

Una vez que haya expuesto sus cartas quien ostente la "banca", los demás jugadores no podrán tocar las suyas. No está permitido a los jugadores mostrar sus cartas o "manos" confeccionadas a los otros jugadores, así como hablar con ellos antes de que las "manos" hayan sido expuestas.

Cualquier "mano" incorrectamente confeccionada se considerará siempre perdedora.

SUBSECCIÓN 3. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DE TRES CARTAS.

Artículo 78. Descripción del Juego.

El Póquer de Tres Cartas es un juego de azar de los denominados de contrapartida, practicado con naipes, en el que los participantes juegan contra el establecimiento.

Artículo 79. Elementos del juego:

1. Cartas o naipes.

Se juega con una baraja de 52 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. El As podrá ser el valor mayor o menor de la serie.

2. Mesa de juego.

La mesa es de las mismas dimensiones de la mesa de "Black Jack", con las casillas divididas en tres espacios, uno para la apuesta denominada "ante", otro para la segunda apuesta y un tercero para la apuesta "pareja plus".

Artículo 80. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona a la que le corresponde controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se le presenten.

La dirección de juego podrá acordar un jefe de mesa por cada sector de juegos de naipes de contrapartida siempre y cuando estén en el mismo sector y cada una de ellas cuente con un sistema de grabación individualizado, sin que el número total de mesas a su cargo pueda exceder de cuatro.

2. "Croupier".

Es la persona que dirige la partida, teniendo como misión la mezcla de las cartas, su distribución a los jugadores, el pago a los que resulten ganadores y la retirada de las posturas perdedoras.

Artículo 81. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permite participar en el juego debe coincidir con el número de plazas de apuestas marcadas en el tapete, cuya cifra máxima es de siete.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla, estando prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada.

Opcionalmente, los casinos de juego que expresamente lo indiquen, podrán permitir que participen hasta tres jugadores apostando sobre la "mano" de un jugador con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima.

Artículo 82. Reglas del Juego.

1. Combinaciones ganadoras.

Las posibles combinaciones ganadoras del juego, ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

- a) "Escalera real". Es la combinación formada por las tres cartas superiores de un mismo palo.
- b) "Escalera de color". Es la combinación formada por tres cartas correlativas de un mismo palo.
- c) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.
- d) "Escalera". Es la combinación formada por tres cartas correlativas, sin que todas ellas sean del mismo palo.
- e) "Color". Es la combinación formada por tres cartas no correlativas del mismo palo.
- f) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas de igual valor.
- g) "Cartas mayores". Por debajo de una pareja, es la combinación de cartas de mayor rango.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas, deben realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa.

El director de juegos del casino podrá establecer los mínimos y los máximos de las mesas, de acuerdo con la banda de fluctuación que tenga autorizado el Casino.

El máximo de las apuestas es fijado por cada mesa en la autorización en 10, 20, 25 ó 50 veces el mínimo.

3. Pareja Plus.

Existe una variante de juego de "póquer de Tres Cartas" denominada "Pareja Plus" cuyo objeto es conseguir un premio especial, dependiente sólo de la jugada que obtenga el jugador.