

caso deberá cubrir la apuesta efectuada para continuar participando en el juego añadiendo al «pot» el número suficiente de fichas cuyo valor iguale y no supere el de la apuesta de cualquier otro jugador.

d) Subir la apuesta introduciendo en el «pot» el número de fichas que estime oportuno pero cuyo valor supere al de la apuesta efectuada por otro jugador de la mesa. En tal caso, los restantes participantes situados a su derecha podrán, en sus respectivos turnos, adoptar la misma opción o bien cualquiera de las anteriores.

A tales efectos será considerada efectuada la apuesta cuando el jugador traslade las fichas más allá de la línea frontal que delimita su espacio en la mesa de juego o cuando el Croupier haya introducido las fichas objeto de la apuesta en el «pot» y no se haya producido objeción alguna por parte del jugador propietario de las mismas. Finalizado el proceso de apuestas, todos los jugadores que continúen en la partida deberán haber introducido en el «pot» el mismo valor en fichas, salvo si su resto no alcanzase el valor del total apostado por cada uno de los restantes jugadores, en cuyo caso jugará la parte proporcional que le corresponda. Si finalizado el turno de apuestas solamente hubiese un jugador que hubiese apostado, en tanto que los demás hubiesen optado por pasar, automáticamente ganará la mano y se le entregará el «pot», previa las deducciones reglamentarias en favor del establecimiento; en tal caso, sus cartas no podrán ser mostradas al resto de los jugadores.

7.6. Desenlace de la partida. Una vez que el Croupier haya constatado que todos los jugadores han podido examinar las cartas del ganador y que, asimismo, han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el «pot» a aquél y retirará las cartas de la mesa. En el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el Croupier, previas las deducciones reglamentarias, repartirá el «pot» entre los jugadores poseedores de aquéllas.

Corresponderá exclusivamente al Croupier anunciar a los jugadores de la mesa la combinación ganadora, así como al jugador que la haya obtenido, sin que las manifestaciones erróneas de los jugadores que se crean ganadores vinculen, ni a los demás participantes del juego, ni al personal del Casino presente en la mesa. Asimismo, corresponderá al Croupier mantener el control durante la

partida de las cartas no utilizadas por los jugadores impidiendo que éstos puedan examinarlas cualquiera que sea el motivo.

8. Reglas comunes.

8.1. Errores e infracciones en el juego. El Croupier procederá a recoger todas las cartas y a iniciar de nuevo la partida cuando durante el proceso de distribución de aquéllas se produjese alguno de los siguientes supuestos:

a) Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.

b) Cuando algún jugador reciba mayor o menor número de cartas de las dos que le corresponde en cada mano.

c) Cuando se descubra alguna carta durante el proceso de reparto de éstas a los jugadores.

8.2. Errores del Croupier. Se dará plena validez a la primera carta descubierta por el Croupier en la mesa, cuando por aquél se hubiese descubierto más de una carta en cada uno de los turnos de apuestas. Asimismo, cuando antes de que haya finalizado el correspondiente turno de apuestas el Croupier descubra alguna otra carta del mazo en la mesa, será sustituida y anulada la descubierta por otra de las que, encontrándose en el mazo, no hubiese sido utilizada.

No obstante lo anterior, será anulada la mano cuando de las cartas no utilizadas no quedasen suficientes para procederse a las indicadas sustituciones, habida cuenta del número de jugadores presentes en la mesa y del volumen de las que haya supuesto el proceso de distribución de éstas.

8.3. Prohibiciones. No será permitida la presencia de personas ajenas al juego que pretendan contemplar el desarrollo de las partidas.

9. Duración de las partidas. La duración de cada partida será fijada previamente y con publicidad por la Dirección de Juegos del Casino. Esta ha de ser, al menos, la necesaria para que cada jugador que inicie la partida pueda disfrutar de la mano en dos ocasiones, estableciéndose éste como el tiempo de duración de la partida cuando, previamente, no se hubiese fijado otro en debida forma. Serán de aplicación al Póker Sintético, las diversas reglas referentes a los juegos de círculo, en cuanto al horario de funcionamiento.

10. Contabilidad de los juegos y apuestas. Será de aplicación lo especificado en la normativa vigente, en lo que hace referencia a los juegos de círculo.