

MANUAL DE JUEGO

POKER TEXAS HOLD'EM & OMAHA



Casino
Mediterráneo



ÍNDICE

GLOSARIO	3
POKER DE CÍRCULO - VARIANTE TEXAS HOLD'EM	4
POKER DE CÍRCULO - VARIANTE OMAHA	10
NORMAS MESAS POKER TEXAS HOLD'EM CASH	11

GLOSARIO

ABRIR/OPEN: Hacer la primera apuesta.

ADD-ON: Reposición final en un torneo.

ANTE: Apuesta obligada para todos los jugadores antes de recibir las cartas.

APUESTA/BET: Apostar fichas en bote.

BAD BEAT: Perder con una jugada claramente favorita.

BARAJAR/MAKE: Mezclar las cartas.

BOTE/POT: Cantidad total de fichas apostadas en la mano.

BUY-IN: Compra mínima que se requiere para participar en el juego.

BOTON/BUTTON: Pieza que indicas quien tiene la mano o postre.

CARTA GRATIS/FREE CARD: Carta que se consigue sin tener que apostar.

CARTA MAYOR/HIGH-CARD.

CHECK- RAISE: Pasar para luego subir cuando el adversario apuesta. Pasar en falso.

CIEGAS/BLIND: Apuestas obligatorias que se realizan por turnos antes de recibir cartas.

COLOR/FLUSH: Combinación de cinco cartas del mismo palo.

CORAZONES/HEARTS: Uno de los cuatro palos de cartas.

CRUPIER/DEALER: Persona que reparte el juego.

ENSEÑAR/SHOWDOWN: Enseñar las cartas para ver quien gana. Mostrar el juego.

ENVIDAR/ALL-IN: Apostar todas las fichas en el pot.

ESCALERA/STRAIGHT: Cinco cartas consecutivas de cualquier palo.

ESCALERA DE COLOR/STRAIGHT FLUSH: Cinco cartas consecutivas del mismo palo.

FAROL/BLUFF: Apuesta con una mano que no se cree que sea la mejor.

FLOP: Tres primeras cartas comunes.

IR/CALL: Igualar la apuesta.

JUGADOR EN ACTIVO/ACTIVE

PLAYER: Jugador que sigue en el bote.

LIGAR/FILL: Conseguir una carta que liga jugada.

MANO NULA: Juego invalidado.

MANO: Las dos cartas de cada jugador.

MANO A MANO/HEADS-UP: Cuando solo dos jugadores participan en la mano.

ODDS: Probabilidades matemáticas de que se dé una combinación determinada.

OMAHA: Modalidad de póquer en que cada jugador recibe cuatro cartas boca abajo con cinco cartas comunes. Para hacer su mano, debe combinar dos de sus cartas con tres de las comunes.

PASAR/CHECK: Pasar manteniéndose activo en el juego.

PREFLOP: Primer turno de apuestas.

PRIZE POOL: Fondo recaudado para premios en un torneo.

POT: Termino que utiliza el jugador en la variedad de pot limit cuando desea conocer la apuesta máxima a realizar y también para definir el acumulado de las apuestas durante la mano.

REPOSICIÓN/REBUY: Compra adicional de fichas.

RE-RAISE: Subir después de que lo haya hecho el adversario.

RESTADO: Jugador que apuesta todo su resto.

RESTO/BANKROLL: Cantidad de fichas de un jugador en la mesa para apostar.

RETIRARSE/FOLD: Retirarse de la mano en su turno.

RIVER: Quinta y última carta común.

TORNEO SATÉLITE/SATELLITE: Un mini-torneo para ganar una entrada a un tornero mayor.

SUBIR/RAISE: Incrementar la apuesta.

TURN: Cuarta carta común.

POKER DE CÍRCULO

VARIANTE TEXAS HOLD´EM

DENOMINACIÓN

El Texas Hold´em es un juego de cartas de los llamados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí. El objeto del juego es alcanzar la mayor combinación posible con las cinco mejores cartas de entre las cinco cartas comunes para todos y las 2 cartas de cada jugador.

Se juega con una baraja de 52 cartas de las utilizadas en las otras modalidades de póquer.

La mesa de juego tiene una serie de departamentos separados y numerados correlativamente hasta un máximo de 10 jugadores, partiendo del número 1 situado a la izquierda del crupier.

El crupier se encarga de la mezcla y reparto de las cartas a los jugadores, anunciar las distintas fases del juego y apuestas, así como resolver cualquier duda, deducir la tasa que corresponda como beneficio de la mesa y finalmente pagar al ganador.

Comunicará al Jefe de Sector cualquier puesto que quede vacante de forma temporal o definitiva, así como cualquier circunstancia o anomalía.

BENEFICIO

El beneficio será de hasta un 5% de lo apostado en el pot y hasta un máximo de 10€ por mano en mesas de texas hold´em limit, no limit y Omaha pot limit.

Se aplicará a intervalos de apuestas en tramos de 100€, de 50€ o de 20€ dependiendo del mínimo y máximo de la mesa, contando como bote las apuestas de los jugadores que hayan sido vistas por otro jugador. El croupier lo calculará de forma estimada.

Para no interferir en el desarrollo de la partida, el momento para retirar la tasa será cuando los jugadores inician un turno de apuestas. Las fichas cobradas se depositan en el "poquer slider" y finalmente, después de pagar al ganador introduce las fichas en la caja de beneficios mediante un impulso de la palanca para ello.

Si necesitara cambiar alguna ficha del bote para cobrar la tasa, hará el cambio en la zona de trabajo.

COMBINACIONES POSIBLES

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones que más abajo se describen, las cuales están ordenadas, según su importancia, de mayor a menor.

1) Escalera Real: es la formada por las cinco cartas correlativas más altas de un mismo palo (As, Rey, Dama, Jota y 10).

2) Escalera de Color: es la formada por cinco cartas correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Jota y Dama).

3) Póquer: es el formado por cuatro cartas de un mismo valor (cuatro reyes).

4) Full: es el formado por tres cartas de un mismo valor y otras dos de igual valor (3 ochos y 2 nueves).

5) Color: es el formado por cinco cartas no correlativas de un mismo palo (8, 9, 10, Dama y As).

6) Escalera: es la formada por cinco cartas correlativas de distintos palos.

7) Trío: es el formado por tres cartas de un mismo valor y los dos restantes sin formar pareja.

8) Doble Pareja es la formada por dos parejas de cartas de distinto valor (2 nueves 2 Jotas y 1 As).

9) Pareja: es la formada por dos cartas del mismo valor (2 Reyes, 8, 9 y As).

10) Carta Alta: cuando una mano no tiene ninguna de las combinaciones anteriores, es ganada por el jugador que tenga la carta mayor.

Cuando dos o más jugadores tienen la misma jugada, gana quien tenga la combinación formada por cartas de valor más alto, según las reglas siguientes:

- Cuando dos o más jugadores tienen póquer, gana el que lo tiene de valor superior [ejemplo: Un póquer de Reyes (K) supera a uno de Damas (Q). Si dos o más jugadores tienen un póquer del mismo rango, gana aquel que tenga la quinta carta de mayor valor. (Ejemplo: Póquer de Jotas "J" con 10 gana al póquer de Jotas "J" con 4).
 - Cuando dos o más jugadores tienen full, gana el que tiene las tres cartas iguales de valor más alto. En caso de igualdad en el trío gana el que tenga la pareja más alta.
 - Cuando dos o más jugadores tienen escalera, de cualquier tipo, gana aquel que la complete con la carta de mayor valor.
 - Cuando dos o más jugadores tienen color, gana el que tiene la carta de valor más alto
 - Cuando dos o más jugadores tienen trío, gana el que lo tiene formado por las cartas de valor más alto, en caso de igualdad en el rango de dicho trío ganará aquel que tenga la carta más alta de las otras dos que completan la combinación.
 - Cuando dos o más jugadores tienen doble pareja, gana el que tiene la pareja formada por las cartas de valor más alto; si coincide, se considera la segunda pareja, y en último lugar, la carta que completa la combinación de rango más alto.
 - Cuando dos o más jugadores tienen pareja, gana el que la tiene de valor más alto y, si coincide, se considera la carta de valor más alto de las tres restantes.
-

DESARROLLO DEL JUEGO

INICIO

Al inicio de la sesión se sortean los puestos de los jugadores, a continuación el crupier despacha una carta boca arriba delante de cada jugador sentado, comenzando por el puesto 1 hasta el puesto 10, la carta más alta obtendrá el botón. **En caso de igualdad** ganará según el palo por este orden **“Picas, corazones, diamantes y tréboles”**.

BARAJAR

El crupier, tras comprobar que están la totalidad de los naipes de la baraja, procederá a barajarlos según procedimiento en cada mano:

Ensalada de naipes:

- Barajar – Barajar – Barajar
- Cortar – Cortar - Cortar

Finalmente procederá al corte depositando los naipes sobre la carta de corte, quedando las cartas listas para dar.

En el caso de que al cortar quedase al descubierto alguna carta del mazo deberá barajarse de nuevo.

DESARROLLO

Antes de dar las cartas los dos jugadores situados a continuación del botón, a los jugadores que les corresponda pondrán por orden correlativo las apuestas denominadas “ciega pequeña” y “ciega grande”, esta última deberá de ser igual al mínimo de la apuesta en la mesa y la pequeña ciega a su mitad.

Después de barajar, el crupier procederá al reparto de dos cartas de una en una a cada jugador, dando la primera carta a la plaza que corresponda a continuación del botón.

Se entenderá que hay un jugador en la mesa, por que estén sus fichas en su puesto.

Un jugador puede ausentarse durante el transcurso de la partida, dejando sus puntos, o sus fichas de valor en su puesto (Sit-out).

Los naipes que se reparten se mantendrán en la mano izquierda con la carta protectora en la parte inferior, evitando que sean vistos.

Los descartes serán retirados con la mano derecha, deslizándolos sobre el paño para que queden, sin ser vistos en la parte derecha del crupier.

Las cartas que se queman y el bote, quedarán a la altura de la mano izquierda del crupier y las cartas comunes en el centro.

En cada ronda de apuestas el crupier anunciará en voz alta las distintas cartas que va destapando, así como los jugadores activos en la mano.

1º RONDA.

El jugador situado a continuación de la ciega grande, será el primero en hablar teniendo la opción de:

1. **RETIRARSE (FOLD):** Con lo cual el jugador renuncia a la partida, dejando sus cartas que serán retiradas por el crupier.
2. **IR (CALL):** Igualando la apuesta.
3. **SUBIR (RAISE):** Subiendo la apuesta para como mínimo doblar la postura más alta que se hubiera hecho hasta el momento, lo que dará lugar a que los jugadores, situados a continuación de él, por orden realicen alguna de las acciones anteriormente descritas.

Y así sucesivamente hasta llegar a la gran ciega que será el último en hablar si nadie ha subido la apuesta. Si algún jugador hubiera subido la apuesta inicial, se tratará de llegar a igualar la apuesta por todos los jugadores que continúen en activo.

3º RONDA.

Después de finalizar la 2º ronda de apuestas, el crupier llevará las fichas al bote, quemará una carta y mostrará la 4º carta.

Se iniciará una nueva ronda de apuestas hablando en primer lugar el jugador con cartas a continuación del botón.

2º RONDA.

El crupier llevará las fichas apostadas a la zona del pot, quemará una carta y descubrirá las tres primeras cartas.

En ese momento se iniciará una ronda de apuestas hablando en primer lugar el jugador a continuación del botón que tenga cartas, que podrá:

PASAR, APOSTAR ó RETIRARSE. Y así sucesivamente, en el mismo sentido que las agujas del reloj, hasta llegar al jugador que posee el botón, quién será el último en hablar.

4º RONDA.

Después de finalizar la 3º ronda de apuestas, el crupier recogerá las fichas, quemará de nuevo una carta y mostrará la 5º carta.

Se inicia una nueva ronda de apuestas hablando de igual modo en primer lugar el jugador situado a continuación del botón, que continúe con cartas. Al finalizar la última ronda de apuestas todos los jugadores que permanezcan activos deberán haber puesto el mismo valor de fichas en el bote, excepto si su resto no alcanza su valor total, jugando entonces la parte proporcional.

Si al finalizar el turno de las apuestas sólo un jugador hubiera realizado una apuesta y todos los demás hubieran pasado, ganará automáticamente y obtendrá el pot, sin necesidad de mostrar sus dos cartas.

SHOWDOWN

Finalmente los jugadores irán descubriendo las cartas uno a uno, en el sentido de las agujas del reloj. Ganará el bote la combinación más alta, en el supuesto de que se diesen dos o más combinaciones ganadoras de idéntico valor, el crupier repartirá el bote entre los ganadores. (Split pot)

Se considerará que un jugador renuncia a la jugada y por tanto al bote cuando deja sus cartas boca abajo y fuera de la línea que delimita su puesto, en ese momento aunque el crupier no hubiera llegado aún a mezclarlas con el resto de descartes la mano se considerará "muerta".

Si al jugador que correspondiéndole enseñar las cartas renunciase al bote y tirase sus cartas boca abajo no se le obligara a enseñarlas a no ser que el jefe de sector pidiera verlas, a petición de los jugadores que intervengan en la mano.

En la última ronda de apuestas, si los jugadores que quedaran en activo renuncian al bote, tirando sus cartas, el jugador que quedara ganará el bote sin tener que mostrar sus cartas.

Una vez que el crupier haya constatado que todos los jugadores han podido ver las cartas de la mano ganadora, y que han manifestado su conformidad con la combinación ganadora, pedirá las cartas a los jugadores que todavía queden con ellas, apartará las cartas del ganador(sin retirarlas) para pasar el bote al ganador.

Una vez comenzado el nuevo reparto no se admitirán reclamaciones sobre la mano anterior.

¿Cuándo comienza una nueva mano? Cuando hacemos el primer mezclado del barajado, y si utilizamos barajador automático, cuando pulsamos el botón verde.

PROCEDIMIENTO PARA RESTADOS.

Cuando haya jugadores restados, cada uno optará al bote de forma proporcional a lo apostado, por lo que dividiremos el bote en grupos indicando claramente a que bote optan los jugadores activos. Básicamente hay dos formas de calcular el pot de los restados:

POR DENTRO: Al quedar algún jugador restado, calculamos la cantidad de fichas jugadas hasta ese momento y que cubre el restado y hacemos un sub-pot al que optan todos los jugadores activos, incluido el restado.

Con el resto del pot hacemos otro sub-pot al que optan solo los jugadores activos no restados, en lo apostado hasta el momento y en los sucesivos envites.

POR FUERA: Al quedar algún jugador restado, multiplicamos el número de jugadores activos con resto por la cantidad que sobrepasan al restado y hacemos un sub-pot a que optan solo los jugadores con resto en lo apostado y en los envites sucesivos.

Con el resto del pot hacemos otro sub-pot al que optan todos los jugadores activos en la mano incluido el restado.

Se efectuarán tantos sub-pot como sean necesarios en función de que cada jugador restado opte al pot proporcionalmente a su resto.

NORMAS GENERALES

1. Antes de realizar la apuesta, cada jugador puede reunir sus fichas dentro del espacio de la mesa que le corresponde. Se considera que un jugador ha realizado la apuesta cuando traslada las fichas más allá de la línea que delimita su espacio esta acción tendrá que hacerse con un solo movimiento. La línea no es vinculante, es orientativa.
2. Las declaraciones verbales son consideradas como apuestas efectivas "la boca hace juego". Si hubiera una discrepancia entre una apuesta verbal y la cuantía introducida en la "zona de bote" por el jugador, la cantidad que se da por buena es la dicha de palabra. La boca manda.
3. El jugador debe proteger sus cartas todo el tiempo, lo podrá hacer con una ficha puesta sobre ellas. Si no lo hiciera así no tendrá compensación en el caso de que sus cartas se mezclasen con otras o el crupier se las retirase accidentalmente.
4. Un jugador no puede realizar una apuesta, ver la reacción de los demás jugadores y subir la apuesta.
5. Los jugadores que estén jugando la mano deben hablar solamente lo estrictamente necesario no pudiendo realizar manifestaciones con intención de confundir y engañar a los demás jugadores. Caso de que alguno de los jugadores actuase de la forma anteriormente descrita le será llamada la atención por el crupier y, si reincide, el Jefe de Sector decidirá sobre su participación o continuación en la partida.
6. El crupier debe mantener las cartas eliminadas y los descartes bajo control; ningún jugador está autorizado a verlos durante la partida. Una vez finalizada la mano los naipes que quedan en el mazo no deben ser mostrados.
7. En caso de que durante el desarrollo de una mano se destapara una carta, esta será mostrada a todos los jugadores y a continuación se procederá según el caso.
8. Cuando una plaza a la que le toca la gran ciega queda libre, esta corre a la siguiente plaza.

ERRORES EN EL JUEGO

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 todas las cartas son recogidas por el crupier que inicia la mano de nuevo:

- Cuando una de las dos primeras cartas repartidas son vistas.
- Cuando dos o más cartas se ven durante el reparto.
- Cuando los jugadores no reciban sus cartas en el orden reglamentariamente señalado para el juego.
- Cuando un jugador reciba más o menos cartas de las debidas y no se pueda corregir el error antes de realizar las apuestas.
- Cuando al comenzar la mano un jugador reciba una carta que no le corresponde y se tenga constancia de que la ha visto.
- Cuando más de una carta se gira total o parcialmente, aparecen boca arriba en el mazo durante el reparto o caen fuera de la mesa.
- Cuando se descubra que faltan una o más cartas en la baraja, o que ésta es defectuosa.
- Cuando "el botón" se coloca en un puesto equivocado.
- Cuando no se dan cartas a un jugador que ha puesto su ciega o apuesta obligada.
- Cuando en la baraja de cartas aparece algún naipe con el reverso de distinto color al resto.
- Cuando dos cartas del mismo rango y palo se descubren sobre la mesa.

Si nos diéramos cuenta de estas incidencias después de que se produzcan dos acciones la mano se dará por buena, a excepción de los dos últimos casos, en los cuales se anulara la jugada y se devolverá el dinero a todos los jugadores que hubieran participado en dicha mano. Se entiende como dos acciones, cuando dos jugadores han introducido fichas en el bote ó tres jugadores han actuado.

ERRORES DEL CRUPIER

- En el caso de que el crupier anuncie una mano equivocadamente, las cartas hablan por sí mismas, y se tiene en cuenta la combinación de cartas existente sobre la mesa.
- No se considerará error en el reparto de los naipes cuando el crupier dé cartas a un jugador ausente. En el caso de que el jugador no llegue cuando le toca su turno se retira su mano y perderá sus opciones de jugar el bote.
- En el caso de que el crupier, accidentalmente, se llevara todas o alguna de las cartas de un jugador, estando estas protegidas y las mezclara con los descartes, la mano le será anulada y al jugador se le devolverá todo el dinero que hubiera apostado en esa mano.
- En la modalidad de Texas Hold'em "limit", si una de las cartas comunes fuera descubierta por el crupier antes de que una ronda de apuestas fuera cerrada por completo, se cerrará dicha ronda sin posibilidad de incrementos.
- En la modalidad de Texas Hold'em "no limit" y "pot limit", si el crupier destapa una carta del flop antes de que haya terminado el turno de apuestas, la carta quemada se mantendrá y las otras se introducirán en el mazo, se barajará y se sacará un nuevo flop sin quemar antes ninguna carta.
- Si el crupier quema carta y saca el "turn" antes de que haya terminado la acción, apartará la carta del "turn", quemará y sacará la carta correspondiente al "river" y tras terminar la ronda de apuestas, introducirá la carta mostrada en el mazo, barajará y sacará el nuevo "river" sin quemar ninguna.
- Si el crupier quema y saca el "river" antes de que termine la acción, devolverá la carta mostrada al mazo, barajará y sacará un nuevo "river" sin quemar ninguna.
- En el caso de que al crupier se le descubra una carta en el reparto, esta sustituirá a la primera carta a quemar, que a su vez sustituirá la carta vuelta.
- En el caso de que el crupier descubriera un flop de 4 cartas, con o sin quemar carta, se llamará al jefe de partida, quien elegirá una carta al azar, y ésta será la 1ª carta en quemar, o será la siguiente carta en quemar, en el caso de haberse quemado correctamente la 1ª carta.

ERRORES DEL JUGADOR

- El jugador que tire sus cartas bocabajo tras la línea de apuestas, creyendo que no han ido más jugadores a igualar su apuesta, podrá recuperar estas y por lo tanto sus cartas estarán activas en los siguientes casos:
 1. Si el jugador o jugadores que aún estuvieran activos no han pagado la apuesta.
 2. Si tira sus cartas pensando que no ha ido ningún jugador a su apuesta y quedara algún jugador restado.
 3. Si el jugador tira sus cartas por error inducido por el crupier u otro jugador.
- En ningún caso el jugador podrá recuperar sus cartas si:
 1. Al tirar sus cartas estas se han mezclado con otras.
 2. En su turno de enseñar el juego, tira sus cartas dando la mano por perdida.
 3. Tira las cartas como consecuencia de una subida.
- El jugador que desee subir una apuesta y se equivoca al anunciar la cantidad o introduce en el bote un número inferior de fichas al necesario, no podrá incrementar la apuesta, teniendo tan solo que igualarla.
- El jugador que para cubrir una apuesta meta en el bote un número insuficiente de fichas sólo podrá añadir las precisas para igualar la apuesta, sin que tenga derecho a retirarlas.
- Si un jugador apuesta fuera de turno, llegado este tendrá que mantener su acción, salvo que se produzca un incremento anterior, con lo cual tendrá la opción de igualar la apuesta o en su caso incrementarla, pero no podrá retirar las fichas que ya hubiera apostado.
- 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. Sin embargo si se actúa de la misma forma sin existir una apuesta previa se entenderá que juega por la totalidad del valor de dicha ficha.
- El juego seguirá siendo válido, aunque un jugador por error descubra sus cartas.
- 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.
- Para mantener el derecho a actuar, un jugador deberá avisar al crupier antes de que hayan actuado dos jugadores después de él.
- Al jugador que ponga en contacto, voluntaria o involuntariamente, sus cartas con las de otro jugador le será anulada su mano, así como la del otro jugador.
- Los jugadores son responsables de sus acciones, si un jugador anuncia una acción y no conocía la cantidad correcta, debe efectuar la acción de todas formas. Si el error ha sido del crupier que ha informado de una cantidad incorrecta, el jugador podrá modificar su acción.
- La subida mínima será siempre por el doble de la apuesta anterior, a excepción de los jugadores restados.
- En el showdown los jugadores irán descubriendo las cartas uno a uno, en el sentido de las agujas del reloj y empezando por quien realice el último envite que esté igualado.

POKER DE CÍRCULO

VARIANTE OMAHA

Modalidad de poker de círculo que se juega con 52 cartas. La única diferencia con la variante de Texas Hold'em es que se reparten cuatro cartas tapadas por jugador y el objetivo es alcanzar la mayor combinación posible eligiendo de forma obligada dos de las cuatro cartas tapadas que tiene cada jugador en la mano y tres de las cinco cartas que son comunes a todos los jugadores y que son descubiertas por el crupier en el centro de la mesa.

Es habitual que le Poker Omaha se juegue en la modalidad de Pot Limit, por lo que el crupier debe llevar el control en todo momento, del total de la apuesta máxima que se puede hacer en cada ronda de apuestas.

El jugador podrá solicitar el "pot" para hacer la apuesta máxima, y el crupier le dirá la cantidad total a poner. Si el jugador pone una cantidad más alta de lo permitido, el crupier deberá devolverle lo que supere y anunciar el "pot" en voz alta.

PROHIBICIONES

- Jugarse el bote conjuntamente.
- Repartirse el bote voluntariamente.
- La connivencia entre jugadores.
- Comprar o añadir fichas al resto para aumentarlo, una vez que se ha iniciado la jugada.
- Prestarse dinero entre jugadores del propio resto.
- Guardarse las fichas de su resto.
- Retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista de los demás.
- Mirar las cartas de otros jugadores, aunque no estén jugando esa mano.
- Intercambiar su puesto con otra persona incluso temporalmente.
- Faltar el respeto al crupier o al jefe de partida.
- Comer en las mesas auxiliares.

Finalmente la mano ganadora se deberá marcar mostrando sus cuatro cartas y marcando las dos cartas de las cuatro del jugador, junto a las tres cartas comunes del board.

PERSONAL: La zona donde se desarrolle el juego, estará controlada por un Jefe de Sector, el cual será responsable la distribución de los crupiés, sortear los puestos al inicio de cada sesión y de que el juego se desarrolle correctamente en las mesas que tenga a su cargo. Resolverá cualquier conflicto planteado en las mesas de juego aplicando las normas. Llevará el control de los jugadores que deseen ocupar las plazas vacantes y ubicarlos donde les corresponda por turnos.

Pedirá a la Caja los cambios necesarios para el correcto desarrollo del juego.

Cada mesa de juego tendrá permanentemente un crupier a su servicio quien además de las funciones propias del crupier, realizará la función de cambista.

- Hablar por teléfono con ó sin cartas en la mesa. Se puede utilizar el teléfono para chats sólo sin cartas.
- Está prohibido utilizar aplicaciones de chats en los móviles teniendo cartas.
- Que un jugador enseñe alguna de sus cartas quedándole resto y estando activo en la jugada o una vez restado enseñe su jugada a otro jugador aunque este no intervenga en la mano.
- Tapar u ocultar fichas de su resto el cual deberá ser visible para todos.
- Si viéramos alguna de las prohibiciones anteriormente citadas, durante el transcurso de la partida, avisaremos al jefe de Mesa y le informaremos para que intervenga en ella.

NORMAS MESAS POKER TEXAS HOLD'EM CASH

1. EL JEFE DE PARTIDA ES EL RESPONSABLE DE ASIGNAR LOS PUESTOS Y DEBERÁ MANTENER EL CONTROL DE ESTOS.
2. EN LAS MESAS DE PÓKER TEXAS HOLD'EM LA REPOSICIÓN INICIAL SERÁ DE 100€ A 1.000€. LA REPOSICIONES DEBERÁN SER DEL TOTAL DEL IMPORTE MÍNIMO, SIN EMBARGO SIN SUPERAR EL IMPORTE MÁXIMO PERMITIDO (1.000€).
3. EN LA APERTURA DE MESA, LOS PUESTOS SE SORTEAN, UNA VEZ QUE SE VA A INICIAR LA PARTIDA, SI QUEDAN PUESTOS LIBRES, EL SORTEO DE LOS PUESTOS PERMANECERÁ ABIERTO HASTA QUE LA MESA SE COMPLETE, INCLUSO CON LA PARTIDA YA INICIADA.
4. UN JUGADOR PODRÁ CAMBIARSE DE SITIO, UNA VEZ INICIADA LA SESIÓN, SIEMPRE Y CUANDO NO CAMBIE EL ORDEN DE LOS PUESTOS.
5. TENDRÁN PREFERENCIA PARA CAMBIARSE DE SITIO, LOS JUGADORES QUE ESTÉN SENTADOS, SOBRE LOS QUE PERMANEZCAN EN LISTA DE ESPERA.
6. CUANDO UN CLIENTE SE ANOTE EN LA LISTA DE ESPERA PARA LAS MESAS DE TEXAS CASH, SE LE ASIGNARÁ UN NÚMERO DE RESERVA Y SE LE COMUNICARÁ, QUE CUANDO SE LE LLAME DEBERA HACER ACTO DE PRESENCIA EN UN MÁXIMO DE 5 MINUTOS, BIEN PARA OCUPAR LA PLAZA O BIEN PARA ANOTARSE DE NUEVO EN LA LISTA, EN ESTE CASO SE LE ANOTARÁ EL ÚLTIMO. EN CASO DE QUE NO HAGA ACTO DE PRESENCIA CUANDO SE LE LLAME, SE LE BORRARÁ DE LA LISTA.
7. EN LA APERTURA DE UNA SEGUNDA MESA, SE ATENDERÁN LOS PUESTOS POR ORDEN DE LISTA DE ESPERA. SOLO EN CASO DE QUE SEA PARA UNA DISTINTA MODALIDAD, PODRÁN ANOTARSE TAMBIEN LOS CLIENTES QUE ESTEN YA JUGANDO EN OTRA MESA.
8. EN LA APERTURA DE UNA 2ª O 3ª MESA, ANTES DE INICIAR EL SORTEO DE PUESTOS, HAY QUE COMPLETAR EN SU CASO, LAS MESAS ABIERTAS POR ORDEN DE LISTA.
9. UN JUGADOR PUEDE ELEGIR PUESTO EN LA MESA PERO SI NO DEJA RESTO, NO ADQUIERE PLENO DERECHO, SE LE MANTENDRÁ RESERVADO UN TIEMPO PRUDENCIAL, PERO SI AL VOLVER HA CAMBIADO LA SITUACIÓN DE LAS MESAS, TENDRÁ QUE ACEPTARLO, CONDICIÓN DE LA QUE DEBERÁ SER INFORMADO PREVIAMENTE.
10. LAS MESAS DEL MISMO JUEGO Y MINIMO DEBERÁN MANTENERSE COMPENSADAS EN CUANTO A NÚMERO DE JUGADORES, UN JUGADOR SOLO PUEDE CAMBIARSE DE MESA SI ESTE CAMBIO NO TIENE COMO CONSECUENCIA UNA DIFERENCIA DE +1 ENTRE LAS MESAS.
11. SI UN JUGADOR PIDE CAMBIARSE DE MESA, Y PUEDE HACERLO, SE PREGUNTARÁ AL RESTO DE LA MESA Y ENTRARÁN EN SORTEO LOS JUGADORES QUE LO SOLICITEN, GANARÁ LA CARTA MÁS ALTA. TENDRÁ PREFERENCIA EL JUGADOR QUE ESTÉ SENTADO, SOBRE EL QUE ESTÉ EN LISTA DE ESPERA.
12. SI UN JUGADOR SE LEVANTA DE UNA MESA PARA IR A OTRA DEBERÁ HACERLO CON SU RESTO SALVO QUE LA NUEVA MESA SEA DE DISTINTAS CIEGAS O JUEGO, EN ESTE CASO TAMPOCO SE TENDRÁ EN CUENTA LA NORMA DE MESAS COMPENSADAS.

NORMAS MESAS POKER TEXAS HOLD'EM CASH

13. SI UN JUGADOR SE LEVANTA DE UNA MESA Y POSTERIORMENTE QUIERE SENTARSE EN OTRA, PODRÁ HACERLO SIN ENTRAR EN SORTEO PASADOS AL MENOS 15 MINUTOS, CON EL MISMO RESTO O COMPLETANDO ESTE EN SU CASO HASTA EL MÍNIMO DE LA MESA Y RESPETANDO QUE NO SE PRODUZCA LA DIFERENCIA DE +1.
14. CASINO MEDITERRÁNEO SE RESERVA EL DERECHO DE PROHIBIR JUGAR EN LA MISMA MESA A FAMILIARES Ó CON CLAROS SIGNOS DE AMISTAD ENTRE JUGADORES.
15. EN LAS MESAS DE PÓKER TEXAS CASH, SÓLO SE PODRÁ SACAR RESTO DE LA MESA PARA DAR PROPINA O PARA PAGAR CONSUMICIONES DE HOSTELERÍA HASTA UN MÁXIMO DE 15€.
16. EL RESTO MÍNIMO PARA PARTICIPAR EN UNA MANO SERÁ EL VALOR DE LA CIEGA GRANDE, DE LO CONTRARIO NO SE CONSIDERARÁ RESTO Y TENDRÁ QUE HACER REPOSICIÓN.
17. TODO JUGADOR QUE SE INCORPORE A UN PARTIDA YA INICIADA, DEBERÁ PONER LA CIEGA GRANDE PARA PARTICIPAR EN LA SIGUIENTE MANO, O ESPERAR A SU TURNO DE CIEGA GRANDE.
18. UNA VEZ AL DÍA, HASTA UN MÁXIMO DE DOS JUGADORES POR MESA, PODRÁN HACER USO DE 20 MINUTOS DE LIBRE DISPONIBILIDAD, SIN QUE EN ESTE TIEMPO TENGA QUE PONER LAS CIEGAS. PARA ELLO SE HARA USO DE UN RELOJ, PASADOS LOS 20 MINUTOS SE AVISARÁ AL CLIENTE QUE DEBE OCUPAR SU PLAZA, PARA LO CUAL SE LE CONCEDERÁN 5 MINUTOS MAS DE CORTESIA, SI PASADO ESTE TIEMPO EL JUGADOR NO SE INCOPORA A LA MESA, EN CASO DE HABER LISTA DE ESPERA SE LE RETIRARÁN LAS FICHAS Y EN CASO DE NO HABER LISTA DE ESPERA SE LE PONDRÁN LAS CIEGAS CORRESPONDIENTES.
19. PARA SOLICITAR EL RELOJ, SE DEBER HABER JUGADO AL MENOS UNA MANO Y TENER RESTO EN LA MESA.
20. A PETICIÓN DE CUALQUIER JUGADOR DE LA MESA, EL CRUPIER REALIZARÁ UNA CUENTA ATRÁS PARA QUE UN JUGADOR EN SU TURNO ACTUE.
21. EL TIEMPO SERÁ DEPENDIENDO DEL BOTE EN JUEGO, CON UNA CANTIDAD DE HASTA 200€, SERÁ POR UN TIEMPO ESTIMADO DE DOS MINUTOS Y CON UNA SUPERIOR A 200€, SERÁ DE 4 MINUTOS.
22. PASADO ESTE TIEMPO, EL CRUPIER LE DARÁ 1 MINUTO PARA DECIDIRSE MEDIANTE UNA CUENTA ATRÁS EN VOZ ALTA EN LOS ÚLTIMOS 10 SEGUNDOS, SI PASADO ÉSTE TIEMPO EL CLIENTE NO SE HA DECIDIDO, SU MANO SE CONSIDERARÁ MUERTA.
23. NO SE PERMITIRÁ JUGAR DE FORMA SIMULTANEA EN EL TORNEO DE PÓKER Y EN LA MESA DE CASH, SALVO EN EL DESCANSO DE CENA DEL TORNEO.
24. CUANDO QUEDEN 15 MINUTOS PARA EL CIERRE DEL CASINO, SE JUGARÁN LAS TRES ÚLITMAS MANOS DE LA NOCHE.



www.casinomediterraneo.es
casinos@casinosdelmediterraneo.es