

b) Si el "croupier" en el reparto de los naipes le da una carta a un jugador ausente no se considera error de reparto. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retirará su "mano" y deja de jugar.

c) Si el "croupier", en el reparto de las cartas, le da cartas a un jugador que no vaya a jugar la "mano" o a un sitio que se encuentre vacío, no se considerará error en el reparto sino que el "croupier" dará las cartas normalmente incluido dicho espacio vacío, recogiendo las de éste cuando termine de repartirlas.

3. Errores del jugador.

a) El jugador debe tomar todas sus decisiones con carácter inmediato con el fin de no retrasar el desarrollo de la partida, en caso contrario será advertido por el "croupier".

b) Si un jugador al apostar mezcla las cartas con los descartes, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta pierde el "bote", salvo que el "croupier" pueda reconstruir la "mano" sin lugar a dudas. Como norma general se debe intentar siempre reconstruir la "mano" y por consiguiente jugar el "bote".

c) Si un jugador para cubrir una apuesta mete en el "bote" un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.

d) Cuando un jugador mete en el bote una ficha por importe superior al necesario, sin anunciar la subida de la apuesta, se considera que cubre sólo la apuesta y se le devuelve la cantidad que ha puesto de más.

e) Si un jugador por error descubre sus cartas, el juego seguirá siendo válido.

f) Si un jugador efectúa una apuesta fuera de su turno se considerará válida, pero cuando llegue su turno de apuestas no podrá subirla.

g) Si uno o varios jugadores, al repartir las cartas, no hubieran realizado el "ante" al repartir las cartas, se considerará que la mano es válida y deberán poner el "ante" si quieren participar en la "mano". Si no fuera posible determinar quiénes son los jugadores que no han puesto la apuesta inicial se jugará la "mano" con un "bote" reducido.

h) Si un jugador pone en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su "mano", así como la del otro jugador.

i) Si a un jugador se le pasa el turno de apostar deberá ponerlo en conocimiento del "croupier" inmediatamente. El jefe de mesa analizará la situación y tomará la decisión oportuna que tendrá un carácter irrevocable.

j) Para mantener el derecho a apostar, un jugador deberá avisar al "croupier" antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.

k) Cada jugador es responsable de recibir el número de cartas correctas. Si después de la acción de dos jugadores, algún otro descubre que no tiene el número de cartas correctas, perderá el dinero apostado y su mano se declarará nula.

l) Si ya iniciada la "mano" o en los descartes se le descubre una carta al jugador por su causa, esta será mostrada a todos los jugadores y la "mano" se finalizará sin perjuicio para el resto de los jugadores.

m) Los jugadores son los responsables de sus apuestas, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la apuesta de todas formas. Si el error ha sido del "croupier" que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su apuesta.

Artículo 107. Prohibiciones.

No se permiten las actuaciones siguientes:

a) Jugar por parejas ni siquiera temporalmente.

b) Jugarse el "bote" conjuntamente.

c) Repartirse el "bote" voluntariamente.

d) La connivencia entre jugadores.

e) Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.

f) Prestarse dinero entre jugadores.

g) Guardarse las fichas de su resto.

h) Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del "croupier" y de los demás jugadores.

i) Hacer comentarios entre clientes acerca de las jugadas durante el transcurso de las mismas, así como mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa "mano".

j) Intercambiar un jugador su puesto con otra persona o abandonar la mesa de juego dejando encargado a otro jugador para que éste pueda realizar o igualar las demás apuestas o encargárselo a otro jugador de la mesa.

k) Influir o criticar un jugador el juego que realice otro.

l) No se permite que haya personas ajenas al juego mirando el desarrollo de la partida, salvo el personal del casino de juego debidamente autorizado.