

ESCALERA 1 a 1

TRÍO 4 a 1

ESCALERA DE COLOR 5 a 1

Este "Bonus" será pagado aunque el "croupier" no haya conseguido la combinación Dama o superior.

Si la combinación de la "banca" superase a la del jugador, éste último perdería el "ante" y la segunda apuesta. No obstante, no perderá el "Bonus" que se cobra siempre y no está afectado por la combinación obtenida por el "croupier".

Cuando el "croupier" y el jugador tienen la misma jugada, ganará la apuesta que tenga la combinación formada por cartas de mayor valor, atendiendo a las siguientes reglas:

- a) Cuando ambos tienen "Trío", ganará aquel que lo tenga superior.
- b) Cuando ambos tienen "Escalera", de cualquier tipo, ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- c) Cuando ambos tienen "Color", ganará aquel que tenga la carta de mayor valor.
- d) Cuando ambos tienen "Pareja", ganará aquel que tenga la pareja formada por cartas de mayor valor, si coincidiese, se estará a la carta restante de mayor valor.
- e) Si un jugador tiene todas las cartas iguales a las del "croupier", se considerará empate.

3. Errores o infracciones en el juego.

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

SUBSECCIÓN 4. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER TEXAS HOLD 'EM DE CONTRAPARTIDA.

Artículo 85. Descripción del Juego.

El Póquer Texas Hold'em de contrapartida es un juego de azar practicado con cartas, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

El objetivo del juego es conseguir la mejor combinación posible de cualquiera de las siete cartas de que se dispone en cada jugada.

Artículo 86. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Póquer Texas Hold'em de contrapartida se juega con una baraja de las denominadas francesas, 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, 2. El As puede utilizarse como la carta más pequeña delante del 2 o como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".

Las cartas podrán distribuirse manualmente, o mediante barajadores automáticos, previamente homologados por el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

3. Mesa de juego.

Será de las mismas medidas y características que las de Black Jack, con siete zonas separadas para los jugadores. Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river").

La mesa de juego tendrá cinco casillas para colocar las cinco cartas comunes (tres para el "flop", una para el "turn" y otra para el "river"), así como dos casillas para las cartas de la "banca".

El órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego podrá autorizar, previa solicitud del casino de juego, la instalación de mesas de juego con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos.

No obstante lo dispuesto en el párrafo anterior, en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse durante la misma jornada en una ocasión y siempre que se haya efectuando el cierre del juego anterior y la posterior apertura del nuevo juego, con su nuevo anticipo, según lo dispuesto reglamentariamente. En todo caso, cada paño tendrá su número y libro de contabilidad específicos.

Artículo 87. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es la persona que debe controlar el juego y resolver los problemas que durante el transcurso del mismo se presenten. Estas funciones las llevará a cabo sobre cada una de las mesas de juego, si bien a juicio de la dirección de juego podrá haber 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".