

REGLAMENTO DEL PÓKER MEDITERRÁNEO

El "PÓKER MEDITERRÁNEO ABIERTO", es una variante del juego de "PÓKER". Las reglas en cuanto a los distintos tipos de apuestas son las mismas; la diferencia entre ambas está dada en las limitaciones que se imponen al "PÓKER MEDITERRÁNEO" con respecto al tradicional por ser el primero, bancado por el Casino, lo que obliga a establecer ciertas pautas que brinden claridad, transparencia y; de cierta manera, hacerlo accesible para aquellos apostadores que no dominan el "PÓKER" tradicional.

PRESENTACIÓN DEL JUEGO

- 1- Mesa con seis casilleros numerados y seis asientos para ser ocupados por los apostadores que participarán del juego, siendo éste el límite por mesa.
- 2- Naipes de 52 cartas tipo francés, formado por los palos PIQUE, TRÉBOL, DIAMANTE y CORAZÓN. La escala de valores de las cartas de mayor a menor, es la siguiente:
 - As.
 - K, Q, J.
 - 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
- 3- Cada mesa dispondrá de dos mazos de distinto color.

DESARROLLO DEL JUEGO

- 1- Únicamente participarán del juego aquellos apostadores que se encuentren sentados a la Mesa. El mismo dará comienzo con una o más personas, hasta completar la mesa.
- 2- Para iniciar el juego, el Pagador solicitará que uno de los apostadores elija el mazo con el que se dará comienzo.
- 3- Elegido el mazo por el Apostador, y al inicio del juego, el Pagador realizará la ensalada y cinco barajes como mínimo. En los pases siguientes se efectuará solamente el baraje estipulado.
- 4- Se invitará a efectuar el corte del mazo al apostador que se encuentre en el asiento número uno y se proseguirá con los subsiguientes en los cortes posteriores. En caso de existir un solo Apostador, no podrá negarse a ejecutarlo.
- 5- Para recibir cartas, el Apostador deberá realizar una apuesta inicial denominada "ANTE" o "LUZ".
- 6- Se darán cinco cartas a cada Apostador y cinco para la banca. Las cartas se reparten siempre de a una, en cinco vueltas diferentes, comenzando por el asiento uno y terminando en la banca. El reparto de las cartas se hará de la parte superior del mazo.
- 7- Las cartas de los apostadores se darán todas cubiertas. La banca recibirá las cuatro primeras cubiertas y la quinta descubierta.

- 8- Recibidas las cartas por el apostador observará las mismas, y antes de decidir si entra en juego o no, podrá realizar el cambio de una carta, previo pago a la Banca de un importe igual a la apuesta realizada al "Ante" o "Luz".
- 9- Si no entra en juego, perderá su apuesta de "ANTE" o "LUZ" . Si decide entrar, deberá efectuar la "APUESTA ADICIONAL" que consiste en apostar el doble de la efectuada en "ANTE" o "LUZ".
- 10- En el caso de que algún apostador, no tuviera el importe necesario para efectuar su apuesta adicional, se le impondrá una multa que consistirá en la pérdida de su "Ante" o "Luz".
- 11- Luego de que todos los apostadores hayan manifestado su decisión de entrar o no, la banca procederá a descubrir sus cartas. Esta entrará en juego sólo si recibe un AS y un REY (se considera juego únicamente para la Banca, no para el apostador) o juego mayor.
Si no entra, pagará los "ANTES" (1 a 1) de aquellos apostadores que decidieron entrar, reintegrándoles la "APUESTA ADICIONAL" que queda nula.
Si entra en juego, el Pagador solicitará a los apostadores que descubran sus cartas de a uno por vez, comenzando por el asiento número uno y continuando con los siguientes, cotejándolas con las suyas.
- 12- El Pagador, definirá cada apuesta en forma individual, retirando carta y postura cuando el apostador pierda, y cartas previo pago de apuesta, cuando el apostador gane.
- 13- De producirse una igualdad entre el juego del apostador y de la Banca, ganará quien posea las cartas de más alta denominación que componen el juego que origina la igualdad. Si continúa la paridad, se definirá con la carta de mayor valor que no haya participado en la definición anterior y así sucesivamente hasta cotejar la última carta. Si no obstante continúa la igualdad, se definirá teniendo en cuenta el valor de los palos del naípe según la siguiente escala decreciente: PIQUE, TRÉBOL, DIAMANTE, CORAZÓN, considerándose a éstos efectos las cartas del juego con el cual comenzó la igualdad.
- 14- A todos los apostadores que hayan ganado se les pagará lo apostado en la "LUZ o ANTES", en una relación de uno a uno (1 a 1) y la "APUESTA ADICIONAL" de acuerdo a la siguiente tabla:

PAR	1 X 1
PAR DOBLE	2 X 1
TRÍO O PIERNA	3 X 1
ESCALERA	4 X 1
COLOR (cinco del mismo palo)	5 x 1
FULL	7 X 1
PÓKER	20 X 1
ESCALERA COLOR	50 X 1
ESCALERA REAL	100 X 1

COMBINACIONES DEL JUEGO DE PÓKER

PAR:	J - J	Dos cartas del mismo número o figura.
PAR DOBLE:	K - K y 8 - 8	Formado por dos pares diferentes.
TRÍO O PIERNA:	Q - Q - Q	Tres cartas del mismo número o figura.
ESCALERA:	7 - 8 - 9 - 10 - J	Cinco cartas consecutivas en número y figura.
COLOR:	7 - 9 - J - Q - AS	Esta formada por cinco cartas del mismo color (palo).
FULL:	9 - 9 K - K - K	Formado por un par y un trío.
PÓKER:	J - J - J - J	Cuatro cartas del mismo número o figura.
ESCALERA COLOR:	8 - 9 - 10 - J - Q	Cinco cartas correlativas del mismo color (palo).
ESCALERA REAL:	10 - J - Q - K - AS	Cinco cartas correlativas por su número y figura de un mismo color que concluya en el AS.

- 15- Si el Pagador, por cualquier causa, omitiera dar una o más cartas a uno o más apostadores, se quemarán las cartas entregadas a éstos reintegrándole/s la/s apuesta/s de "ANTE" o "LUZ".
- 16- Si el Pagador, por cualquier causa, diera a la Banca un número incorrecto de cartas, se invalidarán todas las apuestas realizadas en esa mano.
- 17- Si involuntariamente el Pagador descubriera una carta que no sea la quinta (descubierta), ésta será considerada en forma automática como tal, repartiendo el resto en forma cubierta.
- 18- Si durante el reparto de cartas viniera una descubierta o se descubriera por cualquier causa, se invalidará ese juego procediéndose a efectuar un nuevo baraje y a iniciar una nueva mano.
- 19- Una vez que los apostadores hayan visto sus respectivas cartas no podrán intercambiar información entre sí, referida a su juego, bajo ningún concepto. Tampoco podrán efectuar apuestas o desafíos entre sí o al Pagador por ninguna alternativa o circunstancia del juego.
- 20- Todo apostador sentado a la mesa, deberá realizar apuestas en todos los pases, si así no lo hiciera tendrá que ceder su asiento.

DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS

- 21- Toda duda en la interpretación de las disposiciones que anteceden, como así también situaciones no contempladas en el presente reglamento, serán resueltas exclusivamente por las autoridades de la Sala de Juegos.
- 22- Queda perfectamente establecido que el desconocimiento del presente Reglamento no excusa, a ninguna persona que participe del juego, del estricto cumplimiento del mismo.

FUNCIONES DEL PAGADOR

1. Presentará los mazos debidamente armados para la elección de los Apostadores.
2. Una vez seleccionado el mazo, procederá a realizar los barajes correspondientes al tiempo que llamará a jugar a los Apostadores.
3. Determinará cuándo el juego esté hecho y anunciará: "HECHO EL JUEGO, NO VA MÁS".
4. Repartirá las cartas de la forma establecida en el Reglamento. Tendrá especial cuidado en que no se produzcan intercambios de cartas entre los Apostadores.
5. Luego de retirar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras, procederá al baraje de mazos nuevamente y llamará al juego para la siguiente "mano".
6. Verificará que las cartas que reciba del apostador después de cada mano, sean igual en cantidad que las entregadas oportunamente.
7. En cada relevo se cambiará de Mazo. El Pagador saliente verificará el Mazo utilizado, y el entrante el que se utilizará. De comprobar alguna anomalía, deberá informar al Inspector a los efectos de realizar el reemplazo del mismo.
8. Cumplirá, además, con todas las disposiciones generales a todos los juegos correspondientes a las funciones de Pagador.

FUNCIONES DEL INSPECTOR

1. Será el encargado de supervisar que se cumplan las disposiciones generales y particulares del Reglamento del juego, de parte del Público y de parte de sus subordinados.
2. Cumplirá, además, con todas las disposiciones generales a todos los juegos correspondientes a las funciones de Inspector.