

correspondiente de la cantidad restante, a los que tuviesen premios de valor inferior. Si las Escaleras de Color fuesen iguales, se pagará a cada jugador el 10% de la cantidad inicial del Jackpot de esa jugada.

Efectuado el reparto de premios, deberá consignarse en el libro de contabilidad de la mesa las cantidades abonadas, y en el visor, la deducción correspondiente.

9. Carrusel. Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y siempre que tras ser solicitado por el Casino de Juego fuese autorizado por la Consejería de Economía Hacienda y Patrimonio, se podrán interconectar algunas o todas las mesas de Póker sin descarte. La cantidad que conformará el premio, será la suma de los Jackpot de cada una de las mesas que conformen el mismo.

10. Reglas comunes.

10.1. Errores. Cualquier error que se produjese durante la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o bien en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada. Las cartas deberán permanecer siempre sobre la mesa.

10.2. Prohibiciones. Queda prohibido intercambiar información sobre las cartas, descubrirlas antes de tiempo o pedir consejo sobre las jugadas.

SEGUNDO. REGIMEN DEL POKER SINTETICO

1. Concepto. Póker Sintético es un juego de círculo, practicado con naipes y exclusivo de Casinos de Juego, en el que los participantes, enfrentados entre sí, tienen por objetivo el alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible, mediante la utilización de cinco cartas: dos entregadas o repartidas por el croupier a cada jugador y tres de las cinco cartas alineadas sobre la mesa de juego, tras ser extraídas una a una del mazo.

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. El Póker Sintético se jugará con 28 cartas de una baraja de naipes, similar a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Black Jack, conformadas por el As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, y 8 de cada palo o grupo de cartas.

2.2. Mesa de Juego. Será de forma ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que indica la posición del Croupier. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del

Croupier, y hasta un máximo de 10. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

Asimismo, las mesas deberán disponer en la superficie de dos ranuras, situadas a derecha e izquierda del Croupier, destinadas a introducir, en una de ellas, las deducciones en favor de la «casa» y, en la otra, las propinas que se satisfagan libremente por los jugadores.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará también una relación de jugadores que aspiren a ocupar las plazas que puedan quedarse vacantes.

3.2. Croupier. Sin perjuicio de las funciones que más adelante se le atribuirán, será la persona encargada de los siguientes cometidos: mezclar y distribuir entre los jugadores las cartas; anunciar en voz clara y audible por todos los jugadores las distintas fases del juego y las diferentes actuaciones de aquéllos en la partida; calcular la cantidad que en cada partida le corresponde ingresar al Casino de Juego introduciendo las fichas que le correspondan en la ranura destinada a tal efecto en la mesa, así como introducir las cantidades donadas por los jugadores para propinas en la ranura correspondiente de la mesa. Igualmente, corresponderá al Croupier el control del juego y la prevención de que ningún jugador apueste fuera de su turno; controlar y custodiar la suma que configure el "pot" o lugar común de la mesa, así como la entrega del mismo a los ganadores; la resolución de las dudas que se le planteen sobre las reglas aplicables a cada momento y, en su caso, comunicar al representante de la Dirección los problemas que se susciten con algún jugador de la mesa.

3.3. Cambista. Situado de pie frente o detrás del Croupier, tiene por misión efectuar el cambio de dinero por fichas a los jugadores que lo soliciten, así como al Croupier.

4. Jugadores.

4.1. Ubicación en la mesa. Los puestos o departamentos a ocupar por los jugadores serán sorteados si los hubiere vacantes al comienzo de cada partida.

Si existiese una plaza libre, se hubiese iniciado la partida y los jugadores se encontrasen sentados,