

4.2. PÓKER CON DESCARTE.



1. Concepto.

El Póker con descarte es un juego de azar en el que los participantes, mediante la utilización de cinco cartas y jugando contra el establecimiento, tienen por objetivo el lograr una combinación de superior valor a la que obtenga éste.

2. Elementos del juego.

2.1. Cartas o naipes. Al Póker con descarte se jugará con una baraja de cincuenta y dos naipes y de similares características a las utilizadas en el juego de Veintiuno o Blackjack. El valor de aquéllas, ordenadas de mayor a menor, será el siguiente: As, Rey, Dama, Jota, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 y 2. A juicio del Director de juegos, podrán utilizarse dos barajas que se pondrán en juego, alternativamente, cada jugada.

2.2. Mesa de juego. La mesa sobre la que se practicará el juego tendrá las mismas medidas y características que las utilizadas para el juego de Veintiuno o Blackjack.

Las seis casillas de apuestas estarán divididas en dos espacios, uno para la apuesta inicial y otro para la segunda apuesta que, en su caso, se efectúe. Deberá tener, además, seis casillas para la apuesta del Jackpot, o seis hendiduras, en su caso, dependiendo de si el control de las apuestas del Jackpot es automático o manual. La Consejería competente en materia de juegos podrá autorizar, previa solicitud del Casino interesado, la instalación de mesas con paños reversibles, de tal forma, que en una misma mesa, se puedan poner en funcionamiento distintos juegos, teniendo en cuenta, que en la misma jornada, y una vez puesta en funcionamiento una mesa con un tipo de juego, éste sólo podrá variarse en una ocasión en dicha jornada, y siempre, efectuando el cierre del juego anterior. Posteriormente, se iniciará el nuevo jue-

go, con su nuevo anticipo. De utilizarse esta posibilidad, cada paño tendrá su número y libros de contabilidad específicos.

2.3. Barajador. Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.

3. Personal.

3.1. Jefe de Mesa. Será la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y circunstancias que se susciten durante su desarrollo, pudiendo disponerse por el Director de juegos del Casino, que un mismo Jefe de Mesa sea el encargado de hasta cuatro mesas de naipes.

3.2. Croupier. Será la persona encargada de dirigir cada partida y tendrá encomendada la función de mezclar las cartas de la baraja, la distribución de éstas a los jugadores, el abono del premio de las combinaciones ganadoras y la retirada de las apuestas perdedoras.

4. Jugadores.

El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior, al de las plazas de apuestas marcadas en el tapete de la mesa con un límite máximo de seis, no admitiéndose la participación de jugadores que se encuentren de pie en torno a la mesa de juego; asimismo, no se admitirán apuestas en las casillas de otros jugadores de la mesa.

5. Reglas del juego.

5.1. Combinaciones. Las combinaciones posibles del juego, ordenadas de mayor a menor valor, son las siguientes:

a) Escalera real de color. Es la formada por las cinco cartas de mayor valor de un mismo palo en el si-