

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.

La mesa de juego será de las mismas medidas y características que las de "Black Jack", con siete espacios separados para los jugadores.

Cada espacio deberá tener cuatro casillas para efectuar las apuestas ("ante", "flop", "turn" y "river") y otra para una apuesta adicional llamada "Bonus".

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 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 94. 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 presenten sobre la mesa de juego.

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, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, retira las apuestas perdedoras y paga a los jugadores que cuenten con las apuestas que resulten ganadoras.

Artículo 95. 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 96. Reglas del juego.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Artículo 97. Máximos y mínimos de las apuestas.

1. Normas generales de las apuestas.

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