

Artículo 108. Variedades del póquer de círculo.

1. Son variantes de póquer de círculo, las siguientes:

- a) Póquer cubierto de cinco cartas con descarte.
- b) Póquer descubierto, en sus cinco variantes:
 - a. Seven Stud Póker.
 - b. Omaha.
 - c. Hold 'em.
 - d. Five Stud Póker.
 - e. Póquer sintético.

2. Cada una de las variantes de póquer citadas en el apartado anterior se rigen por las normas generales recogidas en la presente Subsección 6 "Póquer de círculo", sin perjuicio de las normas específicas que rigen para cada modalidad de póquer de círculo, previstas en la Subsección 7 "Póquer cubierto de cinco cartas" y Subsección 8 "Póquer descubierto, en sus cinco modalidades".

SUBSECCIÓN 7. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER CUBIERTO DE CINCO CARTAS CON DESCARTE.

Artículo 109. Descripción del Juego.

El póquer cubierto de cinco cartas con descarte es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, en el que, una vez igualadas todas las apuestas, los jugadores que sigan en la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse, comenzando por el primero que abrió el "bote".

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con cinco cartas, una vez realizado un solo descarte de un máximo de cuatro cartas. El jugador, también tendrá la opción de no realizar descarte alguno.

Artículo 110. Elementos de juego.

Se juega con una baraja de 52 de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. Dependiendo del número de jugadores se podrá jugar con 52, 48, 44, 40, 36 ó 32 cartas.

Artículo 111. Desarrollo del juego.

Los jugadores que participan en la jugada realizarán el "ante" o apuesta inicial, tras lo cual recibirán cinco cartas, todas cubiertas, y comenzarán el primer intervalo de apuestas. La "mano" y los demás jugadores podrán actuar de las siguientes formas:

Abrir el "bote" haciendo una apuesta siempre y cuando tenga una pareja de Jota (J) o una combinación mayor.

"Pasar", es decir, no hacer ninguna apuesta en ese momento pero se reserva el derecho de cubrir o subir la apuesta posteriormente. Un jugador puede "pasar" teniendo o no una combinación tan buena como una pareja de Jota (J).

En el supuesto que el jugador que tenga la combinación mayor "pase", el siguiente jugador al que le toque hablar puede abrir el "bote" o "pasar" y así sucesivamente. Una vez que alguno de los jugadores que participan en la partida haya apostado, el "bote" está abierto y cada jugador en su turno podrá, a partir de entonces, retirarse, "cubrir" o subir la apuesta.

Si todos los jugadores que participan en la jugada "pasan", se produce lo que se llama una "mano en blanco". En ese caso, el juego continúa, pero habrá de realizarse otro "ante" y en este caso se necesitará, al menos, una pareja de Damas (Q) para abrir el "bote".

Si esa jugada fuera nuevamente una "mano en blanco" se necesitará al menos una pareja de Reyes (K) en la siguiente, si esa partida fuera nuevamente "mano en blanco" se necesitará una pareja de As para la siguiente "mano". En el caso de que la "mano" fuese nuevamente "mano en blanco", el "croupier" seguirá dando cartas hasta que alguno de los jugadores pudiera abrir el juego con una pareja de As, como mínimo.

Una vez sean igualadas todas las apuestas, los jugadores que siguen la partida pueden descartarse, de una o más cartas cubiertas, diciendo en voz alta el número de las que quiere descartarse; comenzando por el primero que abrió el "bote". El "croupier" cogerá un número de cartas equivalentes de la parte superior de la baraja y las entregará al jugador de manera que tenga cinco.

Cada jugador, en su turno, recibe el número de cartas solicitadas antes que el siguiente se descarte.

Si un jugador no quiere cambiar sus cartas se dice que "está servido" y debe decirlo o dar un golpe encima de la mesa cuando le llegue el turno de descartarse.

El jugador que abrió el "bote" puede descartarse de una o más cartas de las que le permitieron hacer la combinación para abrir. Su descarte se colocará boca abajo sobre el "bote" de tal manera que al finalizar o rematar la jugada pueda comprobarse que tenía la combinación mínima para abrir.