

Si el "croupier", al dar las cartas de los descartes, nota cuando le dio la penúltima que no va a tener suficientes para completarlos, debe barajar junto con la última carta todas las que se hayan descartado previamente, pedir al jugador anterior al que tiene que recibir la siguiente carta que corte y continuar con el reparto con el nuevo montón.

Los descartes del jugador que abrió el "bote" y del jugador que tiene que recibir las cartas no se incluyen si se han mantenido separadas y se pueden identificar.

En cualquier momento del descarte, y hasta que llegue el turno de las apuestas, cualquier jugador puede solicitar que cada uno de los demás diga el número de cartas de las que se ha descartado.

Una vez que se ha finalizado el reparto de cartas, corresponderá al jugador que abrió el bote "pasar" o apostar. Si dicho jugador se ha retirado, es el jugador que se encuentra a su derecha el que tiene el turno. Cada uno de los demás jugadores en su turno puede retirarse, cubrir o subir las apuestas hasta que las mismas sean igualadas. En ese momento, se muestran por turno las cartas y la combinación más alta gana el "bote".

Artículo 112. Errores e infracciones en el juego.

#### 1. Errores en el reparto.

Si durante el reparto de las cartas se dan algunos de los casos que se indican a continuación, se considerará que ha habido error en el reparto y se procederá de la siguiente manera:

a) En el caso de que algún jugador reciba demasiadas cartas o menos de las debidas y antes de mirarlas lo hiciera saber al "croupier", éste deberá recoger las cartas adicionales y colocarlas encima de la baraja o completar su número respectivamente.

b) Si en el supuesto anterior, el jugador ha visto alguna de las cartas, se considera error en el reparto, se recogen todas las cartas por el "croupier" y se inicia la "mano" de nuevo.

c) Si la primera carta que recibe un jugador se da boca arriba, se considera error en el reparto y se deberá iniciar de nuevo la jugada.

#### 2. Errores del "croupier".

El "croupier" que retire la baraja antes de finalizar la jugada, cuando aún tienen que repartirse más cartas a los jugadores, debe, si se puede, coger la parte superior de la baraja y repartir las cartas que faltan. En caso contrario, debe mezclar las cartas que no se han usado sin incluir las de descarte. La "mano" debe proceder de nuevo al corte y el "croupier" debe eliminar la primera carta antes de empezara repartir.

#### 3. Errores del jugador.

Si el jugador que abre el "bote" no puede demostrar que tenía la combinación necesaria para abrirlo, se considera que la jugada es falsa.

Si una jugada es falsa, el jugador que la haya cometido no puede ganar el "bote". En el caso de que se haya realizado la última apuesta y ésta no haya sido cubierta, se quedan en el "bote" las fichas apostadas para la siguiente partida.

En caso de que hubiese alguna duda es el jefe de mesa quien decide en última instancia de acuerdo con la situación.

### SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO, EN LA VARIANTE "SEVEN STUD PÓKER".

Artículo 113. Descripción del Juego.

El "Seven Stud Póker" es una variante de póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con una baraja de 52 cartas.

El objeto es alcanzar la combinación de cartas de mayor valor posible con las siete cartas entregadas por el "croupier", teniendo en cuenta que sólo tienen valor cinco de ellas, al ser descubiertas por el jugador.

Artículo 114. Reglas de juego.

#### 1. Máximos y mínimos de las apuestas.

Los límites máximos de las apuestas en cada intervalo, tanda o ronda de apuestas, en función del bote pueden ser:

"Split limit": en los dos primeros intervalos de apuestas se juega con el límite más bajo y en los tres siguientes con el límite más alto. En el caso de que las dos primeras cartas descubiertas sean una pareja, se jugará con el límite más alto.

"Bote limitado": en los dos últimos intervalos de apuestas el límite tiene los siguientes valores:

- igual a la mitad del "bote" que existe al dar la sexta carta.
- igual al "bote" que existe al dar la séptima carta.

#### 2. Intervalo de apuestas.