

Si durante la distribución, algunas cartas caen en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que perdió las cartas o para los dos paños, si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de alguna de las terceras apuestas, si ha sido vista, será recuperada por el crupier y la jugada continuará.

3. Actuaciones del banquero en las jugadas restablecidas.

Cuando un paño abate al banquero, está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto al otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

Cuando el cuadro de jugadas de la banca indica lo mismo para los dos paños, el banquero deberá seguirlo.

Cuando el cuadro indica pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero es libre de plantarse o pedir, si el error ha sido de un jugador o del crupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir carta obligatoriamente, si tiene cinco o menos, plantándose en caso contrario. Dar una carta a un paño que no la ha solicitado o dar a un paño la carta destinada a otro no constituye una falta del banquero, que no pierde su derecho al solicitar una tercera carta.

4. Errores de los jugadores.

Si el primer paño dice "no" teniendo menos de cinco y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recibirá entonces la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste actuará de acuerdo con lo dispuesto en el apartado 3 de este artículo.

Si el primer paño pide carta, teniendo seis o más, la carta recibida irá al segundo paño, si pidió carta, o al banquero, de acuerdo con las reglas contenidas en el apartado 3 de este artículo.

Si el primer paño dice "carta" y después "no" o viceversa, el crupier deberá hacer especificar al jugador lo que desea y verificar su puntuación. Si ésta es de cinco, la primera palabra se considerará correcta; si tiene otro punto, la jugada será restablecida de acuerdo con las reglas de los párrafos anteriores.

El jugador que dice "no" teniendo ocho o nueve pierde su derecho a abatir; si pide carta, la jugada será restablecida de acuerdo con los párrafos anteriores.

Las mismas reglas se aplicarán entre el segundo paño y el banquero, en caso de error de aquel paño.

5. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee mucho tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el crupier nadie podrá dar consejo a los jugadores.

Cuando se infrinja esta regla, se estará a lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el crupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas fueron arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.

El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los otros jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, se estará a lo dispuesto en el párrafo 3 del apartado 3 de este artículo.

Ninguna reclamación podrá ser formulada una vez finalizada la jugada correspondiente y pagadas o cobradas las apuestas.

Los casos no previstos en el presente Catálogo de Juegos serán resueltos por el jefe de mesa.

SECCIÓN 10. JUEGOS DE PÓQUER

SUBSECCIÓN 1. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER SIN DESCARTE.

Artículo 55. Descripción del juego.

El Póker sin descarte es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con cartas, en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas, juegan contra el casino.

El objeto del juego es conseguir una combinación de cartas de valor mas alto que la de la "banca", existiendo las combinaciones ganadoras señaladas en el artículo 59 del presente reglamento.

Artículo 56. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Póker sin descarte se juega con una baraja de las denominadas "francesas", de cincuenta y dos cartas. El valor de las mismas, ordenadas de mayor a menor, es: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2.

No obstante, en las "Escaleras" el As puede utilizarse como carta menor por debajo del 2 o como carta mayor por detrás del Rey.

2. Distribuidor, barajador o "sabot".