

Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta. Las apuestas deben realizarse de una forma clara e inmediata, sin simular dudas respecto a dicha jugada.

Los jugadores deberán disponer del dinero suficiente en fichas para terminar la "mano". En el caso de que no lo tengan, jugarán la cantidad proporcional apostada.

Los jugadores que estén jugando la "mano" deben hablar solamente lo estrictamente necesario y, además, en cada intervalo de apuestas no pueden realizarlas como si tuvieran la máxima combinación con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. En caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita, le será llamada la atención por el "croupier" y, si reincide, el jefe de mesa decidirá de forma irrevocable sobre su participación o continuación en la partida.

El "croupier" debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Las demás cartas que tiene el "croupier" para repartir deben estar juntas y ordenadas durante todo el juego, salvo en el momento del reparto.

El "croupier" debe mantener la baraja en una posición lo más horizontal posible, sin realizar desplazamientos con ella y la parte superior de la misma debe estar siempre a la vista de los jugadores. Cuando no tenga la baraja en la mano debe protegerla poniendo una ficha del bote encima.

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

Una vez que las apuestas han sido igualadas, en el último intervalo de apuestas, cada jugador que previamente no se haya retirado debe mostrar sus cartas de modo que pueda verse la combinación que tiene para establecer la combinación ganadora.

El jugador que haya hecho la última apuesta mostrará las cartas en primer lugar y a continuación y por turno los restantes jugadores empezando por la derecha del jugador que las haya descubierto en primer lugar.

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al "bote" y tirase sus cartas boca abajo no se le obligará a enseñarlas a no ser que los jugadores que intervengan en la "mano" o el jefe de mesa pidieran verlas.

No es necesario que un jugador diga la combinación que tiene al mostrar las cartas, ni se tendrá en cuenta lo que diga, siendo el "croupier" el que establece el valor de las combinaciones descubiertas e indica qué jugador es el que tiene la combinación más alta, corrigiendo, si fuese necesario, las combinaciones que hayan sido erróneamente anunciadas por los jugadores.

Una vez que el "croupier" haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la "mano" ganadora y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, entregará el "bote" al ganador y retirará las cartas de la mesa.

Cuando haya combinaciones del mismo valor, previas las deducciones reglamentarias, el "croupier" repartirá el "bote" entre los distintos jugadores que tengan la misma combinación, en proporción a sus respectivos restos.

Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice el otro.

Las cartas que da el "croupier" durante la "mano" sólo se mostrarán cuando el "croupier" lo indique al final de la jugada.

Solamente los jugadores pueden ver sus cartas cubiertas y son responsables de que nadie más las vea.

La dirección de juego del casino puede fijar previamente la duración de la partida, siempre que lo haga público a los jugadores. En el caso de que el casino de juego no utilice esta facultad, la duración de la partida tiene que ser, como mínimo, la necesaria para que cada jugador que inicia la partida pueda tener la "mano" en dos ocasiones.

Artículo 106. Errores e infracciones en el juego.

1. Errores en el reparto.

Se considerará que ha habido error en el reparto, debiendo ser recogidas todas las cartas por el "croupier" para iniciar la "mano" de nuevo, si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los siguientes supuestos:

- a) Cuando los jugadores no reciben sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- b) Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.
- c) Cuando al comenzar la "mano" un jugador recibe una carta que no le corresponde y se tiene constancia de que la ha visto.

d) Cuando hay más de una carta boca arriba en la baraja.

e) Cuando se descubre que faltan una ó más cartas en la baraja o que ésta es defectuosa.

2. Errores del "croupier"

a) Si el "croupier" anuncia una "mano" de modo equivocado, se considera que las cartas hablan por sí mismas y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.