

corresponderá al Jefe de Mesa asignar los puestos vacantes a las personas que deseen ocuparlos para jugar.

A petición propia, el jugador que ocupe un departamento en la mesa de juego podrá descansar durante dos manos, sin que ello dé lugar a la pérdida del puesto asignado.

4.2. Prohibiciones. Queda totalmente prohibido a los jugadores:

a) Intercambiar su puesto en la mesa con cualquier otra persona para que ésta pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

b) Jugar por parejas, siquiera sea temporalmente.

c) Jugarse el «pot» de forma conjunta o repartírselo voluntariamente.

d) La asociación o connivencia entre jugadores.

e) Influir o, en su caso criticar, el juego que realice otro jugador de la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Los jugadores de Póker Sintético sólo podrán hacer uso de las combinaciones que, ordenadas en su valor de mayor a menor, a continuación se describen, utilizando el As como la carta de mayor valor:

a) Escalera de Color Real. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo de la baraja en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10.

b) Escalera de Color. Es la formada por cinco cartas del mismo palo de la baraja, en orden correlativo, sin que éste coincida con el de las cartas de mayor valor.

c) Póker. Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) Color. Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo de la baraja.

e) Full. Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor que sean de distinto al de las tres interiores.

f) Escalera. Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo, y de distinto palo.

g) Trío. Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) Doble Pareja. Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) Pareja. Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.

j) Cartas Mayores. Esta combinación se utilizará cuando no concurra ninguna de las combinaciones anteriores. Se entenderá que las cartas son mayores atendiendo, en primer lugar, a la carta de mayor valor: si éstas fueran iguales, a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente.

5.2. Empates. Cuando dos o más jugadores tengan la misma combinación de naipes, ganará la apuesta quien obtenga la combinación formada por cartas de mayor valor atendiendo a las siguientes reglas:

a) Cuando obtengan Póker, ganará la apuesta aquel que lo tenga de superior valor.

b) Cuando obtengan Color, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

c) Cuando obtengan Full, ganará aquel que tenga las tres cartas iguales de mayor valor.

d) Cuando obtengan Escalera, de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.

e) Cuando obtengan Trío, ganará aquel que lo tenga formado por cartas de mayor valor.

f) Cuando obtengan Doble Pareja, ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor; si coincidiesen, se estará a la otra pareja y, en última instancia, a la carta restante de mayor valor.

g) Cuando obtengan Pareja, gana aquel que la tenga de mayor valor y, si coincidiesen, se atenderá a la carta de mayor valor de las restantes.

6. Máximo y mínimo de las apuestas. Las apuestas de los jugadores, que únicamente deberán estar representadas por fichas del Casino de Juego, salvo lo especificado reglamentariamente para los juegos de círculo, se realizarán dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa. El porcentaje de beneficio del Casino se establecerá por resolución del Órgano competente, a solicitud de la entidad titular, hasta un máximo del 3% de las cantidades apostadas en cada partida y será introducido, antes de hacer el abono del premio correspondiente al ganador de la partida, en la ranura de la mesa destinada a tal efecto. El Director de Juegos del Casino podrá fijar los límites mínimos y máximos de apuestas de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizada el Casino de Juego. En cualquier caso se deberá tener en cuenta la siguiente escala: