

A continuación el "croupier" preguntará entonces a cada uno de los jugadores con una apuesta "flop" si quiere "pasar" o "apostar" antes de descubrir la cuarta carta "turn". Si el jugador elige apostar, entonces tiene que hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área designada para tal efecto y marcada como "turn".

Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego sin realizar la apuesta "turn". Una vez que todos los jugadores hayan decidido si "pasar" o apostar, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo

bocabajo, repartirá la siguiente carta común boca arriba y la colocará en el área denominada "turn".

Acto seguido, el "croupier" preguntará a cada participante con una apuesta "flop" si quieren "pasar" o apostar antes de descubrir la quinta carta ("river"). Si el jugador decide apostar, debe hacer una apuesta igual a la cantidad de la apuesta "ante" en el área marcada como "river". Si el jugador decide "pasar", seguirá en el juego pero sin hacer una apuesta "river". Una vez que todos los jugadores hayan tomado una decisión, el "croupier" quemará la siguiente carta del mazo bocabajo, repartirá la última carta común boca arriba y la colocará en el área llamada "river".

Una vez repartidas todas las cartas, el "croupier" mostrará sus dos cartas y dirá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, usando las dos cartas del "croupier" y las cinco comunes, de acuerdo con las posibles combinaciones ganadoras.

Por turnos, el "croupier" mostrará las cartas de cada jugador y verá cual es la mejor "mano" de cinco cartas del póquer, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 89 "Reglas de juego" del presente Reglamento.

3. Desenlace de la jugada y pagos de las combinaciones ganadoras.

El "croupier" dirá la clasificación de mayor a menor de las "manos" de los jugadores.

Si la "mano" de póquer del "croupier" es más alta que la del jugador, éste perderá todas sus apuestas.

Si la "mano" de póquer del jugador es igual a la del "croupier", la "mano" empatará y las apuestas le serán devueltas al jugador.

Si la "mano" del jugador es superior a la del "croupier", las apuestas del jugador se pagan 1 a 1, con la excepción de la apuesta "ante", que sólo se pagará 1 a 1 si la combinación del jugador es escalera o superior. Si su combinación es menor de "escalera" su "ante" no se paga y le será devuelto al jugador.

Si la "mano" del jugador que gana al "croupier" es "escalera" o mejor, su "ante" ganará y se le pagará 1-1. Sin embargo, si la "mano" es menos de "escalera", su "ante" no se pagará.

Una vez retiradas las apuestas perdedoras y abonados los premios a las apuestas ganadoras, se dará por finalizada la jugada, iniciando otra nueva.

4. Irregularidades.

a) Si alguna de las cartas repartidas se mostrara antes de que todos los jugadores hayan tirado sus cartas o hecho una apuesta "flop", "turn" o "river" se anulará la "mano".

b) Si una carta aparece boca arriba en la baraja durante el reparto no se usará en esa "mano" y se colocará en el descartador. Si aparece más de una carta bocarriba en la baraja durante el reparto, se anulará la "mano" y se volverán a barajar todas las cartas.

c) Si una carta se extrae por error sin ser vista se usará como si fuera la siguiente carta de la baraja.

d) Si un jugador recibe un número incorrecto de cartas, se anulará la "mano" de ese jugador y se volverá a barajar.

e) Si se reparte un número de cartas incorrectas se anulará la "mano", excepto si el "croupier" puede repartir el número de cartas correcto sin alterar la secuencia de las cartas, siempre y cuando esas cartas no se hayan girado ya bocarriba.

SUBSECCIÓN 5. PÓQUER DE CONTRAPARTIDA EN LA VARIEDAD DE TEXAS HOLD'EM BONUS PÓQUER.

Artículo 92. Descripción del Juego.

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

El objeto del juego es conseguir, con las dos cartas propias y las cinco comunes, una combinación de cartas de valor más alto que el de la "banca".

Artículo 93. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al póquer 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 ó como un As detrás de la K.

2. Distribuidor o "sabot".