

Es la persona que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye entre los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los que resulten ganadores.

Artículo 88. Jugadores.

En esta modalidad de póquer podrán participar un máximo de siete jugadores.

Cada jugador sólo podrá jugar en una casilla y tiene prohibido enseñar sus cartas a los demás jugadores o comentarles su jugada, mientras dure la "mano".

No se admite la participación de jugadores de pie en torno a la mesa.

Artículo 89. Reglas del juego.

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

a) "Escalera real de color". Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y 10

b) "Escalera de color". Es la formada por cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que este coincida con las cartas de mayor valor.

c) "Póquer". Es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor.

d) "Full". Es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor y distinto de los anteriores.

e) "Color". Es la combinación formada por cinco cartas no correlativas del mismo palo.

f) "Escalera". Es la combinación formada por cinco cartas, en orden correlativo y de distinto palo.

g) "Trío". Es la combinación formada por tres cartas del mismo valor.

h) "Doble Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor, pero distinto del de las anteriores.

i) "Pareja". Es la combinación formada por dos cartas del mismo valor.

j) "Carta mayor". Cuando una jugada no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, gana la mano que tenga la carta mayor.

Artículo 90. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales.

Las apuestas de los jugadores, exclusivamente representadas por fichas del casino de juego, deberán realizarse dentro de los límites máximos y mínimos establecidos para cada mesa de juego, de acuerdo con las bandas de fluctuación que tenga autorizadas el casino.

Son aplicables a este juego, las normas de la Ruleta, referentes a la posibilidad de modificar los límites de las apuestas.

El director de juegos del casino podrá fijar los límites máximos y mínimos de apuestas, con arreglo a la banda de fluctuación que tenga autorizada el órgano de la Administración competente en la gestión administrativa del juego.

2. Bandas de fluctuación.

Las bandas de fluctuación para la apuesta inicial tendrán como límite máximo el de 10, 20 ó 30 veces del mínimo establecido en las bandas recogidas en las correspondientes autorizaciones de funcionamiento.

Artículo 91. Desarrollo del juego.

1. Extracción y distribución de naipes.

El desempaquetamiento, la extracción de naipes del depósito y la mezcla de los mismos se regirán por lo dispuesto en las reglas contenidas en la normativa aplicable para los casinos de juego.

2. Proceso de apuestas.

Después de haber mezclado los naipes, el "croupier" propondrá a los jugadores que hagan sus apuestas. Cada jugador deberá efectuar la primera apuesta llamada "ante", en la casilla marcada como "ante". Cuando las apuestas están efectuadas y el "croupier" haya anunciado el "no va más", éste comenzará a repartir los naipes por el reverso, uno por uno, alternativamente a los jugadores y comenzando por su izquierda.

Seguidamente, el "croupier" colocará un naipe por el reverso en la casilla situada enfrente de él a su izquierda. A continuación, repartirá un segundo naipe por el reverso a cada jugador, y colocará otro naipe tapado en la casilla situada a su derecha. Después de que cada jugador haya visto sus cartas y a medida de que le corresponda su turno tiene la opción de hacer una apuesta "flop" que será de dos veces el valor de la apuesta "ante", o retirarse, perdiendo la apuesta "ante". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión acerca de si hacer una apuesta "flop" o retirarse, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, reparte las tres cartas comunes y las pone boca arriba en el área marcada para el "flop".