

Cuando se utilice "sabot" automático, los naipes se distribuirán en lotes de cinco cartas para cada una de las "manos" que están en juego.

2. Proceso de las apuestas.

Tras la distribución de los naipes y quedando siempre a la vista del "croupier" los jugadores miran sus cartas y tienen la opción de continuar el juego ("ir") diciendo "voy" o retirarse el mismo ("pasar"), diciendo "paso".

Los que opten por "ir" deberán doblar la apuesta inicial, añadiendo una cantidad doble a ésta en la casilla destinada a la segunda apuesta.

Los que opten por "pasar" perderán la apuesta inicial, que el "croupier" retirará en aquel momento, dejando los jugadores sus cartas boca abajo sobre la mesa de juego para que el "croupier" compruebe el número de cartas y las recoja.

3. Desenlace de la partida.

Una vez los jugadores hayan decidido si "ir" o "pasar", el "croupier" descubre las cuatro cartas tapadas de la "banca", a partir de cuyo momento los jugadores no podrán volver a tocar sus cartas, ni descubrirlas caso de "paso".

La "banca" solamente juega si entre sus cartas existe como mínimo un As y un Rey (K) o una combinación superior. Si no es así, la "banca" abonará a cada jugador que permanezca en juego a la par, es decir un importe idéntico a la apuesta inicial.

Si la "banca" juega, esto es, si tiene como mínimo, As y Rey o una combinación superior, el "croupier" comparará sus cartas con las de los jugadores y pagará las combinaciones superiores a la suya, de acuerdo con lo establecido en el apartado V. Reglas del Juego para la segunda apuesta, abonando a la par (1 por 1) la apuesta inicial.

Los jugadores, cuya combinación sea inferior a la del "croupier", perderán sus apuestas, que serán retiradas en su totalidad por éste.

En caso de empate, se estará a lo dispuesto en el apartado 2. "Empates", del artículo 59 del presente Reglamento.

Cualquier error en la distribución de las cartas, bien en el número de las mismas o en la aparición indebida de alguna carta descubierta, supondrá la anulación de toda la jugada.

Está prohibido a los jugadores intercambiar información sobre sus cartas por cualquier medio o descubrirlas antes de tiempo; cualquier violación de esta prohibición supondrá la pérdida total de la apuesta.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y pagados los premios a las ganadoras, se da por finalizada la jugada, iniciándose una nueva.

Al terminar la jornada, el "croupier" deberá anunciar las últimas cinco jugadas.

Artículo 61. Carrusel:

Independientemente del juego que se desarrolle en la mesa, y previa solicitud del casino y autorización del órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego, los jugadores pueden participar en un "carrousel" conformado por todas las mesas entre todas las mesas dedicadas al póquer sin descarte, consistente en que los jugadores que lo deseen podrán introducir fichas o monedas en una hendidura destinada al efecto y situada delante de su casilla de apuestas.

La totalidad de las cantidades acumuladas en las mesas conformarán el carrusel y será entregado al jugador de cualquiera de ellas que consiguiese una "escalera real", distribuyéndose por partes iguales, en el supuesto de que la obtuviese más de un jugador. En caso de "escalera de color" se abonará el 10% del acumulado.

Artículo 62. Opciones de juego adicionales:

Opcionalmente, el casino podrá ofertar las siguientes posibilidades de juego:

1. "Seguro".

El jugador deberá depositar en la casilla destinada para tal fin y, antes de comenzar a distribuir las cartas, una cantidad única estipulada que no será superior a la mitad de mínimo de la mesa.

De acuerdo con las normas de funcionamiento del póquer sin descarte y en caso de obtener una de las combinaciones que se indican a continuación, el jugador tendrá la opción a la siguiente tabla de pagos, independientemente que la "banca" obtenga o no jugada mínima o que la jugada de la "banca" sea superior.

"Full": 100 veces la cantidad única estipulada.

"Póquer": 300 veces la cantidad única estipulada.

"Escalera de color": 1.000 veces la cantidad única estipulada.

"Escalera real": 2.000 veces la cantidad única estipulada.

2. "Progresivo".