

REGLAMENTO DEL SIETE Y MEDIO

- 1- Pueden jugar hasta seis personas sentadas, no se permiten apuestas de pie.
- 2- Para recibir cartas el apostador debe jugar previamente su apuesta.
- 3- Se reparte una carta cubierta a cada apostador y una a la Banca.
- 4- Recibida la carta el apostador podrá optar por plantarse o solicitar, de creerlo necesario, una o más cartas sin excederse del puntaje estipulado por el juego (Siete y medio).
- 5- El apostador que solicite carta podrá optar por cubierta o descubierta, no pudiendo tener más que una cubierta.
- 6- El apostador que supere el límite de juego automáticamente pierde su apuesta aunque la Banca posteriormente también lo hiciera.
- 7- La Banca planta con un puntaje de cinco o superior a cinco (5). Con puntaje menor deberá darse carta.
- 8- Si la Banca excede el puntaje estipulado ganan los apostadores que no hayan superado el puntaje ideal.
- 9- La escala de valores de las cartas es la siguiente:

1-2-3-4-5-6-7	Conservan su valor nominal.
10-11-12 (sota-caballo-rey)	Tienen un valor de 1/2 punto.

JUEGOS Y ESCALAS COMPARATIVAS.

SIETE Y MEDIO REAL: Se forma con un siete y una figura del mismo palo, es el juego mayor, empata con jugada igual, gana con las restantes, la Banca paga el 200% de lo apostado.

SIETE Y MEDIO: Se forma con un siete y una figura de distinto palo, pierde con siete y medio real, empata con jugada igual, gana con las restantes, la Banca paga el 150% de lo apostado.

PUNTAJE: Se forman sumando la totalidad de las cartas solicitadas, gana con puntaje mayor, pierde con puntaje menor y con siete y medio y siete y medio real, la Banca paga el 100% de lo apostado.

El apostador que supera el puntaje ideal (Siete y medio) debe comunicarlo al Pagador obligatoriamente.