

a) Si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas ("hole cards"), debe cubrir las de nuevo, dado que el juego sigue siendo válido y la siguiente carta no se le dará cubierta.

b) Si un jugador descubre sus cartas tapadas sin haber igualado una apuesta pretérita, renuncia a la jugada y se le anula la "mano".

c) Si un cliente no está presente en la mesa cuando llega su turno perderá su "ante" y su apuesta obligada si le correspondiera.

#### **SUBSECCIÓN 8. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE "OMAHA"**

Artículo 117. Descripción del Juego.

Es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí y se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es conseguir la mayor combinación posible mediante la utilización de dos de las cuatro cartas de las que dispone cada jugador en su "mano" y de tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que están sobre la mesa.

Artículo 118. Reglas de juego.

Una vez que todas las personas jugadoras que quieren participar en la jugada han puesto el "ante", el "croupier" da cuatro cartas cubiertas a las personas jugadoras de una en una. Acto seguido se inicia el primer intervalo de apuestas.

Una vez finalizado el intervalo de apuestas separa una carta ("carta quemada"), la cual no se mezcla con los descartes y no es vista por las demás personas jugadoras y coloca tres cartas descubiertas en el centro de la mesa, con lo que se inicia el segundo intervalo de apuestas.

Al finalizar el intervalo de apuestas, retira una nueva carta y coloca otra carta descubierta al lado de las anteriores en la mesa, con lo que empieza el tercer intervalo de apuestas.

Cuando se terminan las apuestas, se retira una nueva carta y se coloca nueva carta descubierta en la mesa, al lado de la última, con lo que se inicia el cuarto y último intervalo de apuestas.

#### **SUBSECCIÓN 9. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE " HOLD " EM".**

Artículo 119. Descripción del Juego.

Este juego es una variante del póquer de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí y que se juega con 52 cartas.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible, mediante la utilización de cinco cartas, cualesquiera de entre las siete cartas que forman las dos cartas repartidas por el "croupier" a cada jugador y las cinco cartas comunes.

Artículo 120. Reglas del juego.

La única diferencia que existe con la variante de póquer Omaha es que en lugar de dar el "croupier" las cuatro cartas al inicio de la partida, sólo da a las personas jugadoras dos cartas.

#### **SUBSECCIÓN 10. PÓQUER DE CÍRCULO, EN LA VARIEDAD DE PÓQUER DESCUBIERTO EN LA VARIANTE "FIVE STUD POQUER".**

Artículo 119. Descripción del Juego.

El Five Stud Poquer es una variante del póquer de círculo, que enfrenta a varios jugadores entre sí.

El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible entre las cinco cartas de que dispone cada uno de los jugadores.

Artículo 120. Elementos del juego.

Se juega con una baraja de 32 cartas, en lugar de 52, de similares características de las utilizadas en las otras modalidades de póquer. De esas 52 cartas de la baraja sólo se escogen las siguientes: As, Rey (K), Dama (Q), Jota (J), 10, 9, 8 y 7.

Artículo 121. Desarrollo del juego.

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores.

Todos los jugadores que deseen recibir cartas tendrán que realizar su apuesta de "ante".

Después de barajar, el "croupier" procederá al reparto de dos naipes, de uno en uno a cada uno de los jugadores, uno cubierto y el otro descubierta, en el sentido de las agujas del reloj y empezando siempre por el jugador más próximo a la izquierda del "croupier", orden que se mantendrá durante todo el reparto de cartas, iniciándose a continuación el primer intervalo de apuestas.