

Boletín Oficial

DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

Ministerio de
**Jefatura de Gabinete
de Ministros**



**SUPLEMENTO DE 64 PÁGINAS
Resoluciones**

Resoluciones

Provincia de Buenos Aires
INSTITUTO PROVINCIAL DE LOTERÍA Y CASINOS
Resolución N° 1.452/12

La Plata, 9 de octubre de 2012.

VISTO el Expediente N° 2319-44340/08, caratulado: "Eleva nuevo marco normativo de los juegos de azar artesanales", y

CONSIDERANDO:

Que a fojas 1 del expediente de referencia, el Jefe de División Carteadado solicita la aprobación del marco normativo unificado de los distintos juegos artesanales que se explotan en los Casinos Provinciales;

Que la petición encuentra su razón y fundamento en la actual dispersión de normas imperantes en la materia, y persigue el objetivo de reunir en un solo cuerpo normativo la totalidad de los Reglamentos de Juego y Reglamentos Técnico Funcionales, a fin de facilitar su comprensión y acceso por parte de los destinatarios de los mismos, especialmente considerando las modificaciones habidas en los últimos años;

Que a fojas 182 se pronuncia el Jefe de Juego en el sentido de la conveniencia de la aprobación y puesta en vigencia del cuerpo normativo indicado;

Que la Dirección Provincial de Hipódromos y Casinos ha emitido opinión a fs. 198 y vuelta, estimando conveniente y oportuno proceder conforme fuera solicitado, aunque debiéndose integrar al mismo plexo normativo, la reglamentación que se encuentra en elaboración para la puesta en marcha de los Torneos de Poker;

Que en virtud de ello, por la Jefatura de Juego del Casino Central, se ha procedido a integrar al proyecto original, los Reglamentos de Juego y Reglamentos Técnico Funcionales, correspondientes al Juego de Poker en las diferentes modalidades que se ofrecen en los Casinos Provinciales (Central Poker 3, Central Poker, Central Poker Hold'em modalidad Cash Game, Central Poker Hold'em modalidad Sit & Go y Central

Poker Hold'em modalidad Torneos). Asimismo se han elaborado e integrado al proyecto original, los Reglamentos de Juego y Reglamento Técnico Funcional, correspondientes a los Juegos Electrónicos (Máquinas Tragamonedas y Ruleta Electrónica T.T.R.);

Que de esta forma, han quedado compendiados en un único cuerpo normativo - denominado "Marco Normativo de los Juegos de Azar Artesanales y Electrónicos"- las reglamentaciones inherentes a la totalidad de las alternativas lúdicas que actualmente son ofrecidas en los Casinos Provinciales;

Que atento la dinámica a que se encuentran expuestos los aspectos reglamentarios aprobados, debido a la necesidad permanente de mantenerlos actualizados y de adaptarlos a las exigencias que impone la actividad, con objeto de lograr una más eficiente y rentable explotación; resulta conveniente facultar a los Directores de Casinos Zonas I y II, para que dispongan respecto de la aprobación de las modificaciones que pudieran requerir los Reglamentos de Juego y/o Reglamentos Técnico Funcionales que integran el Marco Normativo unificado de los Juegos de Azar Artesanales y Electrónicos autorizados, que como Anexo I forma parte de la presente; quedando reservada a las instancias superiores autorizar la implementación de nuevos Juegos en los Casinos de la Provincia y aprobar sus reglamentaciones;

Que el Marco Normativo de los juegos de Azar Artesanales y Electrónicos de los Casinos Provinciales dependientes del Instituto Provincial de Lotería y Casinos, contiene toda la información y normas necesarias para el aprendizaje, conducción y control de los siguientes juegos: Ruleta Americana y su versión Poceada; Ruleta Francesa; Punto y Banca; Black Jack y su versión Poceada; Craps; Central Poker Poceado; Siete y Medio; Central Poker 3; Central Poker Hold'em modalidad Cash Game; Central Póker Hold'em modalidad Sit &Go, Central Poker Hold'em modalidad Torneos; Máquinas Tragamonedas Electrónicas; Ruleta Electrónica TTR;

Que el Marco Normativo a aprobarse comprende, respecto de cada uno de estos juegos, dos tipos de Reglamentos;

En primer lugar el Reglamento del Juego propiamente dicho, donde aparecen todas aquellas reglas que describen las variantes de estos juegos y la tabla de pagos inherentes a las mismas, así como aquellas otras normas que prescriben la actuación de la Banca y la de los apostadores, estipulando derechos y obligaciones para ambas partes;

Que el presente está destinado fundamentalmente para conocimiento y consulta del personal que desempeña habitualmente sus tareas en la conducción y control de estos juegos, como así también para el público apostador;

Que en segundo lugar se observa el Reglamento Técnico Funcional, donde se encuentran determinadas las tareas de quienes desarrollan funciones en las mesas de juego, de forma tal que resulte de fácil lectura y comprensión las normas que reglan el accionar operativo de los mismos. Apunta a describir las tareas de un modo técnico, operativo, detallado y explícito, mediante una dinámica estandarizada y normalizada de como deben hacerse las mismas;

Que si bien las reglas específicas de cada juego habidas en este acto administrativo responden a estándares internacionales; la trayectoria y conocimientos adquiridos a través de la tarea diaria por quienes desempeñaron funciones en los casinos, quedan puestos de manifiesto en las siguientes páginas; siendo cada una de ellas producto del esfuerzo y la dedicación anónima representada en un accionar profesional y responsable;

Que el presente Marco Normativo de los Juegos de Azar Artesanales y Electrónicos es de conocimiento y aplicación en los Casinos dependientes del Instituto de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires;

Que han tomado debida intervención Asesoría General de Gobierno (fs. 466/467), Contaduría General de la Provincia (fs. 471) y Fiscalía de Estado (fs. 474);

Que el Instituto Provincial de Lotería y Casinos, en su carácter de Autoridad de Aplicación, se encuentra facultado para dictar los actos administrativos aprobatorios de las reglamentaciones de los juegos autorizados en los Casinos Provinciales, ello conforme lo establece el artículo 7° del Decreto 3.004/95;

Que corresponde al Vicepresidente del Instituto rubricar el presente acto administrativo;

Que el presente acto se dicta en uso de las atribuciones conferidas por el artículo 4° de la Carta Orgánica del Instituto Provincial de Lotería y Casinos aprobadas por el artículo 2° del Decreto N° 1.170/92, texto según Decretos N° 1.324/01 y N° 1.684/09, y Decreto N° 1.685/09;

Por ello;

EL PRESIDENTE DEL INSTITUTO PROVINCIAL DE LOTERÍA Y CASINOS,
RESUELVE:

ARTÍCULO 1° - Aprobar el Marco Normativo unificado de los Juegos de Azar Artesanales y Electrónicos autorizados, que como Anexo I forma parte integrante de la presente.

ARTÍCULO 2° - Derogar toda otra norma anterior que se oponga a la presente, a partir de su entrada en vigencia.

ARTÍCULO 3° - Facultar a los Directores de Casinos Zonas I y II, para que en forma conjunta, dispongan respecto de la aprobación de las modificaciones que pudieran requerir los Reglamentos de Juego y/o Reglamentos Técnico Funcionales que integran el Marco Normativo unificado de los Juegos de Azar Artesanales y Electrónicos autorizados, aprobado como Anexo I que forma parte de la presente.

ARTÍCULO 4° - Registrar, comunicar, publicar, dar al Boletín Oficial y al SINBA. Cumplido, archivar.

Jorge Norberto Rodríguez
Presidente

Anexo I
MARCO NORMATIVO DE LOS JUEGOS DE AZAR ARTESANALES
Y ELECTRÓNICOS

1. Ruleta Americana - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
2. Ruleta Americana - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
3. Ruleta Americana Poceada - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
4. Ruleta Americana Poceada - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
5. Ruleta Francesa - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
6. Ruleta Francesa - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
7. Punto y Banca - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
8. Punto y Banca - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
9. Black Jack Modalidad Carta Descubierta - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
10. Black Jack Modalidad Carta Descubierta - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
11. Black Jack Modalidad Carta Descubierta Poceado - Reglamento del Juego
Índice

- Reglamento del Juego
12. Black Jack Modalidad Carta Descubierta Poceado - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
13. Craps - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
14. Craps - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
15. Central Póker Poceado - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
16. Central Póker Poceado - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
17. Siete y Medio - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
18. Siete y Medio - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
19. Central Póker 3 - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
20. Central Póker 3 - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
21. Central Póker Hold'em Modalidad Cash Game - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
22. Central Póker Hold'em Modalidad Cash Game - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
23. Central Póker Hold'em Modalidad Sit & Go - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
24. Central Póker Hold'em Modalidad Sit & Go - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
25. Central Póker Hold'em Modalidad Torneos - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
26. Central Póker Hold'em Modalidad Torneos - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional
27. Máquinas Tragamonedas Electrónicas - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
28. Ruleta Electrónica TTR - Reglamento del Juego
Índice
Reglamento del Juego
28. Máquinas Tragamonedas Electrónicas y Ruleta Electrónica TTR - Reglamento Técnico Funcional
Índice
Reglamento Técnico Funcional

1. RULETA AMERICANA
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo	
Introducción		1.1
De las variantes del juego		1.2
De las apuestas múltiples		1.2.1
De las apuestas de chance		1.2.2
De las fichas		1.3
De las anomalías		1.4
De las apuestas		1.4.1
De los excedentes en las apuestas múltiples		1.4.2
De los excedentes en las apuestas de chance		1.4.3
De la bola		1.5
De la anulación de la bola		1.5.1
De la convalidación de la bola		1.5.2
De las apuestas		1.6
De la reducción		1.7
De la reconstrucción de la reducción		1.8
Del apostador		1.9
Normas complementarias		1.10

RULETA AMERICANA
REGLAMENTO DEL JUEGO

- 1.1 INTRODUCCIÓN
- 1.1.1 Juego de Azar que emplea una rueda horizontal con 37 casilleros radiales numerados, alojados en una cazuela. Será lanzada una bola con la mano derecha en el paño de izquierda y con la mano izquierda en el paño de derecha que girará en sentido contrario al del cilindro, que determina al encasillarse el número ganador. Conectada además, con un tapete de apuestas que reproduce los números de la rueda y demarca la ubicación de las chances.
- 1.2 DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
- Se dividen en apuestas “Múltiples” y apuestas a “Chances”
- 1.2.1 Apuestas múltiples: LÍNEA – CALLE – CUADRO – SEMIPLENO - PLENO
- 1.2.1.1 Apostar a Línea es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en los puntos de intersección de las líneas transversales con las laterales de cualquier lado exceptuando los extremos. Cubre 6 números. Hay 11 líneas distintas. Ofrece 6 posibilidades de ganar y 31 de perder. Gana 5 veces la apuesta.
- 1.2.1.2 Apostar a Calle es efectuar la jugada de manera de comprender a tres números a la vez. Sé colocará/n la/s ficha/s en cualquiera de los segmentos laterales limitados por los puntos de intersección de las líneas transversales con las marginales del tapete central o en los de intersección de las líneas longitudinales interiores con la transversal que limita el cero. Hay 14 calles distintas. Ofrece 3 posibilidades de ganar y 34 de perder. Gana 11 veces la apuesta.
- 1.2.1.3 Apostar a Cuadro es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en la intersección de las líneas longitudinales y transversales internas del tapete, que determinan cuatro ángulos rectos, o en los puntos extremos determinados por la intersección de las líneas laterales con la transversal que limita el cero. Cubre 4 números. Hay 24 ubicaciones distintas (23 suertes). Ofrece 4 posibilidades de ganar y 33 de perder. Gana 8 veces la apuesta.
- 1.2.1.4 Apostar a Semipleno consiste en colocar la/s ficha/s sobre la línea que separa dos números. Hay 60 ubicaciones para jugarlo. Ofrece dos posibilidades de ganar y 35 de perder. Gana 17 veces la postura.
- 1.2.1.5 Apostar a Pleno consiste en colocar la/s ficha/s dentro de uno de los espacios numerados del CERO (0) al TREINTA Y SEIS (36). Hay 37 ubicaciones para jugarlo. Ofrece una posibilidad de ganar 36 de perder. Gana 35 veces la postura.
- 1.2.2 Chances:
- 1.2.2.1 Simples:
- Mayor y Menor
- Colorado y Negro
- Pares y Nones
- 1.2.2.1.1 Apostar a cualquier “Chance Simple”, es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en el casillero correspondiente. Gana UNA vez lo apostado. Tiene 18 posibilidades de ganar contra 19 de perder.
- 1.2.2.1.2 Cada Chance Simple comprende los siguientes números:
- 1.2.2.1.3 Menor: del 1 al 18 incluido.
- 1.2.2.1.4 Mayor: del 19 al 36 incluido.
- 1.2.2.1.5 Colorado: 1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34 y 36.
- 1.2.2.1.6 Negro: 2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33 y 35.
- 1.2.2.1.7 Pares: Los divisibles por dos.
- 1.2.2.1.8 Nones: Los que no son divisibles por dos.
- 1.2.2.2 Chances Dobles:
- Docenas
- Columnas
- 1.2.2.2.1 Apostar a cualquier “Chance Doble”, es efectuar la jugada en los casilleros demarcados al efecto. Gana el doble del valor apostado. Tiene 12 posibilidades de ganar y 25 de perder. Sus denominaciones y características son las siguientes:
- 1.2.2.2.2 Docenas: Son tres, denominadas “Primera”, “Segunda” y “Tercera” e integradas por los números: 1 al 12; 13 al 24 y 25 al 36 respectivamente.
- 1.2.2.2.3 Columnas: Son tres y comprenden los siguientes números:
- 1.2.2.2.4 Primera Columna: 1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31 y 34
- 1.2.2.2.5 Segunda Columna: 2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32 y 35
- 1.2.2.2.6 Tercera Columna: 3-6-9-12-15-18-21-24-27-30-33 y 36
- 1.2.2.3 La apuesta que se efectúa sobre la línea que separa DOS chances se denomina “A Caballo” y juega la mitad de su valor en cada casillero
- 1.2.2.3.1 Apostar en las chances jugadas “A Caballo”, implica que se deberá apostar el doble del mínimo fijado, permitiéndose jugadas hasta el doble del máximo establecido para la misma. No estando permitido en el caso de jugar el máximo, otra apuesta en las chances involucradas por el mismo Apostador.
- 1.2.2.3.2 Las chances “A Caballo” podrán ser jugadas entre:
- 1.2.2.3.2.1 Primera y Segunda Docena, Segunda y Tercera Docena
- 1.2.2.3.2.2 Primera y Segunda Columna, Segunda y Tercera Columna
- 1.2.2.3.2.3 Menor y Pares, Pares y Colorado, Negro y Nones, Nones y Mayor.
- 1.2.2.4 Cuando la bola se encasille en el número CERO, todas las chances, sin excepción pierden.
- 1.3 DE LAS FICHAS

- 1.3.1 El público podrá tomar conocimiento de los valores de las fichas, mínimos y máximos en vigencia, exhibidos en la sala de juego, dándose como conocidos por el Apostador en el momento de efectuar su apuesta.
- 1.3.2 Los mínimos y los máximos de las apuestas, serán los que determina la Superioridad en cada caso.
- 1.3.3 En todos los casos los colores tendrán 100 fichas, que será la cantidad máxima que se permite jugar.
- 1.3.4 El Apostador que juegue el color de mayor valor de la mesa, tiene el derecho de solicitar al Pagador cuarenta unidades más; para jugar el máximo de Suertes Múltiples a una docena.
- 1.4 DE LAS ANOMALÍAS
- 1.4.1 de las Apuestas
- 1.4.1.1 En caso de ser observada una ficha que no definiera con exactitud una determinada suerte múltiple, antes de ser arrojada la bola se tratará de ubicar al Apostador para corregir la misma. De no estar en la mesa se reubicará la postura siguiendo el criterio del Apostador.
- 1.4.1.2 Una vez definida la suerte se pagará de acuerdo a lo que la ficha marque, en ningún caso se tomará en cuenta la intención del Apostador.
- 1.4.1.3 Se tomará como “marca” de la postura el contacto de la ficha con la/s línea/s divisoria/s de las distintas suertes.
- 1.4.1.4 Las posturas jugadas como Líneas, Cuadros y Semipleno entre los números 34, 35, 36 y la línea marginal, se reacomodarán como Calle, Semipleno y Pleno respectivamente.
- 1.4.1.5 Serán declaradas nulas las apuestas en efectivo y/o valores no vigentes que se hubieren efectuado, siendo devueltas al Apostador.
- 1.4.1.6 Si por error el Pagador arrastrare una suerte ganadora, independientemente de la reconstrucción de la misma por el equipo asignado a la mesa, deberá ser ratificada por Control Aéreo. La mesa seguirá funcionando normalmente hasta tanto se reconstruya la suerte ganadora.
- 1.4.1.7 De advertirse la jugada con fichas de chance “antes de arrojar la bola” se procederá a ofrecer color y efectuar el cambio correspondiente, de no haber color disponible se le permitirá jugar por única vez.
- 1.4.1.8 De advertirse sin el tiempo necesario para efectuar el cambio, se llevará la apuesta
- de los Excedentes en las Apuestas Múltiples
- 1.4.2.1 Cuando el Apostador se hubiere excedido en los máximos en las Suertes Múltiples se procederá de acuerdo al momento en que se advirtiere dicha irregularidad:
- 1.4.2.1.1 Antes de arrojar la bola, se advertirá la anomalía al Apostador procediéndose a la devolución del excedente.
- 1.4.2.1.2 No hallándose aquel presente, se anunciará “Va Jugando el Máximo”, aceptándose hasta el máximo permitido; ingresando a la Banca el excedente para su custodia.
- 1.4.2.1.3 Después de arrojada la bola, el Pagador anunciará: “Va Jugando el Máximo”, entendiéndose por tal, que la suerte apostada es la cubierta por el mismo, devolviéndose el excedente una vez definida la bola.
- 1.4.2.2 Definido el número, se procederá a distribuir el excedente de acuerdo a la cobertura máxima que cada suerte admite, de acuerdo al siguiente desglose:
- 1.4.2.2.1 de PLENO, a Semiplenos, Calles, Cuadros y Líneas.
- 1.4.2.2.2 de SEMIPLENO, a Calles, y en el caso de Cuadros y Líneas solamente los que involucren los números de la postura original.
- 1.4.2.2.3 de CALLES, a Cuadros y Líneas.
- 1.4.2.2.4 de CUADRO, a Línea involucrada en la postura original, con la excepción del Cuadro cero, uno, dos, tres que no tiene desglose, habiendo salido el cero.
- 1.4.2.2.5 de LÍNEA, completado el máximo se devolverá el excedente.
- 1.4.2.3 Si el error no es advertido:
- 1.4.2.3.1 El jugador que hubiere apostado más del máximo o menos del mínimo en Suertes Múltiples, no tendrá derecho a devolución alguna una vez ingresado el arrastre
- 1.4.2.4 De encontrarse fichas de chance jugadas a Suertes Múltiples que excedan los máximos permitidos se procederá al desglose de la postura.
- 1.4.2.5 El desglose se realizará en forma descendente sin repetir la postura inicial.
- 1.4.3 de los excedentes en las apuestas de Chances
- 1.4.3.1 En el caso de los excedentes a Chance se procederá de acuerdo a lo siguiente:
- 1.4.3.1.1 Antes de arrojar la bola, se advertirá la anomalía al Apostador procediéndose a la devolución del excedente.
- 1.4.3.1.2 No hallándose aquel presente, el Pagador anunciará “Va Jugando el Máximo”, aceptándose hasta el máximo permitido; ingresando a la Banca el excedente para su custodia.
- 1.4.3.1.3 Después de arrojada la bola, el Pagador anunciará “Va Jugando el Máximo”, devolviendo el excedente luego de definida la bola.
- 1.4.3.1.4 Definido el número, de resultar ganador se pagará hasta el máximo permitido, devolviendo el excedente al Apostador.
- 1.4.3.2 El Apostador que hubiere jugado más del máximo o menos del mínimo en Chance, no tendrá derecho a devolución alguna una vez ingresado el arrastre .
- 1.5 DE LA BOLA

- 1.5.1 de la Anulación de la Bola
- 1.5.1.1 Se anulará la bola, en las situaciones que se detallan a continuación:
- 1.5.1.1.1 Si se introduce algún objeto extraño dentro del cilindro y éste estuviese girando con la bola sin encasillar.
- 1.5.1.1.2 Si la bola al ser arrojada saltare fuera del cilindro o quedare detenida sobre el aro de la cazuela, sin posibilidad de caer dentro de aquel por propia gravitación.
- 1.5.1.1.3 Si el cilindro se frenase hasta quedar completamente detenido por defectos o cualquier otro motivo, mientras la bola estuviese girando.
- 1.5.1.1.4 Si la bola quedare detenida y sin posibilidad de caer por propia gravitación, en cualquier lugar que integren cazuela y cilindro y éste quedare inmóvil.
- 1.5.1.1.5 Si por efecto de un impulso deficiente, la bola descendiera bruscamente hacia los casilleros numerados.
- 1.5.1.1.6 Si regresare al cilindro, luego de rebotar en algún empleado o público.
- 1.5.1.2 En los casos descriptos en los incisos anteriores, es obligación del Pagador anunciar con claridad: "No Va Esta Bola, Pueden Jugar" En ningún caso el Pagador podrá vender o cambiar fichas
- 1.5.2 de la Convalidación de la Bola
- 1.5.2.1 Se deberá convalidar la bola en las siguientes circunstancias, cuando:
- 1.5.2.1.1 La bola sea arrojada y saltare fuera del cilindro recorriendo el aro de la cazuela y regresare al mismo por propia gravitación, encasillándose.
- 1.5.2.1.2 Producido el encasillamiento normalmente y si con posterioridad y por razones imprevistas, se introdujere un objeto o ficha.
- 1.5.2.1.3 La bola se encasillare y por razones fortuitas o imprevistos técnicos, el cilindro se frenare abruptamente.
- 1.6 DE LAS APUESTAS
- 1.6.1 Los mínimos y los máximos de las apuestas, serán los que determina la Superioridad en cada caso.
- 1.6.2 Al Apostador le será permitido jugar un color y/o valor por bola en la mesa que le fuera canjeado.
- 1.6.3 Es responsabilidad del público Apostador el cuidado de las jugadas que realice con fichas de chance
- 1.6.4 No está permitido jugar fichas de chance en Apuestas Múltiples.
- 1.6.5 La ubicación de las fichas en el tapete deberá ser clara y precisa, definiendo la intención del Apostador; a tal efecto no estará permitido arrojarlas. Las que estuvieran fuera de toda marcación regular serán devueltas.
- 1.6.6 Luego que el Pagador Anuncie "No Va Mas", no podrá efectuarse ninguna apuesta, ni retirar o modificar las realizadas.
- 1.6.7 En ningún caso se aceptaran "apuestas anunciadas" y no concretadas en el tapete antes del "No Va Mas".
- 1.6.8 No se permitirá retirar ni modificar la apuesta del número premiado hasta haberse completado el pago total.
- 1.7 DE LA REDUCCIÓN
- 1.7.1 Cuando el volumen y/o complejidad de apuestas en el número favorecido lo determine se efectuará la reducción correspondiente que será realizada por el Pagador en forma continua hasta su finalización.
- 1.7.2 Las principales reducciones a efectuar, serán las siguientes:
- 1.7.2.1 De cada seis Líneas se formará un Pleno.
- 1.7.2.2 De cada tres Calles se formará un Pleno.
- 1.7.2.3 De cada cuatro Cuadros se formará un Pleno.
- 1.7.2.4 De cada dos Semiplenos se formará un Pleno.
- 1.7.2.5 De cada tres Líneas se formará un Semipleno.
- 1.7.2.6 De cada dos Cuadros se formará un Semipleno.
- 1.7.2.7 De dos Calles se formará Semipleno y Línea
- 1.7.2.8 De Calle y Línea se formará un Semipleno
- 1.7.3 Como resultado del total de las diversas reducciones, jugando el color de mayor valor, se puede llegar a obtener la siguiente cantidad de Plenos, de acuerdo a la ubicación de los números en el tapete:
 Número: 0 7 Plenos
 Números: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29y32 12 Plenos
 Números: 1,3,4,6,7,9,10,12,13,15,16,18,19,21,22,24, 25,27,28, 30,31y33 9 Plenos
 Número: 35 8 Plenos
 Números: 34 y 36 6 Plenos
- 1.8 DE LA RECONSTRUCCIÓN DE LA REDUCCIÓN
- 1.8.1 Se realizará, ante un reclamo, en orden inverso al proceso de reducción.
- 1.9 DEL APOSTADOR
- 1.9.1 Deberá retirar o acondicionar en forma inmediata el pago efectuado en las chances ganadoras.
- 1.9.2 No se permitirá retirar ni modificar la apuesta del número favorecido hasta haberse completado el pago total.
- 1.9.3 No le está permitido jugar fichas de chances en Apuestas Múltiples.
- 1.9.4 No le está permitido al público ubicarse en lugares destinados al personal.
- 1.9.5 La ubicación de las fichas en el tapete deberá ser clara y precisa, definiendo con exactitud la intención dela apuesta; para tal efecto no será permitido arrojar las mismas.
- 1.10 NORMAS COMPLEMENTARIAS
- 1.10.1 De producirse litigio o reclamo durante el desarrollo del juego, las posturas afectadas quedarán en custodia, mientras se proveen las medidas de solución por el personal a cargo.

- 1.10.2 La Banca podrá disponer del color, habiéndose retirado el Apostador de la mesa sin informar al Pagador su continuidad de juego en la misma o, transcurrido una bola sin jugar
- 1.10.3 La Banca se reserva el derecho de modificar la ubicación de la apuesta original en los casos que esta necesitara clarificarse por medio de la reducción. Será responsabilidad del Apostador volver la apuesta a su posición original.
- 1.10.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

2. RULETA AMERICANA
 REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	2.1
Elementos básicos de gestión	2.2
De las fichas	2.3
Del pago de las apuestas	2.4
De las chances	2.4.1
Suertes múltiples	2.4.2
De la reducción	2.4.3
De la reconstrucción	2.4.4
De las apuestas olvidadas	2.5
En chance	2.5.1
En las suertes múltiples	2.5.2
Del personal de la mesa	2.6
Del Inspector	2.6.1
Del Pagador	2.6.2
Del Ayudante	2.6.3
De la caja de empleados	2.7
Del relevo	2.8
Del Inspector	2.8.1
Del Pagador	2.8.2
De las operaciones de cambio	2.9
Con el cambista	2.9.1
De las operaciones de reposición	2.9.2
De la apertura de mesa	2.10
Del cierre de mesa	2.11
Normas complementarias	2.12
En general	2.12.1
Para el apostador	2.12.2
Para la banca	2.12.3
Del léxico técnico específico	2.13
Del glosario	2.14

RULETA AMERICANA
 REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 2.1 INTRODUCCIÓN
- 2.1.1 Juego de Azar que emplea una rueda horizontal con 37 casilleros radiales numerados, alojados en una cazuela. Una bola lanzada con la mano derecha en el paño de izquierda y con la mano izquierda en el paño de derecha que girará en sentido contrario al del cilindro, que determina al encasillarse el número ganador; conectada además, con un tapete de apuestas que reproduce los números de la rueda y demarca la ubicación de las chances.
- 2.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 2.2.1 MESA DE RULETA: Superficie plana rectangular de madera, conformada por dos tableros (de juego y de la Banca) cubiertos por sendos tapetes de bratina de color, acolchada, que se apoyan en dos bases unidas por un larguero.
- 2.2.2 TABLERO DE JUEGO: Lugar destinado a los Apostadores que incluye el tapete de apuestas, debidamente demarcado, delineado y numerado. Su contorno, delimitado por una baranda acolchada.
- 2.2.3 TABLERO DE LA BANCA: Lugar de ubicación de los valores de la "Banca", del cilindro y de los elementos destinados a la tarea específica del personal de juego.
- 2.2.4 CILINDRO: Denominación que por tradición se aplica a la máquina de Juego ó Ruleta, y cuyos componentes principales son:
- 2.2.5 CAZUELA: (de madera o aglomerado) Estructura circular torneada y enchapada que ocupa el hueco del tablero de la Banca.
- 2.2.6 NÚCLEO CENTRAL: Elemento de metal donde se fija el aro porta-banda, la cruz de maniobra y aloja la camisa en la que gira todo el conjunto sobre el eje. El núcleo posee 37 ranuras donde se ubican los separadores, conformando las casillas que corresponden a cada número.
- 2.2.7 ARO PORTA-BANDA METÁLICO: Componente que fija la cinta numérica.
- 2.2.8 CAZUELA DE METAL: Elemento fijo, contenido en su similar de madera, que sujeta el eje de giro del conjunto.
- 2.2.9 EJE Y CAMISA: Conjunto de acero con registro de altura, en el que gira el núcleo central, mediante sistema "punta diamante".
- 2.2.10 Completan el cilindro los siguientes elementos: Torre cruz maniobra, manija, buje, campana, tapón porta bola, arandela de sujeción, separadores y azares.

- 2.2.11 BOLA: Esfera de marfil o melamina de 18 a 21 mm. de diámetro aproximadamente.
- 2.2.12 DOLLY: Marcador utilizado en mesa de Ruleta Americana para identificar el número premiado.
- 2.2.13 ACRÍLICO PORTA VALORES: caja de acrílico transparente de acceso lateral donde se ubican las fichas de uso interno y las de mayor valor o complemento de pago, en su parte superior están ubicadas las dos bandejas de caja de empleados.
- 2.2.14 ACRÍLICO CUBRE BANCA: Tapa transparente que se usa para el resguardo de la Banca cuando la mesa no funciona, tiene en su parte superior un cierre que consta de una varilla de bronce donde se ubica el precinto de seguridad numerado.
- 2.2.15 ACRÍLICO CUBRE CILINDRO: Tapa transparente que cubre el cilindro cuando la mesa no funciona.
- 2.2.16 ACRÍLICO CUBRE VALORES DE SEGURIDAD: Esta ubicado sobre el tablero de la Banca en su unión con el de juego y protege los carreteles de complemento de pago.
- 2.2.17 SOPORTE PORTA VALORES: Angulo de metal forrado en paño, que se utiliza para apoyar los carreteles de complemento de pago, ubicado dentro del acrílico Cubre Valores.
- 2.2.18 FICHERO: Conjunto de valores en fichas, que integran el capital de la "Banca", que se divide en CAPITAL FIJO y CAPITAL HABILITANTE.
- 2.2.19 FICHAS. Pequeñas piezas de material plástico o acrílico de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 2.2.20 BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS: Caja de acrílico transparente y de color, ubicadas sobre el acrílico porta-valores
- 2.3 DE LAS FICHAS
- 2.3.1 La Caja Porta Valores está ubicada de frente al Inspector, donde se alojan los valores de uso interno y complemento de pago.
- 2.3.2 La ubicación de los valores que conforman las respectivas Bancas estarán colocados en un sistema uniforme, en forma escalonada. En todos los casos el Capital Fijo la totalidad de los valores serán ubicados en pilas de DIEZ (10) unidades con un máximo de CIEN (100) unidades por color.
- 2.3.3 Caja Porta Valores: Las fichas de valor mayor se colocarán en la caja Porta Valores a partir de las fichas de Uso Interno, siguiendo con las de Complemento de Pago de forma rectangular que se dispondrán de cinco en cinco, continuando con el resto del Complemento de Pago en pilas de DIEZ, de mayor a menor. Los picos sobrantes de Capital Fijo se ubicarán entre el último color y la Caja Porta Valores.
- 2.3.4 Las Bandejas de Caja de Empleados, está ubicada en cajas de acrílico de color sobre la Caja Porta Valores. Pasando de la caja de color a la transparente los valores al momento de convertirse.
- 2.3.5 El público podrá tomar conocimiento de los valores de las fichas, mínimos y máximos en vigencia, exhibidos en la sala de juego, dándose como conocidos por el Apostador en el momento de efectuar su apuesta.
- 2.3.6 De producirse litigio o reclamo que excedan las atribuciones y/o posibilidades del Inspector, se recurrirá a la vía jerárquica correspondiente, quedando las apuestas afectadas en custodia, mientras se proveen las medidas de solución, sin que ello altere el ritmo de la partida.
- 2.4 DEL PAGO DE LAS APUESTAS
- 2.4.1 de las Chances
- 2.4.1.1 Las Chances se comienzan a pagar desde las Columnas, Chances simples y Docenas de las siguiente forma:
- 2.4.1.1.1 En las Chances simples, anunciará solamente el nombre de la suerte y el monto del pago concordante a la apuesta.
- 2.4.1.1.2 En las Chances dobles el nombre de la misma, la apuesta y el beneficio.
- 2.4.1.1.3 En las apuestas "A Caballo" el nombre de la misma, la apuesta y el beneficio.
- 2.4.1.2 Definido el pase y advertido el excedente de una apuesta perdedora se comunicará a la Superioridad y se dará intervención a monitores, a efecto de identificar fehacientemente al Apostador y proceder al reintegro del monto excedido.
- 2.4.1.2.1 La postura original será ubicada a resguardo de la Banca junto al acrílico de seguridad hasta concretar el procedimiento antes mencionado.
- 2.4.2 de las Suertes Múltiples
- 2.4.2.1 A continuación del pago de las Chances y sin interrupción, distinguirá las suertes a pagar, expresando con claridad: COLOR, VALOR, SUERTE, BASE, MONTO TOTAL Y CORTE.
- 2.4.2.2 El corte deberá anunciarlo antes y/o durante la toma del monto menor, el complemento de pago lo extenderá antes del traslado al tapete.
- 2.4.2.3 En el tablero de juego depositará las fichas de color y a su lado, entre éstas y la Banca, transversalmente el complemento de pago, al alcance del Apostador, explicando la operación
- 2.4.2.4 Efectuará el pago de la última bola utilizando el mínimo número de valores requeridos y como picos, el color que cada Apostador poseía para su mejor identificación.
- 2.4.3 de la reducción de las apuestas
- 2.4.3.1 Cuando el volumen y/o complejidad de apuestas en el número favorecido lo determine se efectuará la "Reducción" correspondiente que será realizada por el Pagador en forma continua hasta su finalización.
- 2.4.3.2 Las apuestas homogéneas serán arrastradas y reducidas sucesivamente fuera del número ganador, en el orden siguiente:
- 2.4.3.2.1 Líneas, Calles, Cuadros y Semiplenos.
- 2.4.3.2.2 En cada caso se comenzará por la ficha de mayor valor y a igual valor mayor cantidad de fichas, a efectos que resulten ubicadas en el número en orden decreciente. Toda la operación debe realizarse con dicción clara y tono moderado.
- 2.4.3.3 En ningún caso se comenzará la reducción en el número ganador sin que previamente, el Pagador haya realizado el pago de todas las chances favorecidas.
- 2.4.3.4 Las fichas de chances apostadas al número favorecido, no sufrirán reducción, se pagará a cada jugador por separado en su ubicación original y se entregará la postura correspondiente.
- 2.4.3.5 El procedimiento del pago se deberá realizar inmediatamente después de terminada la reducción de las fichas de color.
- 2.4.3.6 Será obligación del Pagador antes de comenzar la reducción controlar que no estén excedidas las distintas posturas en las Suertes Múltiples.
- 2.4.3.7 La reducción se realizará en forma ordenada:
- 2.4.3.7.1 De cada dos Líneas una Calle, de cada tres Líneas semipleno y de cada seis Líneas un Pleno.
- 2.4.3.7.2 De cada dos Calles, Medio y Línea, de cada tres Calles, un Pleno.
- 2.4.3.7.3 De Calle y Línea un Semipleno.
- 2.4.3.7.4 De cada dos Cuadros un Semipleno, de cada cuatro Cuadros un Pleno.
- 2.4.3.7.5 De cada dos Semiplenos un Pleno.
- 2.4.3.7.6 Las fichas remanentes de la reducción se colocarán detrás del acrílico de seguridad y de menor a mayor comenzando con las Líneas; no debiendo integrarlas a la Banca sin previa conformidad del Apostador.
- 2.4.3.7.7 La ficha remanente de Calle y Línea deberá ubicarse a continuación de la reducción de Calles, corrida hacia la Banca.
- 2.4.3.8 El producto de la reducción de las distintas suertes se ubicará de la siguiente forma:
- 2.4.3.8.1 Línea, Calle y Cuadro, la posición mas alejada de la Banca y del Pagador,
- 2.4.3.8.2 El Semipleno en la ubicación mas cercana de la Banca.
- 2.4.3.8.3 Plenos y Semiplenos abiertos en carretel, siempre hacia el lado del Pagador, los carreteles que indique los plenos deberá ubicarlos en línea recta y uniforme de mayor a menor.
- 2.4.3.9 Cuando excedan de cinco se realizarán los cortes hacia la Banca.
- 2.4.3.10 Cuando hubiere diez plenos o mas, se ubicarán en una pila detrás del carretel, ingresando las restantes al mismo.
- 2.4.3.11 Si una vez finalizada la reducción y antes de conformar el carretel, se observara que la cantidad de fichas a pleno supera el espacio destinado a tal fin, se procederá de la siguiente manera:
- 2.4.3.11.1 Al conformar el carretel de Plenos se desagregará del mismo el color de mayor cantidad, no necesariamente el de mayor valor.
- 2.4.3.11.2 El valor omitido, se extenderá fuera del número, en el sector libre del tapete del lado del Pagador y se procederá a su pago en primer término.
- 2.4.3.12 Luego se colocará el máximo a Pleno y devolverá el excedente al Apostador, para a continuación completar el pago de las distintas suertes favorecidas.
- 2.4.3.13 Como resultado del total de las diversas reducciones, jugándose el color de mayor valor, se puede llegar a obtener la siguiente cantidad de Plenos, de acuerdo a la ubicación de los números en el tapete:

Número:	0	7 plenos
Números:	2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32	12 plenos
Número:	35	8 plenos
Números:	1,3,4,6,7,9,10,12,13,15,16,18,19,21,22,24,25,27,28,30,31 y 33	9 plenos
Números:	34 y 36	6 plenos

- 2.4.3.14 Terminada la reducción se entregará el posible excedente a Plenos al Apostador.
- 2.4.4 de la reconstrucción de las apuestas
- 2.4.4.1 Ante un reclamo, y de no ser visible el error, el Inspector efectuará la reconstrucción de esa postura, que se realizará en orden inverso al proceso de reducción,
- 2.4.4.2 Comenzando por los Semiplenos, Cuadros, Calles y Líneas.
- 2.4.4.3 De detectarse alguna anomalía se hará lugar al reclamo realizado. Finalizada esta operatoria se realizará nuevamente la reducción.
- 2.5 DE LAS APUESTAS OLVIDADAS
- 2.5.1 en Chance
- 2.5.1.1 Cuando luego del pago el Apostador no condicionare o retirare su ficha, se ingresarán a la Banca antes de la próxima bola; actuándose de acuerdo a lo siguiente:
- 2.5.1.1.1 Si la apuesta fuere reclamada antes de la bola siguiente se hará entrega de la misma.
- 2.5.1.1.2 Si luego de la bola no existiere reclamo, corresponderá al Supervisor confeccionar el parte de apuestas olvidadas.
- 2.5.1.2 Las apuestas no cobradas oportunamente, no deberán afectar el normal ritmo de la partida.
- 2.5.2 en Suertes Múltiples
- 2.5.3 Cuando luego del pago a una Suerte Múltiple el Apostador no cobrase su ficha, se ingresarán a la Banca antes del próximo pase; actuándose de acuerdo a lo siguiente:

- 2.5.3.1 Si la apuesta fuere reclamada antes de la bola siguiente se hará entrega de la misma.
- 2.5.3.2 Si luego del pase mencionado no existiere reclamo, corresponderá al Supervisor confeccionar el parte de apuestas olvidadas.
- 2.5.3.3 Las apuestas no cobradas oportunamente, no deberán afectar el normal ritmo de la partida.
- 2.6 DEL PERSONAL DE LA MESA
- El personal de la misma esta compuesto por un Inspector cada dos mesas, un Pagador y un Ayudante por flor
- 2.6.1 del Inspector
- 2.6.1.1 Su ubicación es: Entre las cabeceras de las mesas del sector a su cargo. No apartándose del lugar salvo necesidades del servicio.
- 2.6.1.2 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y ordenes provenientes de la superioridad.
- 2.6.1.3 Controlará la presencia y estado de los Elementos Básicos de Gestión necesarios para la actividad de la mesa.
- 2.6.1.4 Durante la apertura de mesa y cierre de la misma procederá acorde a la normativa vigente, descripta en los apartados específicos.
- 2.6.1.5 Observará constantemente las apuestas del público y la manera en que las realiza, a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.
- 2.6.1.6 En la solución del cualquier problema ocurrido en la mesa a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Pagador.
- 2.6.1.7 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca en cualquier momento de la actividad para informar a la Superioridad cuando le sea requerido.
- 2.6.1.8 Transmitirá a su relevo toda novedad o inquietud relacionada con el desarrollo del juego.
- 2.6.1.9 Observará que las operaciones concernientes a anuncio, traslado de valores recibidos en concepto de Caja de Empleados se realice de forma clara y precisa.
- 2.6.1.10 A efectos de un mejor y mas amplio control, en ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores. Exceptuando en las operaciones de cambio, este requisito es de estricto cumplimiento.
- 2.6.1.11 En caso de ausencia total de público controlará la adecuada intermitencia de la Bola.
- 2.6.2 del Pagador
- 2.6.2.1 Su ubicación es: De frente a la Banca. No deberá aproximarse a la posición del Inspector, salvo requerimiento de éste, o por especiales razones de servicio. No le estará permitido estar de piernas cruzadas, manos atrás o de espalda al Inspector.
- 2.6.2.2 Tendrá en primera instancia, la responsabilidad de llevar un correcto ritmo de partida.
- 2.6.2.3 El acto de arrojar la bola lo efectuará con mano derecha o izquierda según la ubicación del paño, teniendo en cuenta la siguiente sucesión de movimientos:
- 2.6.2.3.1 Toma la bola, gira el cilindro con recorrido de impulso no mayor ni menor de media circunferencia y moderado esfuerzo; lanza la bola en rotación contraria al anterior, sin mirar el cilindro y condicionada a un mínimo de ocho vueltas sobre el tope de la cazuela.
- 2.6.2.4 Anunciará el "No Va Mas" antes que la bola descienda del tope de la pista de rodamiento, debiendo realizar el Pagador un movimiento semi-circular con la mano sobre el tapete de juego.
- 2.6.2.5 Tomará el Dolly con la mano mas próxima al cilindro; observará y controlará el paño y al escuchar su encasillamiento, llevará la vista hacia el cilindro, para luego, observando el tapete anunciar con dicción clara y tono moderado el color y el número favorecido, anteponiendo el artículo "el" a los números del 1 al 15 inclusive, 20 y 30.
- 2.6.2.6 Marcará el número y colocará el Dolly sobre el mismo, cuidando de no tapar los plenos y detallando las suertes existentes o la frase "Varias Suertes"; procediendo a continuación a su limpieza y al ingreso del arrastre.
- 2.6.2.7 Luego de anunciar el número favorecido, deberá dejar girar en forma permanente el cilindro.
- 2.6.2.8 Una vez iniciado el procedimiento de arrojar la bola, no deberá:
- 2.6.2.8.1 Incurrir en interrupciones ni agregado de movimientos a los estrictamente necesarios, para efectuarlo en un lapso mínimo.
- 2.6.2.9 Cuando por falta de Apostadores se interrumpiera la partida, continuará arrojando la bola con la adecuada regularidad hasta la reanudación del juego o hasta la orden expresa del cierre de mesa.
- 2.6.2.10 Entenderá en la composición y valor actualizado del fichero, en el conocimiento de los mínimos y máximos, como también en la conducta a adoptar para su cumplimiento.
- 2.6.2.11 Verificará las operaciones de canje de valores que realiza el cambista de acuerdo a las normas establecidos en el apartado pertinente.
- 2.6.2.12 Procederá a completar los colores que hayan dejado de jugar, si hubiese excedente de los mismos los colocará ordenadamente en el lugar destinado al efecto.
- 2.6.2.13 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 2.6.3 del Ayudante
- 2.6.3.1 Desempeñará su tarea en el sector correspondiente, compuesto por cuatro mesas denominado módulo o flor.
- 2.6.3.2 Su ubicación es: De acuerdo a la mesa, a la izquierda o derecha del Pagador. En la apertura o cuando éstas no funcionen, deberá ubicarse entre las cabeceras de las mismas, evitando estar de piernas cruzadas. Se abstendrá de mantener conversaciones con el público o personal del módulo, salvo en oportunidades en que razones de servicio lo exigieran.
- 2.6.3.3 Deberá realizar la tarea de recuento y clasificación de las fichas proveniente del arrastre, dando prioridad a las chances y al color que se necesite para realizar el pago, empleando ambas manos. Asistirá en su tarea al Pagador.
- 2.7 DE LA CAJA DE EMPLEADOS
- 2.7.1 Con la explicación del pago se hará un pausa para fomentar la voluntad del Apostador.
- 2.7.2 Las fichas procedentes del público en concepto de Caja de Empleados, el Pagador deberá ubicarlas sobre el aro de la cazuela, para la posterior conversión por el Inspector.
- 2.7.3 Deberá abstenerse de toda actitud que desvirtuare el carácter espontáneo de su otorgamiento.
- 2.7.4 El agradecimiento que expresan el Pagador y el Inspector se limitará a la frase "Gracias... Caja De Empleados".
- 2.8 DEL RELEVO
- 2.8.1 del Inspector
- 2.8.1.1 Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad que interese al desarrollo del juego.
- 2.8.1.2 Realizará después de ser relevado la estadística horaria (Form. N° 4218). Cuando la Banca en forma progresiva llega a una pérdida determinada según la sala debe informar ésta situación.
- 2.8.1.3 En caso de encontrarse la bola detenida deberá esperar a que ésta se encasille y que el Pagador abone todas las Chances para retirarse.
- 2.8.1.4 El Inspector entrante debe verificar la estadística en el relevo.
- 2.8.2 del Pagador
- 2.8.2.1 No realizará la operación del relevo hasta tanto ingrese las fichas perdedoras y realice el pago de las chances ganadoras.
- 2.8.2.2 Informará a su par entrante:
- 2.8.2.2.1 El orden de los Apostadores que esperan color.
- 2.8.2.2.2 Cualquier novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 2.8.2.3 En el caso de registrarse una situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 2.8.2.4 En caso de encontrarse la bola detenida deberá esperar a que ésta se encasille y realizar el pago de las chances ganadoras para retirarse.
- 2.8.2.5 De haber comenzado el pago deberá completar el mismo
- 2.9 DE LAS OPERACIONES DE CAMBIO
- 2.9.1 Con el Cambista
- 2.9.1.1 Los ingresos y egresos de valores se realizarán de la siguiente manera:
- 2.9.1.1.1 Ingresos: El Inspector recibirá de manos del Cambista los valores solicitados, ubicándolos del lado exterior de la mesa, sobre el aro de la cazuela. Anunciado el monto respectivo, junto con el Pagador tomarán de la Banca los valores para el cambio, ubicándolos sobre el aro de la cazuela en lado interno de la mesa, realizada esta operación se le pedirá al Pagador que verifique el cambio. El Inspector entregará las fichas al Cambista contando en voz clara los valores del cambio.
- 2.9.1.1.2 Egresos: El Inspector junto con el Pagador colocará los valores salientes, en el lado interno de la mesa sobre el aro de la cazuela, recibirá del Cambista las fichas de Complemento de Pago que se colocarán sobre el lado externo de la mesa. El Inspector entregará las fichas al Cambista contando en voz clara los valores del cambio.
- 2.9.2 de las operaciones de reposición
- 2.9.2.1 De detectarse faltante de fichas de Complemento de Pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 2.9.2.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Formulario N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Formulario N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 2.9.2.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Formulario N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Formulario N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 2.10 DE LA APERTURA DE MESA
- 2.10.1 Dada la orden del Supervisor se procederá a la apertura de las mesas.
- 2.10.2 El Cilindro cortará los precintos y retirará los acrílicos Cubre Valores y Cubre Cilindro.
- 2.10.3 Al hacerse cargo de la mesa de juego se verificará la existencia de fichas y su correspondencia con los registros efectuados en el Form. N° 4020, se completará el Form. de apertura N° 5066 (Control de Banca en su estado inicial).

- 2.10.4 Adoptarán los recaudos necesarios para no demorar la iniciación del juego, indicando a los Apostadores el correcto sistema de reserva de colores.
- 2.10.5 En caso de detectarse una anomalía en la composición de la Banca el Inspector notificará al Supervisor de la misma.
- 2.10.6 Al iniciarse el juego expresará a viva voz "Primera". De no haber Apostadores, continuará arrojando la bola con razonable frecuencia.
- 2.11 DEL CIERRE DE MESA
- 2.11.1 Finalizado el pago de la última bola o dada la orden de cierre se procederá de la siguiente manera:
 - 2.11.1.1 El Pagador acondicionará el Capital Fijo y completará los colores con fichas del mismo valor existentes al cierre, pudiendo ser de otro color.
 - 2.11.1.2 De haber excedente se colocará a la par del último color del mismo valor.
 - 2.11.2 Los valores de Uso Interno y Capital Habilitante rectangulares se colocarán entre la Caja Porta Valores y el último color, deberán estar ordenadas en cortes de cinco.
 - 2.11.3 Las fichas de Complemento de Pago restantes se ubicarán en la caja respectiva a excepción de las de igual valor a los colores que se ordenarán junto a estos.
 - 2.11.4 Terminada esta tarea el Pagador confecciona el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), acto seguido deberá pagar la Caja de Empleados y el Excedente si lo hubiera. A continuación completará el Form. N° 4109.
 - 2.11.5 En las mesas que arrojen quebranto en el Form. N° 4109 se pondrá la cifra del faltante con la sigla A.R.C.C.(A Reponer por Caja de Conversión) Se pagarán los montos correspondientes con el mayor valor posible.
 - 2.11.6 El Inspector ubicará la bandeja de Caja de Empleados sobre el Acrílico protector del Cilindro, verificará la correspondencia entre las fichas existentes y el acta de liquidación final y confeccionará el Form. N° 4020.
 - 2.11.7 El Ayudante colocará lo recaudado en concepto de Caja de Empleados en el tapete.
 - 2.11.8 Solicitada la presencia del Supervisor para el control final se firman todos los formularios, se cierra y precinta la mesa.
- 2.12 NORMAS COMPLEMENTARIAS
- 2.12.1 en general
 - 2.12.1.1 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
 - 2.12.1.2 Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego.
 - 2.12.1.3 Si la bola se encuentra girando en el cilindro, el Pagador anunciará "Esta Bola No Va", pudiendo el Apostador retirar su apuesta.
 - 2.12.1.4 Si la bola se encuentra "encasillada", el Pagador auxiliado por el Inspector procederá al ingreso de las suertes perdedoras y al pago de las ganadoras, deteniendo la actividad hasta que la Superioridad lo determine.
 - 2.12.1.5 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores y los demás elementos que integran la mesa de juego.
 - 2.12.1.6 Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 2.12.2 para el Apostador
 - 2.12.2.1 Podrá reiniciar el juego una vez que se hayan ingresado a la Banca las apuestas perdedoras.
 - 2.12.2.2 Las Chances y el número premiado no podrá ser jugado hasta luego de finalizado el pago.
 - 2.12.2.3 A los efectos de ordenar los pagos, deberá tomar su apuesta y beneficio como indique el anuncio del Pagador.
- 2.12.3 para la Banca
 - 2.12.3.1 La Banca podrá disponer del color, habiéndose retirado el Apostador de la mesa sin informar al Pagador su continuidad de juego en la misma o transcurrido una bola sin jugar.
 - 2.12.3.2 La Banca se reserva el derecho de modificar la ubicación de la apuesta original en los casos que esta necesitara clarificarse por medio de la reducción.
 - 2.12.3.3 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
- 2.13 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO
- "CAMBIO": Conversión de un valor de fichas por otro o voz de anuncio al ingresar el Pagador en la Banca el monto correspondiente a dicha operación.
- "HAGAN JUEGO": Invitación a los jugadores a realizar sus apuestas.
- "NO VA MAS": Fin del periodo de apuestas iniciado con el "Hagan Juego".
- "NO VA": Rechazo de la apuesta.
- "PUEDEN JUGAR": Invitación a reanudar las apuestas luego de la instancia en que saltó la bola, sin efectuar cambios.
- "SALTO LA BOLA": Voz que anuncia la salida de la bola fuera de los límites de la cazuela.

- 2.14 DEL GLOSARIO
- "A CABALLO": Valor o apuesta ubicada en la línea divisoria de dos chances.
- "APUESTA OLVIDADA": Fichas ganadoras no cobradas.
- "APUESTA O POSTURA": Fichas que se ubican en determinadas suertes en el tapete.
- "ARRASTRAR": Acto ejercido por el Pagador que transporta hacia la Banca las fichas perdedoras.
- "ARRASTRE": Conjunto de fichas perdedoras:
- "BANCA": Capital en fichas de la mesa de juego.
- "BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS" Conjunto de fichas de Uso Interno que componen el capital de ese concepto.
- "BARANDA": Borde de madera que delimita la superficie de la mesa de juego.
- "CAJA DE EMPLEADOS": Ratificación del ingreso de los valores por ese concepto.
- "CAPITAL FIJO": Conjunto de fichas integradas por: codificadas de distintos colores, para jugar suertes múltiples, fichas de Complemento de Pago y Caja de Empleados compuesto por fichas de Uso Interno.
- "CAPITAL HABILITANTE ": Conjunto de fichas de Uso Interno y Complemento de Pago.
- "CARRETEL": Alineación de fichas sobre el tapete, encimadas parcialmente. Fichas ordenadas en el número por color y valor, luego de la reducción.
- "CASILLERO": Cada una de las divisiones del tablero de juego que corresponde a la ubicación de las chances simples o dobles.
- "COLOR": Denominación de los valores destinados a las apuestas múltiples.
- "CORTE": En el anuncio oral del pago, desdoblar el monto mayor del menor. Operación manual que realiza el Pagador, separando de las pilas, las fichas residuales del pago.
- "CHANCE" :Tipos de posturas que se divide en Simples y Dobles.
- "DESGLOSE" Acción por la cual se acondiciona una apuesta excedida.
- "DORMIRSE LA BOLA": Ocasión que se produce con la detención momentánea o permanente de la misma en un punto del disco o cazuela.
- "EXCEDENTE": Monto que sobrepasa el máximo establecido.
- "FICHA DE CHANCE": Ficha que se utiliza como Complemento de Pago.
- "FICHAS": Piezas de material plástico o de acrílico, generalmente dissociables intercambiables por dinero, que constituyen el elemento básico de apuestas o cambios.
- "FICHONES": (Entiéndase fichas de Uso Interno) Modismo que es empleado para designar las fichas de monto mayor.
- "FLOR" Modulo de cuatro mesas
- "INJERTO": Ficha ubicada erróneamente en una pila de diferente valor o color.
- "LÍNEA MARGINAL": Trazado perimetral del tapete de apuestas múltiples.
- "MARCO": Cerco de madera que limita el tapete de juego.
- "PICO": Grupo inferior a diez fichas.
- "PILA": Conjunto de diez fichas superpuestas.
- "RECONSTRUCCIÓN": Acto de recomponer la reducción.
- "REDUCCION": Operación de simplificación y ordenamiento de las fichas del número premiado.
- "REPOSICIONES": Fichas de complemento de pago o uso interno, para completar faltante en Capital Habilitante o Caja de Empleados.
- "SUERTE": Apuesta ganadora.
- "TAPETE": Superficie de cuerina o hule que recubre los tableros de la mesa de juego.
- "USO INTERNO": Fichas que no están destinadas para el publico.

3. RULETA AMERICANA POCEADA
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Art.
Introducción	3
Del Pozo Acumulado	3.1
De la apuesta a Pozo Acumulado	3.2
De la Tabla de Pagos del Pozo Acumulado	3.3
Del Pago Máximo	3.4
De la Fórmula para determinar el Pago Máximo	3.5
De las Anomalías	3.6
Del apostador	3.7
De la última bola	3.8
De lo complementario	3.10

RULETA AMERICANA POCEADA
REGLAMENTO DEL JUEGO

- 3.1 INTRODUCCIÓN
- 3.1.1 Se incluye en el juego de Ruleta Americana un premio especial denominado POZO ACUMULADO. Para acceder al mismo se implementa una apuesta adicional, voluntaria e independiente que solo podrá ser efectuada por aquel Apostador que posea color.
- 3.1.2 El Apostador deberá acertar 3 plenos consecutivos. Para ello participa con 3 fichas en la primera bola; con 2 fichas en la segunda y con una ficha en la tercera

- 3.1.3 El Apostador adquiere 3 fichas denominadas Grillos de Bronce debiendo jugar cada una de ellas únicamente una por pleno. Siendo favorecido en uno de los plenos, el Pagador canjeará el Grillo de Bronce por dos Grillos de Plata debiendo jugarlos nuevamente a pleno en la bola siguiente. Ante un nuevo acierto se canjeará el Grillo de Plata por el Grillo de Oro, y se pagará simultáneamente un monto adicional fijo. Acertando el pleno con el Grillo de Oro se hará acreedor al pago máximo del Pozo Acumulado.
- 3.2 DEL POZO ACUMULADO
- 3.2.1 Se iniciará con un monto mínimo establecido por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos y se incrementará en un 65% de cada jugada registrada por el sistema.
- 3.2.2 Cuando como consecuencia de pagar premios el pozo quede por debajo del umbral del monto mínimo establecido se completará esta cifra para el pago del primer premio.
- 3.3 DE LA APUESTA A POZO ACUMULADO
- 3.3.1 Es de carácter voluntario. Su monto será fijo y determinado de antemano.
- 3.3.2 Solo podrá ser efectuada por él o los Apostadores que se encuentren jugando en la mesa con un color asignado.
- 3.4 DE LA TABLA DE PAGOS DEL POZO ACUMULADO
- 3.4.1 El orden de pago será: Grillo de Bronce, Grillo de Plata, Grillo de Oro
- 3.4.1.1 Grillo de Bronce 2 Grillos de Plata
- 3.4.1.2 Grillo de Plata Monto adicional fijo mas Grillo de Oro
- 3.4.1.3 Grillo de Oro 100 % del Pozo Acumulado
- 3.4.2 Si se diese la circunstancia de pagar simultáneamente en la misma mesa un Grillo de Oro y un Grillo de Plata, como excepción, primero deberá digitarse la orden de pagar el Grillo de Oro, que se llevará el 100% del Pozo Acumulado, luego se pagará el Grillo de Plata, cuyo monto se descontará de la reposición del Pozo
- 3.5 DEL PAGO MÁXIMO
- 3.5.1 No obstante las proporciones de pago mínimas establecidas en el Artículo anterior para las variantes ganadoras, se establece como Pago Máximo el monto que figure en el cartel indicador en el momento de marcar el premio.
- 3.5.2 El monto correspondiente al Pago Máximo no será pagado con el capital de la Banca, sino mediante formulario por la sección Venta-Pagos.
- 3.6 DE LA FÓRMULA PARA DETERMINAR EL PAGO MÁXIMO
- 3.6.1 Si en una mesa se ha establecido un pago máximo y hay diferentes ganadores en una partida, de manera que el total de la suma de los premios ganadores exceda el monto total del Pozo Acumulado, se aplicará la siguiente fórmula para establecer el porcentaje de pago máximo que le corresponde a cada jugador:
- 3.6.1.1 Se calcula cual sería el monto que le corresponde a cada jugador si en la mesa no hubiera limitación en el pago.
- 3.6.1.2 Se calcula la suma de los pagos individuales; en adelante denominada TOTAL A PAGAR
- 3.6.1.3 Al monto total del pozo acumulado (máximo a pagar) se le denomina MONTO TOTAL
- 3.6.1.4 Se efectúa el cociente entre el MONTO TOTAL (dividendo) y TOTAL A PAGAR (divisor) obteniendo un FACTOR
- 3.6.1.5 Se determina el monto que le corresponde a cada jugador multiplicando el factor resultante obtenido según el inciso anterior por el monto que le hubiera correspondido de no haber en la mesa limitaciones en el pago.
- 3.7 DE LAS ANOMALÍAS
- 3.7.1 Cuando una indisposición le impida al Apostador jugar las 3 bolas consecutivas se procederá de la siguiente manera:
- 3.7.1.1 si regresare con los dos Grillos de Plata se cambiaran por tres Grillos de Bronce; debiendo comenzar con la serie nuevamente.
- 3.7.1.2 Si regresare con el Grillo de Oro se le permitirá jugarlo.
- 3.7.2 Si se comprobara que un mismo Apostador jugó mas de tres Grillos de Bronce, más de dos Grillos de Plata o más de un Grillo de Oro la jugada al Pozo Acumulado no será válida
- 3.7.3 Si dicha circunstancia fuese advertida después de efectuado el pago se procederá a dar por nula la apuesta y a exigirle la devolución del monto.
- 3.7.4 Cualquier Grillo jugado a una suerte distinta a un pleno se devolverá al Apostador con opción a jugarlo nuevamente.
- 3.7.5 Ante una eventual caída del sistema se suspenden las jugadas a Pozo Acumulado.
- 3.7.6 Si hubiera alguna jugada en proceso se completará la secuencia según la instancia en que se encuentre bajo supervisión de personal superior.
- 3.7.7 Si hubiese que pagar un Grillo de Oro se obtendrá el monto del pago de la oficina de Cómputos.
- 3.7.8 La mesa continuará funcionando con el juego de ruleta tradicional.
- 3.7.9 En caso que el Apostador decidiera no jugar los tres Grillos de Bronce le será devuelta su apuesta.
- 3.7.10 En caso que el Apostador por desconocimiento jugare una cantidad menor de los Grillos establecidos en cualquiera de las instancias, se le permitirá jugarlos en la bola siguiente.
- 3.8 DEL APOSTADOR
- 3.8.1 Debe jugar los Grillos – Bronce, Plata y Oro -en 3 bolas consecutivas.
- 3.9 DE LA ÚLTIMA BOLA
- 3.9.1 Cuando se anuncie “Dentro de Cinco Minutos se Arrojará la Última Bola Y el Último Pase” concluirá la venta de Grillos de Bronce, completándose las series iniciadas.
- 3.9.2 Si en la última bola resultare ganador un Grillo de Plata, se tirará una bola mas únicamente para definir el Grillo de Oro, no permitiéndose ningún otro tipo de apuestas.
- 3.10 DE LO COMPLEMENTARIO
- 3.10.1 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

4. RULETA AMERICANA POCEADA REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	4.1
Elementos Básicos de gestión	4.2
Del Inspector	4.3
Del Pagador	4.4
De los Apostadores	4.5
De la Apertura de Mesa	4.6
Del Inspector	4.6.1
Del Cierre de Mesa	4.7
De lo complementario	4.8

RULETA AMERICANA POCEADA REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 4.1 INTRODUCCIÓN
- 4.1.1 El agregado de un premio especial, mediante la implementación de una apuesta complementaria, denominado “POZO ACUMULADO”, requiere de medios electrónicos para su funcionamiento, siendo el personal destinado a la mesa el responsable del ingreso de la información al sistema.
- 4.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 4.2.1 PULSADOR: Botón electrónico cuya función es la de permitir el ingreso del monto jugado a Pozo Acumulado.
- 4.2.2 MONITOR: Dotado de una pantalla Touch - Screen de alta resistencia permite al Inspector ingresar las órdenes luego de cada jugada; brindando además información constante acerca del Pozo Acumulado y sus variaciones.
- 4.2.3 C.P.U.: Computadora conectada a los periféricos referidos, almacena y procesa toda la información
- 4.2.4 CARTEL LUMINOSO: Display electrónico que brinda información al público acerca del monto del Pozo Acumulado y otras.
- 4.2.5 FICHERO ADJUNTO: Conjunto de fichas que representan los diferentes tipos de Grillos.
- 4.3 DEL INSPECTOR
- 4.3.1 Ingresará los datos al sistema del premio ganador de Pozo Acumulado de la siguiente manera:
- 4.3.1.1 Presionará en la pantalla sobre el botón Premio 3
- 4.3.1.2 Seleccionará el premio ganador
- 4.3.1.3 Presionará número de mesa
- 4.3.1.4 Aceptar
- 4.3.1.5 Registro de pago
- 4.3.1.6 Aceptar
- 4.3.1.7 Limpiar.
- 4.3.2 Dará de baja a la apuesta si fue devuelta al apostador de la siguiente manera:
- 4.3.2.1 Seleccionará botón Ingresos en la pantalla
- 4.3.2.2 Presionará botón Anular y seguidamente confirmará con SI
- 4.3.2.3 Presionará botón Salir
- 4.3.3 Al realizar la Estadística Horaria tendrá en cuenta los valores IPA y PPPA, información que obtendrá del monitor.
- 4.3.4 Si se presentara el caso de aciertos de Grillos de Plata en forma simultánea en más de una mesa, se informará a los apostadores que en una o más mesas jugarán por el Pozo Acumulado con sus respectivos cilindros.
- 4.3.5 Si se identificara la mesa con un acierto de Grillo de Plata el Inspector anunciará a viva voz “Se juega Grillo de Oro”. Dicha mesa jugará por el pozo en primera instancia. Las restantes deberán esperar para continuar la partida
- 4.4 DEL PAGADOR
- 4.4.1 Venderá Grillos de Bronce únicamente al apostador que posea color de la mesa.
- 4.4.2 Ingresará al sistema el monto jugado valiéndose del pulsador
- 4.4.3 Pagará primero los Grillos ganadores y luego las demás suertes ganadoras.
- 4.4.4 Si tuviere que realizar una reducción, igualmente pagará primero el Grillo ganador para continuar luego con la suertes ganadoras.
- 4.5 DE LOS APOSTADORES
- 4.5.1 Una vez que se inició la apuesta debe jugar en 3 bolas consecutivas.
- 4.5.2 No podrá jugar Grillos de otra mesa.
- 4.6 DE LA APERTURA DE MESA
- 4.6.1 del Inspector
- 4.6.1.1 Verificará que la computadora y sus periféricos se encuentren habilitados.

- 4.6.1.2 Habilitará los pulsadores con la opción Apertura de Mesa, que figura en la pantalla, a los efectos que la flor quede en condiciones de funcionamiento.
- 4.6.1.3 De encontrar el sistema habilitado verificará que no haya jugadas cargadas, de ser así procederá a anularlas con el procedimiento indicado en el artículo de referencia.
- 4.7 DEL CIERRE DE MESA
- 4.7.1 Se abonará el monto correspondiente a las fichas jugadas al Pozo Acumulado (IPA - Ingreso Pozo Acumulado) información que se obtendrá del monitor.
- 4.7.2 En el formulario N° 4104 se asentará como un valor más, el monto proporcionado por la pantalla en concepto de Premios Pagados Pozo Acumulado. En la columna de las cantidades la sigla será PPPA (Premios Pagados Pozo Acumulado).
- 4.7.3 En el espacio en blanco que se encuentra a continuación de Verificadora de Cierre se anotará bajo la sigla IPA (Ingreso Pozo Acumulado) el monto total jugado al mismo; información que brinda el monitor.
- 4.7.4 En el estado de banca (Form. N° 4109) donde se registran los valores existentes al cierre, habiéndose Pagado Premios de Pozo Acumulado el monto total de los mismos se asentará bajo el concepto de PPPA. Por encima del encabezado se registrará el total de fichas ingresadas (IPA).
- 4.7.5 Se controlarán las fichas del Poceado y en el Form. N° 4109 se asentará, bajo la sigla FP – Fichas Poceado - la cantidad de Grillos existentes al cierre de mesa.
- 4.7.6 El inspector confeccionará el Form. N° 4020 donde quedará asentado el IPA y los premios pagados PPPA en el reverso, a continuación del título Descargos por Canje.
- 4.7.7 Al finalizar la jornada deberá bloquear los pulsadores con la opción CIERRE DE MESA, asegurándose así que no se produzcan jugadas fuera del horario de funcionamiento de la sala.
- 4.8 DE LO COMPLEMENTARIO
- 4.8.1 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

5. RULETA FRANCESA
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	5.1
De las Variantes del Juego	5.2
De las apuestas múltiples	5.2.1
De las chances	5.2.2
De las Fichas	5.3
De las Anomalías	5.4
De las Apuestas	5.4.1
De los Excedentes en las Apuestas Múltiples	5.4.2
De los Excedentes en las Chances	5.4.3
De la Bola	5.5
De la anulación de la bola	5.5.1
De la convalidación de la bola	5.5.2
De las Apuestas	5.6
De la Reducción	5.7
De la Reconstrucción de la reducción	5.8
Del Apostador	5.9
Normas Complementarias	5.10

RULETA FRANCESA
REGLAMENTO DEL JUEGO

- 5.1 INTRODUCCIÓN
- 5.1.1 Juego de Azar que emplea una rueda horizontal con 37 casilleros radiales numerados alojados en una cazuela. Será lanzada una bola con la mano derecha que girará en sentido contrario al del cilindro, que determina al encasillarse el número ganador. Relacionada además, con un tapete de apuestas que reproduce los números de la rueda y demarca la ubicación de las chances.
- 5.2 DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
Se dividen en “Apuestas Múltiples” y “Apuestas a Chances”
- 5.2.1 De las Apuestas múltiples:
- 5.2.1.1 Apostar a Línea es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en los puntos de intersección de las líneas transversales con las laterales de cualquier lado, exceptuando los extremos. Cubre 6 números. Hay 11 líneas distintas. Ofrece 6 posibilidades de ganar y 31 de perder. Gana 5 veces la apuesta.
- 5.2.1.2 Apostar a Calle es efectuar la jugada de manera de comprender a tres números a la vez. Se colocará/n la/s ficha/s en cualquiera de los segmentos laterales limitados por los puntos de intersección de las líneas transversales con las marginales del tapete central o, en los de intersección de las líneas longitudinales interiores con la transversal que limita el cero. Hay 14 calles distintas. Ofrece 3 posibilidades de ganar y 34 de perder. Gana 11 veces la apuesta.
- 5.2.1.3 Apostar a Cuadro es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en la intersección de las líneas longitudinales y transversales internas del tapete

- central, que determinan cuatro ángulos rectos, o en los puntos extremos determinados por la intersección de las líneas laterales con la transversal que limita el cero. Cubre 4 números. Hay 24 cuadros distintas. Ofrece 4 posibilidades de ganar y 33 de perder. Gana 8 veces la apuesta.
- 5.2.1.4 Apostar a Semipleno consiste en colocar la/s ficha/s sobre la línea que separa dos números. Hay 60 semiplenos distintos. Ofrece dos posibilidades de ganar y 35 de perder. Gana 17 veces la postura.
- 5.2.1.5 Apostar a Pleno consiste en colocar la/s ficha/s dentro de uno de los espacios numerados del CERO (0) al TREINTA Y SEIS (36). Hay 37 plenos distintos. Ofrece una posibilidad de ganar 36 de perder. Gana 35 veces la postura.
- 5.2.2 De las Chances:
- 5.2.2.1 Simples:
 - Mayor y Menor
 - Colorado y Negro
 - Pares y Nones
- 5.2.2.1.1 Apostar a cualquier “Chance Simple”, es efectuar la jugada colocando la/s ficha/s en el casillero correspondiente. Gana UNA vez lo apostado. Tiene 18 posibilidades de ganar contra 19 de perder. Cada chance simple comprende los siguientes números:
 - 5.2.2.1.2 Menor: del 1 al 18 inclusive
 - 5.2.2.1.3 Mayor: del 19 al 36 inclusive
 - 5.2.2.1.4 Colorado: 1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34 y 36.
 - 5.2.2.1.5 Negro: 2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33 y 35.
 - 5.2.2.1.6 Pares: Los divisibles por dos.
 - 5.2.2.1.7 Nones: Los que no son divisibles por dos.
- 5.2.2.2 Dobles:
 - Docenas
 - Columnas
- 5.2.2.2.1 Apostar a cualquier “Chance Doble”, es efectuar la jugada en los casilleros demarcados al efecto. Gana el doble del valor apostado. Tiene 12 posibilidades de ganar y 25 de perder. Sus denominaciones y características son las siguientes:
 - 5.2.2.2.2 Docenas: Son tres, denominadas “Primera”, “Segunda”, “Tercera” e integradas por los números: 1 al 12; 13 al 24 y 25 al 36 respectivamente.
 - 5.2.2.2.3 Columnas: Son tres y comprenden los siguientes números:
 - 5.2.2.2.4 Primera columna: 1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31 y 34
 - 5.2.2.2.5 Segunda columna: 2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32 y 35
 - 5.2.2.2.6 Tercera columna: 3-6-9-12-15-18-21-24-27-30-33 y 36
- 5.2.2.3 La apuesta que se efectúa sobre la línea que separa DOS chances se denomina “A Caballo” y juega la mitad de su valor en cada casillero
- 5.2.2.3.1 Apostar en las chances jugadas “A Caballo”, implica que se deberá apostar el doble del mínimo fijado, permitiéndose jugadas hasta el doble del máximo establecido para la misma. No estando permitido en el caso de jugar el máximo, otra apuesta en las chances involucradas por el mismo Apostador. Se exceptúa de esta disposición, el caso de apuestas “A Caballo” jugadas a Menor y a Tercera Docena. En dicha apuesta, se deberá apostar el doble del mínimo y se permitirá hasta el doble del máximo fijado para docena, permitiéndose completar el máximo permitido para la chance menor en dicha casilla.
 - 5.2.2.3.2 Las chances “A Caballo” podrán ser jugadas entre:
 - 5.2.2.3.2.1 Primera y Segunda Docena; Segunda y Tercera Docena
 - 5.2.2.3.2.2 Tercera Docena y Menor
 - 5.2.2.3.2.3 Primera y Segunda Columna; Segunda y Tercera Columna
 - 5.2.2.3.2.4 Menor y Colorado; Colorado y Nones, Mayor y Negro, Negro y Pares
 - 5.2.2.4 Cuando la bola se encasille en el número CERO todas las chances, sin excepción, pierden.
- 5.3 DE LAS FICHAS
- 5.3.1 El público podrá tomar conocimiento de los valores de las fichas, mínimos y máximos en vigencia, exhibidos en la sala de juego, dándose como conocidos por el Apostador en el momento de efectuar su apuesta.
- 5.3.2 Los mínimos y los máximos de las apuestas, serán los que determina la superioridad en cada caso.
- 5.3.3 En todos los casos los colores tendrán 100 fichas, que será la cantidad máxima que se permite jugar; a excepción del color de mayor valor de la mesa, que a pedido del Apostador se incrementará en 40 unidades.
- 5.4 DE LAS ANOMALÍAS
- 5.4.1 de las Apuestas
- 5.4.1.1 En caso de ser observada una ficha que no definiera con exactitud una determinada suerte múltiple, antes de ser arrojada la bola se tratará de ubicar al Apostador para corregir la misma. De no estar en la mesa se reubicará la postura siguiendo el criterio del Apostador.
 - 5.4.1.2 Una vez definida la suerte se pagará de acuerdo a lo que la “ficha marque”, en ningún caso se tomará en cuenta la intención del Apostador.
 - 5.4.1.3 Se tomará como “marca” de la postura el contacto de la ficha con la/s línea/s divisoria/s de las distintas suertes.
 - 5.4.1.4 Las posturas jugadas como Líneas, Cuadros y Semipleno entre los números 34, 35, 36 y la línea marginal, se reacomodarán como Calle, Semipleno y Pleno respectivamente.
 - 5.4.1.5 Serán declaradas nulas las apuestas en efectivo y /o valores no vigentes que se hubieren efectuado, siendo devueltas al Apostador.

- 5.4.1.6 Si por error el Pagador arrastrare una suerte ganadora, independientemente de la reconstrucción de la misma por el equipo asignado a la mesa, deberá ser ratificada por Control Aéreo. La mesa seguirá funcionando normalmente hasta tanto se reconstruya la suerte ganadora.
- 5.4.2 de los Excedentes en las Apuestas Múltiples
- 5.4.2.1 Cuando el Apostador se hubiere excedido en los máximos en las suertes múltiples se procederá de acuerdo al momento en que se advirtiere dicha irregularidad:
- 5.4.2.1.1 Antes de arrojar la bola, se advertirá la anomalía al Apostador procediéndose a la devolución del excedente.
- 5.4.2.1.2 No hallándose aquel presente, se anunciará "Va Jugando el Máximo", aceptándose hasta el máximo permitido; ingresando a la Banca el excedente para su custodia.
- 5.4.2.1.3 Después de arrojada la bola, el Pagador anunciará: "Va Jugando el Máximo", entendiéndose por tal, que la suerte apostada es la cubierta por el mismo, devolviéndose el excedente una vez definida la bola.
- 5.4.2.2 Definido el número, se procederá a distribuir el excedente de acuerdo a la cobertura máxima que cada suerte admite, de acuerdo al siguiente desglose:
- 5.4.2.2.1 de PLENO, a Semiplenos, Calles, Cuadros y Líneas.
- 5.4.2.2.2 de SEMIPLENO, a Calles, y en el caso de Cuadros y Líneas solamente los que involucren los números de la postura original.
- 5.4.2.2.3 de CALLES, a Cuadros y Líneas.
- 5.4.2.2.4 de CUADRO, a Línea involucrada en la postura original, con la excepción del Cuadro cero, uno, dos, tres que no tiene desglose, habiendo salido el cero.
- 5.4.2.2.5 de LÍNEA, completado el máximo se devolverá el excedente.
- 5.4.2.3 Si el error no es advertido:
- 5.4.2.3.1 El Apostador que hubiere jugado mas del máximo o menos del mínimo en Suertes Múltiples, no tendrá derecho a devolución alguna una vez ingresado el arrastre.
- 5.4.2.4 De encontrarse fichas de chance jugadas a Suertes Múltiples que excedan los máximos permitidos se procederá al desglose de la postura.
- 5.4.2.5 El desglose se realizará en forma descendente sin repetir la postura inicial.
- 5.4.3 de los excedentes en las apuestas de Chances
- 5.4.3.1 En el caso de los excedentes a Chance se procederá de acuerdo a lo siguiente:
- 5.4.3.1.1 Antes de arrojar la bola, se advertirá la anomalía al Apostador procediéndose a la devolución del excedente.
- 5.4.3.1.2 No hallándose aquel presente, el Pagador anunciará "Va Jugando el Máximo", aceptándose hasta el máximo permitido; ingresando a la Banca el excedente para su custodia.
- 5.4.3.1.3 Después de arrojada la bola, el Pagador anunciará "Va Jugando el Máximo", devolviendo el excedente luego de definida la bola.
- 5.4.3.1.4 Definido el número, de resultar ganador se pagará hasta el máximo permitido, devolviendo el excedente al Apostador.
- 5.4.3.2 El Apostador que hubiere jugado más del máximo o menos del mínimo en Chance, no tendrá derecho a devolución alguna una vez ingresado el arrastre .
- 5.5 DE LA BOLA
- 5.5.1 de la Anulación de la Bola
- 5.5.1.1 Se anulará la bola en las situaciones que a continuación se detallan:
- 5.5.1.1.1 Si se introduce algún objeto extraño dentro del cilindro y éste estuviese ya girando con la bola sin encasillar.
- 5.5.1.1.2 Si la bola al ser arrojada por el Inspector saltare fuera del cilindro o quedare detenida sobre el aro de la cazuela, sin posibilidad de caer dentro de aquel, por propia gravitación.
- 5.5.1.1.3 Si el cilindro se frenase hasta quedar completamente detenido por defectos o cualquier otro motivo, mientras la bola estuviese girando.
- 5.5.1.1.4 Si la bola quedare detenida y sin posibilidad de caer por propia gravitación, en cualquier lugar que integren cazuela y cilindro y este se detuviera.
- 5.5.1.1.5 Si por efecto de un impulso deficiente, la bola descendiera bruscamente hacia los casilleros numerados.
- 5.5.1.1.6 Si regresare al cilindro, luego de rebotar en algún empleado o público.
- 5.5.1.2 El Inspector está facultado a anular la bola cuando existieren circunstancias no contempladas en éste reglamento que así lo ameriten.
- 5.5.2 de la Convalidación de la Bola
- 5.5.2.1 Se deberá convalidar la bola en las siguientes circunstancias:
- 5.5.2.1.1 Cuando la bola sea arrojada y saltare fuera del cilindro recorriendo el aro de la cazuela y regresare al mismo por propia gravitación, encasillándose.
- 5.5.2.1.2 Cuando producido el encasillamiento normalmente y si con posterioridad y por razones imprevistas, se introdujere un objeto o ficha.
- 5.5.2.1.3 Cuando la bola se encasillare y por razones fortuitas o imprevistos técnicos, el cilindro se frenare abruptamente.
- 5.6 DE LAS APUESTAS
- 5.6.1 Los mínimos y los máximos de las apuestas, serán los que determina la superioridad en cada caso.
- 5.6.2 Al Apostador le será permitido jugar un color y/o valor por bola, en la mesa que le fuera canjeado.

- 5.6.3 Es responsabilidad del público Apostador el cuidado de las jugadas que realice con fichas de "chance"
- 5.6.4 No está permitido jugar fichas de chance en Apuestas Múltiples.
- 5.6.5 La ubicación de las fichas en el tapete deberá ser clara y precisa, definiendo la intención del Apostador; a tal efecto no estará permitido arrojarlas. Las que estuvieran fuera de toda marcación regular serán devueltas.
- 5.6.6 Luego que el Pagador Anuncie "No Va Mas", no podrá efectuarse ninguna apuesta, ni retirar o modificar las realizadas.
- 5.6.7 En ningún caso se aceptarán "apuestas anunciadas" y no concretadas en el tapete antes del "No Va Mas".
- 5.6.8 No se permitirá retirar ni modificar la apuesta del número premiado hasta haberse completado el pago total.
- 5.7 DE LA REDUCCIÓN
- 5.7.1 Cuando el volumen y/o complejidad de apuestas en el número favorecido lo determine se efectuará la reducción correspondiente que será realizada por el Inspector en forma continua hasta su finalización. Las principales reducciones a efectuar, serán las siguientes:
- 5.7.2 De cada seis Líneas se formará un Pleno.
- 5.7.2.1 De cada tres Calles se formará un Pleno.
- 5.7.2.2 De cada cuatro Cuadros se formará un Pleno.
- 5.7.2.3 De cada dos Semiplenos se formará un Pleno.
- 5.7.2.4 De cada tres Líneas se formará un Semipleno.
- 5.7.2.5 De cada dos Cuadros se formará un Semipleno.
- 5.7.2.6 De dos Calles se formará Semipleno y Línea
- 5.7.2.7 De Calle y Línea se formará un Semipleno
- 5.7.2.8 Como resultado del total de las diversas reducciones, jugándose el color de mayor valor, se puede llegar a obtener la siguiente cantidad de plenos, de acuerdo a la ubicación de los números en el tapete:
- | | | |
|----------|---|-----------|
| Número: | 0 | 7 plenos |
| Números: | 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29y32 | 12 plenos |
| Números: | 1,3,4,6,7,9,10,12,13,15,16,18,19,21,22,24,25,27,28, 30, 31 y 33 | 9 plenos |
| Número: | 35 | 8 plenos |
| Números: | 34 y 36 | 6 plenos |
- 5.8 DE LA RECONSTRUCCIÓN DE LA REDUCCIÓN
- 5.8.1 Se realizará, ante un reclamo, en orden inverso al proceso de reducción.
- 5.9 DEL APOSTADOR
- 5.9.1 El Apostador deberá retirar o acondicionar en forma inmediata el pago efectuado en las "Chances" ganadoras.
- 5.9.2 No se permitirá retirar ni modificar la apuesta del número premiado hasta haberse completado el pago total.
- 5.9.3 No le está permitido al público ubicarse en lugares destinados al personal.
- 5.9.4 La ubicación de las fichas en el tapete deberá ser clara y precisa, definiendo con exactitud la intención de la apuesta; para tal efecto no será permitido arrojar las mismas.
- 5.10 NORMAS COMPLEMENTARIAS
- 5.10.1 De producirse litigio o reclamo durante el desarrollo del juego, las posturas afectadas quedaran en custodia, mientras se proveen las medidas de solución por el personal a cargo.
- 5.10.2 La Banca podrá disponer del color, habiéndose retirado el Apostador de la mesa sin informar al Pagador su continuidad de juego en la misma o transcurrido una bola sin jugar
- 5.10.3 La Banca se reserva el derecho de modificar la ubicación de la apuesta original en los casos que ésta necesitara clarificarse por medio de la reducción. Será responsabilidad del Apostador volver la apuesta a su posición original.
- 5.10.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

6. RULETA FRANCESA REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	6.1
Elementos Básicos de Gestión	6.2
De las Fichas	6.3
Del Pago de las Apuestas	6.4
De las Chances	6.4.1
De las Suertes Múltiples	6.4.2
De la Reducción de las Apuestas	6.4.3
De la Reconstrucción de las Apuestas	6.4.4
De las Apuestas Olvidadas	6.5
En Chance	6.5.1
En Suertes Múltiples	6.5.2
Del Personal de la Mesa	6.6
Del Inspector	6.6.1
Del Pagador	6.6.2
Del Ayudante	6.6.3
De la Caja de Empleados	6.7
Del Relevo	6.8
Del Inspector	6.8.1

	Del Pagador	6.8.2	6.3.2.2	fichas de Complemento de Pago, de mayor a menor valor.
	Del Ayudante	6.8.3	6.3.2.3	fichas de \$100 y de \$50 \$ alojadas en grupos de a diez dentro de la Caja con separadores destinada al efecto.
	De las Operaciones de cambio	6.9		
	Con el Cambista	6.9.1	6.3.2.4	fichas de chance de \$10 y \$5 paradas, por fuera de la Caja porta-fichas, en montones de diez sobre el contorno del aro de la cazuela.
	De las operaciones de Reposición	6.9.2		
	De la Apertura de Mesa	6.10	6.3.3	El Capital Fijo a su vez está conformado por fichas de color que se utilizan para realizar las apuestas y por las fichas de uso interno de Caja de Empleados.
	Del Cierre de Mesa	6.11		
	Normas Complementarias	6.12		
	En General	6.12.1	6.3.4	Las fichas pertenecientes al Capital Fijo estarán colocadas uniforme y escalonadamente, por valores, en pilas de DIEZ (10) unidades y hasta un máximo de CIEN (100) unidades por color.
	Para el Apostador	6.12.2		
	Para la Banca	6.12.3		
	Del Léxico Técnico Específico	6.13	6.3.5	Las fichas de uso interno correspondientes a Caja de Empleados se ubicarán en la caja de acrílico de color, ubicada sobre el tablero de la Banca, vista desde la posición del Inspector, a su derecha.
	Glosario	6.14		
	RULETA FRANCESA			6.4
	REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL			6.4.1
6.1	INTRODUCCIÓN		6.4.1.1	de las Chances
6.1.1	Juego de Azar que emplea una rueda horizontal con 37 casilleros radiales numerados, alojados en una cazuela. Será lanzada una bola con la mano derecha que girará en sentido contrario al del cilindro, que determina al encasillarse el número ganador. Relacionada además, con un tapete de apuestas que reproduce los números de la rueda y demarca la ubicación de las chances.		6.4.1.2	Las chances se comienzan a pagar de izquierda a derecha, comenzando por la chance simple mas cercana al Pagador. Dentro de este orden de pago las apuestas A Caballo, se pagarán primero.
6.2	ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN		6.4.1.3	En las chances simples, anunciará solamente el nombre de la suerte y el monto del pago concordante a la apuesta.
6.2.1	MESA DE RULETA: Superficie plana rectangular de madera, conformada por dos tableros (de juego y de la Banca) cubiertos por sendos tapetes de color, acolchada, que se apoyan en dos bases unidas por un larguero.		6.4.1.4	En las chances dobles, el nombre de la misma, la apuesta y el beneficio.
6.2.2	TABLERO DE JUEGO: Lugar destinado a los Apostadores que incluye el tapete de apuestas, debidamente demarcado, delineado y numerado. Su contorno, delimitado por una baranda.		6.4.2	En las apuestas a caballo anunciará el nombre de las Chances que la componen.
6.2.3	TABLERO DE LA BANCA: Lugar de ubicación de los valores de la "Banca", del cilindro y de los elementos destinados a la tarea específica del personal de juego.		6.4.2.1	de las Suertes Múltiples
6.2.4	CILINDRO: Denominación que por tradición se aplica a la máquina de Juego ó Ruleta, y cuyos componentes principales son:		6.4.2.2	A continuación del pago de las chances y sin interrupción, identificará las suertes a pagar, nombrándolas por su: COLOR, VALOR, SUERTE , BASE, MONTO TOTAL Y CORTE.
6.2.5	CAZUELA DE MADERA O AGLOMERADO: Estructura circular torneada y enchapada que ocupa el hueco del tablero de la Banca.		6.4.2.3	Pagará en primer término, en Suertes Múltiples, las apuestas efectuadas con fichas de chance, no reiterando el llamado de no identificarse su dueño. De lograrse ello y de acuerdo a la importancia del pago y / o exigencia de la partida, ofrecerá cambiar la chance por color.
6.2.6	NÚCLEO CENTRAL: Elemento donde se fija el aro porta banda, la cruz de maniobra y aloja la camisa en la que gira todo el conjunto sobre un eje. El núcleo posee 37 ranuras donde se ubican los separadores, conformando las casillas que corresponden a cada número.		6.4.2.4	El corte deberá anunciarlo antes y/o durante la toma del monto menor, el Complemento de Pago lo extenderá antes del traslado al tapete.
6.2.7	ARO PORTA-BANDA METÁLICO: Componente que fija la cinta numérica.		6.4.2.5	En el tablero de juego depositará las fichas de color y a su lado, entre éstas y la Banca, transversalmente el Complemento de Pago, al alcance del Apostador, explicando la operación
6.2.8	CAZUELA DE METAL: elemento fijo, contenido en su similar de madera, que sujeta el eje de giro del conjunto.		6.4.3	Efectuará el pago de la última bola utilizando el mínimo número de valores requeridos y como picos, el color que cada Apostador poseía para su mejor identificación.
6.2.9	EJE Y CAMISA: Conjunto de acero con registro de altura en el que gira el núcleo central, mediante sistema Punta Diamante.		6.4.3.1	de la reducción de las apuestas
6.2.10	Completan el cilindro los siguientes elementos: TORRE CRUZ MANIOBRA, MANIJA, BUJE, CAMPANA, TAPÓN PORTA BOLA, ARANDELA DE SUJECIÓN, SEPARADORES Y AZARES.		6.4.3.2	La reducción será realizada por el Inspector en forma continua hasta su finalización, cuando el volumen y la complejidad de apuestas en el número favorecido así lo determinen.
6.2.11	BOLA: Esfera de marfil o melamina de 18 a 21 mm. de diámetro aproximadamente.		6.4.3.3	Para realizarla deberá dirigirse hacia el paño de apuestas por detrás del Ayudante.
6.2.12	RASTRILLO: Varilla de madera de aproximadamente 1mt. y 0,65 cm de largo en cuyo extremo se fija una paleta de acrílico con una adherencia de cuero en su borde de fricción.		6.4.3.4	Las apuestas homogéneas serán arrastradas y reducidas sucesivamente fuera del número ganador, en el orden siguiente:
6.2.13	FICHERO: Conjunto de valores en fichas, que integran el capital de la "Banca".		6.4.3.3.1	Líneas, Calles, Cuadros y Semiplenos.
6.2.14	FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.		6.4.3.3.2	En cada caso se comenzará por la ficha de mayor valor y a igual valor mayor cantidad de fichas, a efectos que resulten ubicadas en el número en orden decreciente. Toda la operación debe realizarse con dicción clara y tono moderado.
6.2.15	ACRÍLICO CUBRE-BANCA: tapa transparente que se usa para resguardo de la Banca cuando la mesa no funciona. Tiene en su parte superior un cierre que consta de una varilla de bronce donde se ubica el precinto de seguridad numerado.		6.4.3.4	En ningún caso se comenzará la reducción en el número ganador sin que previamente, el Pagador haya realizado el pago de todas las chances favorecidas.
6.2.16	ACRÍLICO CUBRE-CILINDRO: tapa transparente que cubre el cilindro cuando la mesa no funciona.		6.4.3.5	Ante una reducción con gran cantidad o complejidad de suertes, el Inspector permanece ante el número, haciendo pagar las apuestas de mayor valor o cantidad.
6.2.17	SOPORTE PORTA FICHAS: ángulo de metal forrado en paño, que se utiliza para apoyar los carretes de Complemento de Pago.		6.4.3.6	No se realizarán reducciones parciales.
6.2.18	CAJA PORTA-FICHAS: receptáculo de acrílico ubicado sobre el lateral izquierdo de la mesa, cuya función es el resguardo de las fichas de Capital Habilitante. Posee un pasador de cierre donde se ubica el precinto de seguridad numerado.		6.4.3.7	Las fichas de chances apostadas al número favorecido, no sufrirán reducción, se pagará a cada Apostador por separado en su ubicación original y se entregará la postura correspondiente.
6.2.19	CAJA CON SEPARADORES: receptáculo donde se colocan las fichas de chance de 100 y 50 \$, ubicado dentro de la CAJA PORTA-FICHAS.		6.4.3.7.1	El procedimiento del pago se deberá realizar inmediatamente después de terminada la reducción de las fichas de color.
6.2.20	BANDEJAS DE CAJA DE EMPLEADOS: cajas de acrílico transparente y de color, ubicadas sobre el tablero de la Banca, vistas desde la posición del Inspector, a su izquierda y derecha respectivamente.		6.4.3.8	Será obligación del Inspector antes de comenzar la reducción controlar que no estén excedidos las distintas posturas en las suertes múltiples.
6.3	DE LAS FICHAS		6.4.3.9	La reducción se realizará en forma ordenada:
6.3.1	La Banca está compuesta por el Capital Habilitante y el Capital Fijo.		6.4.3.9.1	De cada dos Líneas una Calle, de cada tres Líneas un Semipleno y de cada seis Líneas un Pleno.
6.3.2	Conforman el Capital Habilitante las fichas de Uso Interno y las fichas de Complemento de Pago, colocadas dentro de la Caja porta-fichas de la siguiente forma:		6.4.3.9.2	De cada dos Calles medio y Línea, de cada tres Calles un Pleno.
6.3.2.1	fichas de uso interno.		6.4.3.9.3	De Calle y Línea un Semipleno.
			6.4.3.9.4	De cada dos Cuadros un Semipleno, de cada cuatro Cuadros un Pleno.
			6.4.3.9.5	De cada dos Semiplenos un Pleno.
			6.4.3.10	Las fichas remanentes de la reducción se colocarán detrás del acrílico de seguridad y de menor a mayor comenzando con las Líneas, no debiendo integrarlas a la Banca sin previa conformidad del Apostador.
			6.4.3.10.1	La ficha remanente de Calle y Línea deberá ubicarse a continuación de la reducción de Calles, corrida hacia la Banca.
			6.4.3.11	El producto de la reducción de las distintas suertes se ubicará de la siguiente forma:
			6.4.3.11.1	Línea, Calle y Cuadro, en la posición mas alejada de la Banca y del Pagador,

- 6.4.3.11.2 El Semipleno en la ubicación mas cercana de la Banca.
- 6.4.3.11.3 Plenos y Semiplenos abiertos en carretel, siempre hacia el lado del Pagador, los carreteles que indiquen los Plenos deberá ubicarlos en Línea recta y uniforme de mayor a menor.
- 6.4.3.12 Cuando excedan de cinco se realizarán los cortes hacia la Banca.
- 6.4.3.13 Cuando hubiere diez Plenos o mas, se ubicarán en una pila detrás del carretel, ingresando las restantes al mismo.
- 6.4.3.14 Si una vez finalizada la reducción y antes de conformar el carretel, se observara que la cantidad de fichas a Pleno supera el espacio destinado a tal fin, se procederá de la siguiente manera:
- 6.4.3.14.1 Al conformar el carretel de Plenos se desagregará del mismo el color de mayor cantidad, no necesariamente el de mayor valor.
- 6.4.3.14.2 El valor omitido, se extenderá fuera del número, en el sector libre del tapete del lado del Inspector y se procederá a su pago en primer término.
- 6.4.3.15 Luego se colocará el máximo a Pleno y devolverá el excedente al Apostador, para a continuación completar el pago de las distintas suertes favorecidas.
- 6.4.3.16 Como resultado del total de las diversas reducciones, jugándose el color de mayor valor, se puede llegar a obtener la siguiente cantidad de Plenos, de acuerdo a la ubicación de los números en el tapete:
- | | | |
|---------|--|-----------|
| Número: | 0 | 7 Plenos |
| Número: | 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 | 12 Plenos |
| Número: | 35 | 8 Plenos |
| Número: | 1,3,4,6,7,9,10,12,13,15,16,18,19,21,22,24,25,27,28, 30,31 y 33 | 9 Plenos |
| Número: | 34 y 36 | 6 Plenos |
- 6.4.3.17 Terminada la reducción se entregará el posible excedente al Apostador.
- 6.4.4 de la reconstrucción de las apuestas
- 6.4.4.1 Ante un reclamo, y de no ser visible el error, el Inspector efectuará la reconstrucción de esa postura, que se realizará en orden inverso al proceso de reducción,
- 6.4.4.2 Comenzando por los Semiplenos, Cuadros, Calles y Líneas.
- 6.4.4.3 Finalizada esta operatoria se realizará nuevamente la reducción.
- 6.5 DE LAS APUESTAS OLVIDADAS
- 6.5.1 en Chance
- 6.5.1.1 Cuando luego del pago de la Chance ganadora el Apostador no acomodare o retirare su apuesta, se ingresarán las fichas a la Banca antes de la próxima bola; actuándose de acuerdo a lo siguiente:
- 6.5.1.1.1 Si la apuesta fuere reclamada antes de la bola siguiente se hará entrega de la misma.
- 6.5.1.1.2 Si no existiere reclamo alguno será ingresada a la Banca en custodia.
- 6.5.2 en Suertes Múltiples
- 6.5.2.1 Cuando luego del pago a una Suerte Múltiple el Apostador no cobrase su apuesta, se ingresará a la Banca antes de la próxima bola; actuándose de acuerdo a lo siguiente:
- 6.5.2.1.1 Si la apuesta fuere reclamada antes de la bola siguiente se hará entrega de la misma.
- 6.5.2.1.2 Si no existiere reclamo alguno será ingresada a la Banca en custodia.
- 6.6 DEL PERSONAL DE LA MESA
- El personal de la misma está compuesto por un Inspector, un Pagador y un Ayudante
- 6.6.1 del Inspector
- 6.6.1.1 Su ubicación es en la cabecera de la mesa frente al tapete.
- 6.6.1.2 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y órdenes provenientes de la superioridad.
- 6.6.1.3 Controlará la presencia y estado de los Elementos Básicos de Gestión necesarios para la actividad de la mesa.
- 6.6.1.4 Durante la apertura de mesa y cierre de la misma procederá acorde a la normativa vigente, descrita en los apartados específicos.
- 6.6.1.5 Observará constantemente las apuestas del público y la manera en que las realiza, a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.
- 6.6.1.6 En la solución de cualquier problema ocurrido en la mesa a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Pagador.
- 6.6.1.7 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca en cualquier momento de la actividad para informar a la superioridad cuando le sea requerido.
- 6.6.1.8 Transmitirá a su relevo toda novedad o inquietud relacionada con el desarrollo del juego.
- 6.6.1.9 Observará que las operaciones concernientes a anuncio, traslado de valores recibidos en concepto de Caja de Empleados se realice de forma clara y precisa.
- 6.6.1.10 A efectos de un mejor y mas amplio control, en ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores; exceptuando en las operaciones de cambio. Este requisito es de estricto cumplimiento.
- 6.6.1.11 El acto de arrojar la bola lo efectuará el Inspector con mano derecha teniendo en cuenta la siguiente sucesión de movimientos:
- 6.6.1.12 Toma la bola instalada en el cabezal, gira el cilindro de izquierda a derecha, en sentido contrario a las agujas del reloj, con recorrido de impulso no mayor ni menor de media circunferencia y moderado esfuerzo; lanza la bola en rotación contraria al cilindro, sin mirarlo y condicionada a un mínimo de ocho vueltas sobre el tope de la cazuela.
- 6.6.1.13 Una vez iniciado el procedimiento de arrojar la bola no deberá incurrir en interrupciones ni agregado de movimientos a los estrictamente necesarios, para efectuarlo en un lapso mínimo.
- 6.6.1.14 Luego de anunciar el número favorecido, deberá frenar el cilindro.
- 6.6.1.15 Una vez encasillada la bola y anunciado el número favorecido, el Inspector procederá a detener el cilindro, descendiendo la mano derecha sobre la superficie de la cazuela hasta contactar con los dedos índices y mayor el borde del aro porta banda. La bola permanecerá en su casillero enfrentando el tapete.
- 6.6.1.16 Cuando por falta de Apostadores se interrumpiera la partida, continuará arrojando la bola con adecuada regularidad, hasta la reanudación del juego u orden expresa de "cierre de mesa".
- 6.6.1.17 Anunciará el "No Va Mas" antes que la bola descienda del tope de la pista de rodamiento. Producido el encasillamiento de la bola llevará la vista al tapete pronunciando con claridad el Color y el número ganador.
- 6.6.1.18 El tono de voz empleado será moderado anteponiendo el artículo El entre los números Uno y el Quince inclusive, el Veinte y el Treinta. El Cero será expresado con la sola palabra que lo designe.
- 6.6.1.19 Verificará que el Pagador repita el anuncio del número favorecido y proceda a su marcación en forma reglamentaria y pausada, anunciando simultáneamente las suertes existentes.
- 6.6.1.20 Tendrá la responsabilidad de llevar un correcto ritmo de partida.
- 6.6.2 Del Pagador
- 6.6.2.1 Su ubicación es de frente a la Banca.
- 6.6.2.2 No deberá aproximarse a la posición del Inspector, salvo requerimiento de este, o por especiales razones de servicio.
- 6.6.2.3 No le estará permitido estar de piernas cruzadas, manos atrás o de espalda al Inspector.
- 6.6.2.4 Entenderá en la composición y valor actualizado del fichero, en el conocimiento de los mínimos y máximos, como también en la conducta a adoptar para su cumplimiento.
- 6.6.2.5 Realizará las operaciones de cambio en voz alta, facilitando su control e interpretación de la siguiente manera:
- 6.6.2.5.1 Dispondrá los carreteles en forma de no ocupar o afectar el espacio destinado al extendido de los valores de Complemento de Pago o cambio.
- 6.6.2.5.2 Identificará al Apostador solicitante ratificado el importe a cambiar
- 6.6.2.5.3 Tomará y ubicará los valores a cambiar en la parte externa del límite de la Banca, extendiéndolos.
- 6.6.2.5.4 Hará entrega a Apostador de los valores requeridos situándolos en lo posible, a su cómodo alcance, anunciando su monto total y/o integración del mismo, según corresponda.
- 6.6.2.6 La ficha de Complemento de Pago las extenderá en la Banca antes de su entrega, las que integran un número menor de diez unidades se volverán a extender en el tapete de juego.
- 6.6.2.7 En ningún caso deberá entregar estos valores directamente en manos del Apostador.
- 6.6.2.8 Tomará los valores de cambio de la operación anterior y los extenderá en la parte central de la Banca anunciando su monto, precedido de la palabra "Cambio". Seguidamente los colocará en el carretel junto a la Cazuela, de corresponder.
- 6.6.2.9 Realizará una sola operación de cambio por vez.
- 6.6.2.10 Deberá ubicar los valores entregados al público, en lo posible, fuera de la demarcación de los números o chances del tapete.
- 6.6.2.11 Observará con atención el tapete de apuestas controlando el cumplimiento de mínimos y máximos, la correcta ubicación de las jugadas e identificando los poseedores de Color.
- 6.6.2.12 Concluirá toda operación ante la inminencia del "No Va Mas", prestando atención al tapete y cruzando el rastrillo ante dicho anuncio, repitiendo la voz a su vez.
- 6.6.2.13 Se anularán las apuestas en los casos en que luego del "No Va Mas" se justificare, anunciando: "No Va/n Jugando...Sr/a", alcanzando o indicando su retiro.
- 6.6.2.14 Las apuestas anunciadas, no las recepcionará en ningún caso.
- 6.6.2.15 En caso de modificación del valor apostado, ante la inminencia del "No va mas", y el Apostador indicare que de la ficha apuntada va jugando un monto menor, el Pagador la reemplazará por éste, ubicándola detrás del acrílico del Cero, confirmará en voz alta el anuncio del Apostador, entregando el saldo correspondiente antes de comenzar los pagos.
- 6.6.2.16 Si las circunstancias antedichas ocurrieran simultáneamente con el "No Va Mas" no se llevará dicha apuesta.
- 6.6.2.17 Repetirá con claridad el número favorecido, señalándolo con el extremo del arco de la paleta del rastrillo, e indicando con la mayor aproximación las suertes ganadoras; si fuesen numerosas anunciará "Varias Suertes", procediendo a continuación con la limpieza del número.
- 6.6.2.18 Observará y apoyará la acción del Inspector cuando éste proceda a limpiar y reducir el número. Colocará los excedentes de reducción en orden de recepción detrás del acrílico del Cero, donde permanecerán hasta finalizado el pago.
- 6.6.2.19 Entenderá en los pagos al Apostador con ajuste a las pautas de exactitud, claridad, diligencia y urbanidad establecidas.

- 6.6.2.20 Realizará el pago comenzando por las Chances, de izquierda a derecha, en orden sucesivo.
- 6.6.2.21 Para el traslado de valores mayores o extensión de fichas sobrepuestas a los casilleros distantes, utilizará el rastrillo; en los cercanos colocará manualmente el pago sobre cada apuesta.
- 6.6.2.22 En las Columnas y Docenas comenzará por las apuestas "A Caballo".
- 6.6.2.23 Verificará que cada Apostador retire su apuesta junto con el pago; finalizada ésta operación, procederá a pagar el número favorecido.
- 6.6.2.24 En las chances Simples anunciará solamente el nombre de la suerte y el nombre del pago concordante a la apuesta.
- 6.6.2.25 En caso de advertir una apuesta excedida, la postura original será ubicada a resguardo de la Banca junto al acrílico de seguridad. Identificado el Apostador se le devolverá el excedente.
- 6.6.2.26 Finalizado el pago agrupará los picos colocándolos, sin arrojarlos, del lado del Ayudante.
- 6.6.2.27 Verificará las operaciones de canje de valores que realiza el Cambista de acuerdo a las normas establecidos en el apartado pertinente.
- 6.6.2.28 Procederá a completar los colores que hayan dejado de jugar, si hubiese excedente de los mismos los colocará ordenadamente en el lugar destinado al efecto.
- 6.6.2.29 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 6.6.3 del Ayudante
- 6.6.3.1 Su ubicación es frente a la Banca, en una correcta posición física, colocando las manos sobre la baranda y la vista hacia el tapete.
- 6.6.3.2 Aplicará a su tarea la necesaria disposición y prolijidad a efectos de realizar eficazmente su desempeño.
- 6.6.3.3 Asistirá en su tarea al Pagador.
- 6.6.3.4 Anunciado el "No Va Mas" dirigirá la vista al tapete, secundando al Pagador, en posición erguida frente a la Banca sin obstaculizar el contralor del Inspector.
- 6.6.3.5 Retirá las apuestas perdedoras de las Chances a su alcance, levantando las ganadoras de ser necesario para el pasaje de fichas, en cuyo caso las ubicará detrás del acrílico del Cero. Con igual propósito podrá trasladar a la posición opuesta las Calles, Líneas, o Cuadros del Cero. Al mismo tiempo anunciará claramente dichas operaciones.
- 6.6.3.6 Deberá realizar la tarea de recuento y clasificación de las fichas proveniente del arrastre, empleando ambas manos, hasta reunir diez fichas en cada una, dando prioridad a las chances.
- 6.6.3.7 Efectuará la clasificación de las fichas del arrastre dando prioridad al color que se necesite para realizar el pago, prosiguiendo con las de mayor monto. Las de chance las colocará sin arrojarlas, del lado del Pagador.
- 6.6.3.8 Colaborará en la medida de sus posibilidades alcanzando los picos al Pagador.
- 6.6.3.9 Recibida la orden del Inspector retirará los excedentes de la Reducción.
- 6.6.3.10 Procederá a completar los colores que hayan dejado de jugar, comunicando si hubiese excedente de los mismos y colocándolos ordenadamente y por valor a su izquierda contra la baranda. Como así también las fracciones de fichas menores de diez ("picos").
- 6.6.3.11 Dará cuenta reservadamente, tanto al Pagador como al Inspector de cualquier hecho o circunstancia que a su juicio pudiera afectar el normal desarrollo del juego.
- 6.6.3.12 Se abstendrá de mantener conversaciones con el público o integrantes del equipo, salvo en oportunidades en que razones de servicio lo exigieran.
- 6.6.3.13 Atenderá sus responsabilidades durante el cierre de mesa componiendo y ordenando valores.
- 6.6.3.14 Retirá y clasificará los valores de Caja de Empleados para su recuento.
- 6.6.3.15 Confeccionará el Form. N° 4109 de Estado Final de Banca
- 6.6.3.16 Firmará la documentación pertinente permaneciendo con el equipo junto a la mesa hasta la verificación del cierre.
- 6.7 DE LA CAJA DE EMPLEADOS
- 6.7.1 Con la explicación del pago se hará un pausa para fomentar la voluntad del Apostador.
- 6.7.2 La fichas procedentes del público en concepto de Caja de Empleados, deberá ubicarlas sobre el aro de la cazuela, para la posterior conversión por el Inspector.
- 6.7.3 Deberá abstenerse de toda actitud que desvirtuare el carácter espontáneo de su otorgamiento.
- 6.7.4 El agradecimiento que expresan el Inspector y el Pagador se limitará a la frase "Gracias, Caja de Empleados".
- 6.7.5 La fichas procedentes del público en concepto de Caja de Empleados, serán convertidas por las fichas de Uso Interno destinadas al efecto; anunciando la operación y colocando aquellas a la izquierda, sobre el aro, en orden decreciente de valor.
- 6.8 DEL RELEVO
- 6.8.1 del Inspector
- 6.8.1.1 Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad que interese al desarrollo del juego.
- 6.8.1.2 Realizará después de ser relevado la estadística horaria (Form. N° 4218). Cuando la Banca en forma progresiva llega a una pérdida determinada según la sala debe informar ésta situación.
- 6.8.1.3 En caso de encontrarse la bola detenida deberá esperar a que ésta se encasille y que el Pagador abone todas las Chances para retirarse.
- 6.8.1.4 El Inspector entrante debe verificar la estadística en el relevo.
- 6.8.2 del Pagador
- 6.8.2.1 No realizará la operación del relevo hasta tanto ingrese las fichas perdedoras y realice el pago de las chances ganadoras.
- 6.8.2.2 Informará a su par entrante:
- 6.8.2.2.1 El orden de los Apostadores que esperan color.
- 6.8.2.2.2 Cualquier novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 6.8.2.3 En el caso de registrarse una situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 6.8.2.4 En caso de encontrarse la bola detenida deberá esperar a que ésta se encasille y realizar el pago de las chances ganadoras para retirarse .
- 6.8.2.5 De haber comenzado el pago deberá completar el mismo
- 6.8.3 Del Ayudante
- 6.8.3.1 deberá ingresar el arrastre en su totalidad.
- 6.8.3.2 Reubicará las chances ganadoras en caso de haberlas levantado
- 6.9 DE LAS OPERACIONES DE CAMBIO
- 6.9.1 con el Cambista
- 6.9.1.1 Los ingresos y egresos de valores se realizarán de la siguiente manera:
- 6.9.1.1.1 Ingresos: El Inspector recibirá de manos del Cambista los valores solicitados, ubicándolos del lado derecho de la mesa, sobre el aro de la cazuela. Anunciado el monto respectivo, junto con el Pagador tomarán de la Banca los valores para el cambio, ubicándolos sobre el aro de la cazuela en lado izquierdo de la mesa, realizada esta operación se le pedirá al Pagador que verifique el cambio. El Inspector entregará las fichas al Cambista contando en voz clara los valores del cambio.
- 6.9.1.1.2 Egresos: El Inspector junto con el Pagador colocará los valores salientes, en el lado izquierdo de la mesa sobre el aro de la cazuela, recibirá del Cambista las fichas de Complemento de Pago que se colocarán sobre el lado derecho del aro de la cazuela. El Inspector entregará las fichas al Cambista contando en voz clara los valores del cambio.
- 6.9.1.2 El Inspector suscribirá el formulario respectivo.
- 6.9.1.3 El Inspector podrá arrojar la bola, si fuere necesario, cuando los valores depositados sobre el aro, estén equiparados.
- 6.9.1.4 Estas operaciones estarán debidamente autorizadas y controladas por el Supervisor.
- 6.9.2 de las operaciones de reposición
- 6.9.2.1 De detectarse faltante de fichas de Complemento de Pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 6.9.2.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 6.9.2.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 6.10 DE LA APERTURA DE MESA
- 6.10.1 Dada la orden del Supervisor se procederá a la apertura de las mesas.
- 6.10.2 El cilindrero cortará los precintos y retirará los acrílicos cubre valores y cilindro.
- 6.10.3 Al hacerse cargo de la mesa de juego se verificará la existencia de fichas y su correspondencia con los registros efectuados en el Form. N° 4020, se completará el Form. de apertura N° 5066 (Control de Banca en su estado inicial).
- 6.10.4 Adoptarán los recaudos necesarios para no demorar la iniciación del juego, indicando a los Apostadores el correcto sistema de reserva de colores.
- 6.10.5 En caso de detectarse una anomalía en la composición de la Banca el Inspector notificará al Supervisor de la misma.
- 6.10.6 Al iniciarse el juego expresará a viva voz "Primera". De no haber Apostadores, continuará arrojando la bola con razonable frecuencia.
- 6.11 DEL CIERRE DE MESA
- 6.11.1 Finalizado el pago de la última bola o dada la orden de cierre, se procederá de la siguiente manera:
- 6.11.1.1 El Pagador acondicionará el Capital Fijo y completará los colores con fichas del mismo valor existentes al cierre, pudiendo hacerse con fichas de otro color.
- 6.11.1.2 De haber excedentes de fichas se colocarán a la par del último color del mismo valor.
- 6.11.1.3 Las fichas de Uso Interno y Capital Habilitante rectangulares se colocarán en la Caja Porta-Fichas, debiendo estar ordenadas en cortes de cinco.

- 6.11.1.4 Las fichas de Complemento de Pago restantes se ubicarán en la Caja con separadores dentro de la Caja Porta-fichas, a excepción de las de igual valor a los colores que se ordenarán junto a estos.
- 6.11.1.5 Terminada esta tarea el Pagador confeccionará el Acta de Liquidación Final mediante el Form. N° 4104, acto seguido deberá pagar la Caja de Empleados y el Excedente si lo hubiera.
- 6.11.1.6 Se pagarán los montos correspondientes con las fichas de mayor valor.
- 6.11.1.7 No se podrá utilizar para el pago fichas de Uso Interno.
- 6.11.2 A continuación el Ayudante completará el Form. N° 4109.
- 6.11.3 En las mesas que arrojen quebranto, en el Form. N° 4109, se pondrá la cifra del faltante con la sigla A.R.C.C (A Reponer por Caja de Conversión)
- 6.11.4 El Inspector ubicará la bandeja de Caja de Empleados sobre el acrílico protector del Cilindro, verificará la correspondencia entre las fichas existentes y el acta de liquidación final y confeccionará el Form. N° 4020.
- 6.11.5 El Ayudante colocará lo recaudado en concepto de Caja de Empleados en el tapete.
- 6.11.6 Realizado el control final por parte del Supervisor, se firman todos los formularios, se colocan los acrílicos Cubre-fichas y se precintan.
- 6.12 **NORMAS COMPLEMENTARIAS**
- 6.12.1 en general
- 6.12.1.1 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
 - 6.12.1.2 Cuando la iluminación sea parcial, la superioridad determinará la continuación o cese de la actividad de las mesas de juego.
 - 6.12.1.3 Si la bola se encuentra girando en el cilindro, el Inspector anunciará "Esta Bola No Va", pudiendo el Apostador retirar su apuesta.
 - 6.12.1.4 Si la bola se encuentra "encasillada", el Pagador auxiliado por el Inspector procederá al ingreso de las suertes perdedoras y al pago de las ganadoras, deteniendo la actividad hasta que la Superioridad lo determine.
 - 6.12.1.5 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores y los demás elementos que integran la mesa de juego.
 - 6.12.1.6 Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 6.12.2 para el Apostador
 - 6.12.2.1 Los Apostadores podrán reiniciar las apuestas una vez que se hayan ingresado a la Banca las apuestas perdedoras y efectuado el pago de las chances ganadoras. El número premiado no podrá ser jugado hasta luego de finalizado el pago del mismo.
 - 6.12.2.2 El Apostador deberá retirar o acondicionar en forma inmediata el pago efectuado en las chances ganadoras.
 - 6.12.2.3 No se permitirá a los Apostadores y al público en general ubicarse en lugares destinados al personal.
- 6.12.3 para la Banca
 - 6.12.3.1 La Banca podrá disponer del color, habiéndose retirado el Apostador de la mesa sin informar al Pagador su continuidad de juego en la misma o transcurrido una bola sin jugar.
 - 6.12.3.2 La Banca se reserva el derecho de modificar la ubicación de la apuesta original en los casos que ésta necesitara clarificarse por medio de la reducción.
- 6.12.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
- 6.13 **DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO**
 - "HAGAN JUEGO": Invitación a los Apostadores a realizar sus apuestas.
 - "NO VA MAS": Fin del periodo de apuestas iniciado con el "Hagan Juego".
 - "A CABALLO": Valor o apuesta ubicada en la Línea divisoria de dos chances.
 - "CAMBIO": Conversión de un valor de fichas por otro o voz de anuncio al ingresar el Pagador en la Banca el monto correspondiente a dicha operación.
 - "NO VA": Rechazo de la apuesta.
 - "PUEDEN JUGAR": Invitación a reanudar las apuestas luego de la instancia en que saltó la bola, sin efectuar cambios.
 - "SALTÓ LA BOLA": Voz que anuncia la salida de la bola fuera de los límites de la cazuela.
- 6.14 **DEL GLOSARIO**
 - "APUESTA o POSTURA ": Fichas que se ubican en determinadas suertes en el tapete.
 - "ARRASTRAR": Acto ejercido por el Pagador que transporta hacia la Banca las fichas perdedoras.
 - "ARRASTRE": Conjunto de fichas perdedoras:
 - "BANCA": Capital en fichas de la mesa de juego.
 - "BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS" Conjunto de fichas de uso interno que componen el capital de ese concepto.
 - "BASE": Total de unidades que integran el premio correspondiente a la apuesta.

- "BARANDA": Borde de madera que delimita la superficie de la mesa de juego.
- "CAJA DE EMPLEADOS": Ratificación del ingreso de los valores por ese concepto.
- "CAPITAL FIJO": Conjunto de fichas integradas por: codificadas de distintos colores, para jugar suertes múltiples, fichas de Complemento de Pago y caja de empleados compuesto por fichas de uso interno.
- "CAPITAL HABILITANTE": Conjunto de fichas de uso interno y Complemento de Pago.
- "CARRETEL": Alineación de fichas sobre el tapete, encimadas parcialmente. Fichas ordenadas en el número por color y valor, luego de la reducción.
- "CASILLERO": Cada una de las divisiones del tablero de juego que corresponde a la ubicación de las chances simples o dobles.
- "COLOR": Denominación de los valores destinados a las Apuestas Múltiples.
- "CORTE": En el anuncio oral del pago, desdoblar el monto mayor del menor. Llamase así también a la operación manual que realiza el Pagador separando de las pilas las fichas residuales del pago.
- "CHANCE" :Tipos de posturas que se divide en simples y dobles.
- "DORMIRSE LA BOLA": Ocasión que se produce con la detención momentánea o permanente de la misma en un punto del disco o cazuela.
- "EXCEDENTE": Monto que sobrepasa el máximo establecido.
- "FICHA DE CHANCE": Ficha que se utiliza como Complemento de Pago.
- "FICHAS": Piezas de material plástico o de acrílico, generalmente dissociables intercambiables por dinero, que constituyen el elemento básico de apuestas o cambios.
- "FICHONES": (Entiéndase fichas de uso interno) Modismo que es empleado para designar las fichas de monto mayor.
- "INJERTO": Ficha ubicada erróneamente en una pila de diferente valor o color.
- "LÍNEA MARGINAL": Trazado perimetral del tapete de apuestas múltiples.
- "MARCO": Borde perimetral de madera que limita el tapete de juego.
- "MONTO TOTAL": Es el resultante de elevar la base al valor de la unidad apostada.
- "PICO": Grupo inferior a diez fichas.
- "PILA": Conjunto de diez fichas superpuestas.
- "PUESTA OLVIDADA": Fichas ganadoras no cobradas.
- "RECONSTRUCCIÓN": Acto de recomponer la reducción.
- "REDUCCION": Operación de simplificación y ordenamiento de las fichas del número premiado.
- "REPOSICIONES": Fichas de Complemento de Pago o uso interno, para completar faltante en capital Habilitante o Caja de Empleados.
- "SUERTE": se denomina así a las diferentes variantes del juego.
- "TAPETE": Superficie de cuerina o hule que recubre los tableros de la mesa de juego
- "USO INTERNO": Fichas que no están destinadas para el público

**7. PUNTO Y BANCA
REGLAMENTO DEL JUEGO**

ÍNDICE	Artículo
Introducción	7.1
Del Valor de los Naipes	7.2
De las Variantes del Juego	7.3
Del Reglamento de Naipes	7.4
De la Iniciación del Juego	7.5
De la Forma de Distribuir y Descubrir los Naipes	7.6
De las Anomalías de los Naipes	7.7
Cuando salen del Sabot	7.7.1
Cuando se distribuyen	7.7.2
Cuando el error es del Apostador	7.7.3
Cuando el error es del Personal	7.7.4
Cuando a un apostador no le es posible finalizar el pase	7.7.5
Cuando cayeran al suelo	7.7.6
Cuando aparecen naipes de distinto color, pegados, marcados, etc.	7.7.7
De las Apuestas	7.8
En general	7.8.1
De las olvidadas	7.8.2
Del apostador	7.9
En general	7.9.1
Que sale con el Sabot	7.9.2
De Punto	7.9.3
Con voluntad de cinco	7.9.4
Que no desea salir con el Sabot	7.9.5
Que no juega	7.9.6
Y los asientos desocupados	7.9.7
En otras situaciones	7.9.8
De otras Anomalías	7.10
De la Suite	7.11
Del último Pase	7.12
De la terminación del mazo	7.13
De las reservas	7.14
De lo complementario	7.15

PUNTO Y BANCA
REGLAMENTO DEL JUEGO

- 7.1 INTRODUCCIÓN
- 7.1.1 El juego se desarrolla con naipes de tipo francés, debiendo el Apostador que haya optado por la chance Punto o por la chance Banca, obtener un puntaje de nueve o el más cercano a éste, para resultar ganador. El mismo se logra mediante un sistema de pedido y plantado de naipes reglamentado que determina, por medio de la sumatoria de los naipes recibidos, cual es la chance ganadora.
- 7.1.2 Intervienen en el juego, el público Apostador y el Casino. Éste como administrador de la partida y banquero, sin preferencia por chance alguna, abonando con su capital las apuestas ganadoras e ingresando a la Banca, las perdedoras. Por su parte el Apostador tiene la completa libertad para jugar a la chance de su elección, con la sola limitación de atenerse a las disposiciones reglamentarias vigentes y a los montos mínimos y máximos establecidos, los que se considerarán conocidos por el Apostador en el momento de efectuar su apuesta.
- 7.2 DEL VALOR DE LOS NAIPES
- 7.2.1 El valor asignado a los naipes es el siguiente:
- 7.2.1.1 REY – DAMA – VALET – 10cero (0) Puntos.
- 7.2.1.2 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 y 9el valor indicado en la misma.
- 7.3 DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
- 7.3.1 Punto y Banca: son las chances que conforman el juego.
- 7.3.2 Punto: chance contraria a Banca, representada por el Apostador sentado que tiene la apuesta mayor jugada a esa chance.
- 7.3.3 Banca: chance contraria a Punto, representada por el Apostador que tiene el Sabot.
- 7.3.4 Gana Punto: cuando sumando el valor de sus naipes se obtiene un puntaje mayor que los de Banca.
- 7.3.5 Gana Banca: cuando sumando el valor de sus naipes se obtiene un puntaje mayor que los de Punto.
- 7.3.6 Se considera "puntaje mayor" el obtenido de la suma de los dos primeros naipes, mas el puntaje de un tercer naip, si correspondiere hacerlo de acuerdo a este Reglamento, dados a cada una de las chances, restándole a esa sumatoria las decenas si las hubiere.
- 7.4 DEL REGLAMENTO DE NAIPES
- 7.4.1 La chance Punto, para plantar ó pedir, se ajustará a la siguiente tabla:
- | | | |
|----------|------------------|-------------------------|
| Teniendo | 0 - 1- 2 - 3 ó 4 | Pide carta |
| Teniendo | 5 | Voluntad: Pide o Planta |
| Teniendo | 6 - 7 - 8 ó 9. | Planta |
- 7.4.2 La chance Banca, para plantar ó pedir, se ajustará a lo siguiente tabla:
- | | | |
|----------|-----------------------------------|------------|
| Teniendo | 0 - 1 ó 2 | Pide carta |
| Teniendo | 3 y dando al Punto 8 | Planta |
| Teniendo | 4 y dando al Punto 2-3-4-5-6 ó 7. | Pide carta |
| Teniendo | 5 y dando al Punto 4-5-6 ó 7 | Pide carta |
| Teniendo | 6 y dando al Punto 6 ó 7 | Pide carta |
| Teniendo | 7-8 ó 9. | Planta. |
- 7.4.3 Cuando la suma de los dos primeros naipes, en cualquiera de las chances, fuera de ocho (8) o nueve (9), el pase quedará definido.
- 7.4.4 Cuando el Apostador de Punto expresando su voluntad plantare con 5; o tenga 6 ó 7; teniendo la Banca 0- 1- 2- 3 - 4 ó 5, por Reglamento está obligada a pedir la tercera carta. Teniendo la Banca 6 ó 7, planta.
- 7.5 DE LA INICIACIÓN DEL JUEGO
- 7.5.1 Para iniciar el juego debe haber como mínimo dos (2) Apostadores sentados, uno de los cuales deberá salir con el Sabot. El Pagador iniciará la confección del mazo con un solo Apostador sentado, interrumpiéndolo antes de armar el Sabot, de no cumplirse el requisito mencionado en primer término.
- 7.5.2 Observada la exigencia del artículo anterior, el Pagador procederá al baraje y armado del Sabot.
- 7.5.3 El Sabot será armado con ocho (8) juegos de barajas de cincuenta y dos (52) naipes cada uno, totalizando cuatrocientos dieciséis (416) naipes.
- 7.5.4 La primera Banca se adjudicará en remate a la mejor oferta encuadrada dentro de los montos mínimos y máximos establecidos.
- 7.5.5 Si la mayor oferta fuere hecha por dos o más Apostadores simultáneamente y no correspondiere al monto máximo establecido, se solicitará su mejora, de no haberla se adjudicará por derecha, tomando como referencia al asiento N° 1.
- 7.5.6 De recibirse una oferta por el monto máximo, el Pagador adjudicará la Banca de inmediato. De hacerlo dos Apostadores en forma simultánea, se procederá de acuerdo a lo establecido en el artículo precedente.
- 7.5.7 Tendrá derecho a efectuar el corte del mazo, en todos los casos, el Apostador ubicado a la izquierda de quién le correspondiere Bancar. Si renunciare a ello, se le ofrecerá al siguiente Apostador de la izquierda y así sucesivamente hasta concretarse la operación.
- 7.5.8 En caso de no haber Apostadores sentados interesados en efectuar el corte, el mismo lo realizará el Supervisor destacado en el sector
- 7.5.9 El corte del mazo deberá ser superior a cincuenta (50) naipes.
- 7.5.10 A los efectos de anunciar, al final del mazo, la llegada del último pase, el Pagador colocará otro corte, separando un grupo de siete (7) a doce (12) naipes del resto.
- 7.5.11 A solicitud del Pagador, el Apostador que sale con el Sabot entregará su Banca y ubicará el mismo de modo que la parte delantera, o sea la boca de éste, quede en todo momento hacia el centro del tapete y a la vista del Inspector.
- 7.6 DE LA FORMA DE DISTRIBUIR Y DESCUBRIR LOS NAIPES
- 7.6.1 Los dos naipes correspondientes a Punto y los dos pertenecientes a Banca, deberán ser sacados del Sabot en el siguiente orden:
- 7.6.1.1 El primer y tercer naip para Punto. El segundo y el cuarto naip para Banca.
- 7.6.2 Los naipes de Punto serán recibidos por el Apostador que haya efectuado la jugada de mayor monto entre los que están sentados y decidirá, si correspondiere, la "voluntad de cinco", no pudiendo hacerlo en el de caso de apostar a las dos chances al mismo tiempo.
- 7.6.3 Habiendo dos apuestas de igual monto, descubrirá los naipes el primer Apostador por derecha del Sabot.
- 7.6.4 No habiendo apuesta alguna en Punto de los Apostadores sentados, los naipes correspondientes a dicha chance serán descubiertos por el Pagador; si el puntaje alcanzado fuere cinco (5), éste deberá plantar obligatoriamente.
- 7.6.5 Luego de haber sido descubiertos los naipes de Punto y previa indicación del Pagador, el Apostador que tiene el Sabot descubrirá sus naipes. Cuando a los efectos de completar el pase, sean solicitados más naipes, éste los entregará descubiertos, de modo tal que sean perfectamente visibles.
- 7.6.6 Los naipes correspondientes a Punto o a Banca deberán descubrirse, sobre el tapete en forma clara y total, evitando "filar" los mismos, o arrojarlos de manera incorrecta.
- 7.6.7 En caso que al Apostador que le correspondiese sacar o descubrir los naipes, estuviere impedido físicamente, el Supervisor será el encargado de hacerlo.
- 7.6.8 Cualquier error que se produzca durante el desarrollo de un pase, sea mecánico, de suma o de canto, deberá ser corregido con los naipes a la vista.
- 7.7 DE LAS ANOMALÍAS DE LOS NAIPES
- 7.7.1 Cuando salen del Sabot:
- 7.7.1.1 Todo naip del Sabot que apareciese dada vuelta "se quema". La tercera vez que se produzca esta anomalía, se quema el mazo.
- 7.7.2 Cuando se distribuyen
- 7.7.2.1 Producida alguna confusión en la distribución de los naipes, de no tener solución, se procederá a quemarlos.
- 7.7.2.2 En caso que la distribución de los naipes fuere correcta a criterio del Inspector y alguna persona del público no estuviere de acuerdo con ello, le estará permitido retirar su postura.
- 7.7.2.3 Si la disconformidad fuere del Apostador que tiene el Sabot, el pase será quemado.
- 7.7.3 Cuando el error es del Apostador
- 7.7.3.1 Para el caso que el Apostador que tiene el Sabot descubriera un naip que no correspondiere se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.3.2 Habiéndose cometido el error antes del No Va Mas, se procederá a quemar el mismo.
- 7.7.3.3 Habiéndose cometido el error después del No Va Mas, el mismo será válido para el pase.
- 7.7.4 Cuando el error es del personal
- 7.7.4.1 Habiéndose cometido el error por pedido indebido de naip para el Punto, éste será adjudicado, si lo necesitare, a la Banca, caso contrario se quemará.
- 7.7.4.2 Habiéndose cometido el error por pedido indebido de naip para la Banca, se procederá a quemar el mismo.
- 7.7.4.3 En caso de ser entregados los naipes de Punto a otro Apostador que no le correspondiere se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.4.3.1 Si el error es advertido de inmediato, se rectificará el mismo.
- 7.7.4.3.2 Si se advierte luego de descubrir los naipes de Punto y existiera voluntad de cinco, decidida o no la misma, se solicitará la decisión al Apostador que le hubiere correspondido efectivamente descubrir.
- 7.7.4.3.3 Si el error se advierte después que se hubiera descubierto algún naip correspondiente a Banca no podrá rectificarse el mismo, tendrá validez, siendo inapelable la voluntad anunciada por el Pagador
- 7.7.4.4 Si se interpretara erróneamente la voluntad expresada por el Apostador, se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.4.4.1 Si el error es advertido antes que el Apostador que tiene el Sabot hubiere descubierto algún naip, se podrá rectificar la voluntad expresada.
- 7.7.4.4.2 Si el error es advertido después de descubrir algún naip correspondiente a Banca, no podrá rectificarse el mismo, tendrá validez. Siendo inapelable la voluntad anunciada por el Pagador.
- 7.7.4.5 En caso que los naipes no alcanzaran para definir el pase, por fallar el corte de seguridad, éste se considerará nulo a todos los efectos.
- 7.7.5 Cuando a un Apostador no le es posible finalizar el pase:
- 7.7.5.1 Se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.5.1.1 Dado uno o más naipes, aunque por accidente se descubriera alguno de ellos, se quemará el pase y se ofrecerá "Asiento Libre Para Bancar", siempre que no haya habido pase anterior.
- 7.7.5.1.2 Descubiertos el o los naipes de Punto, será el Supervisor, el responsable de definir el pase, a cuyo término si gana Banca, se dará Suite, ingresando los valores en custodia a la Banca.

- 7.7.6 Cuando cayeren al suelo
- 7.7.6.1 En caso que accidentalmente cayeren naipes al suelo, se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.6.1.1 Si le ocurriere al Pagador en el momento de la confección del mazo, éste se cambiará en forma inmediata.
- 7.7.6.1.2 Si ocurriere durante el desarrollo del juego y fueren levantados por el Pagador, Inspector o Personal Superior, tendrán validez.
- 7.7.6.1.3 De realizarlo algún Apostador, será el Inspector o el Supervisor que inter venga quien decida si dichos naipes juegan o no.
- 7.7.7 Cuando aparecen naipes de distinto color – pegados – marcados - etc.
- 7.7.7.1 En caso de aparecer uno o más naipes con el lomo de distinto color a los que componen el mazo, o apareciere un Joker, se procederá de la siguiente manera:
- 7.7.7.1.1 Si se advirtiese al distribuirse los naipes, o en el caso de aparecer un Joker al descubrirse, el pase será quemado e inmediatamente se cambiará el mazo.
- 7.7.7.1.2 Si al extraer el quinto o sexto naipе fuere de distinto color, o bien se tratara de un Joker, será quemado, reemplazándolo por el siguiente hasta definirse el pase, luego se procederá a cambiar el mazo.
- 7.7.7.2 Si al descubrir los naipes de cualquiera de las suertes, se advirtiera alguno de ellos pegados o de más, se quemará el pase, de continuar esto en forma considerable, se quemará el mazo.
- 7.7.7.3 Para el caso que se detectaran naipes marcados, se cambiará el mazo en el momento que el Supervisor lo determine.
- 7.7.7.4 Habiendo sido quemado uno o más naipes o un pase, se prohíbe su reconstrucción, no aceptándose reclamo alguno.
- 7.7.7.5 Los naipes ingresados en el descartero bajo ningún concepto y / o circunstancia podrán ser extraídos del mismo.
- 7.8 DE LAS APUESTAS
- 7.8.1 En general
- 7.8.1.1 Las apuestas oscilarán entre los montos mínimos y máximos establecidos para cada Casino por la Superioridad.
- 7.8.1.2 Las apuestas de los casilleros en Banca, como asimismo aquellas efectuadas por Apostadores de pie en la misma suerte, ganarán el noventa por ciento (90%) y en Punto el cien por cien (100%) de lo apostado.
- 7.8.1.3 La apuesta en Banca ganará el noventa por ciento (90%), en todos los pases pares y el cien por cien (100%), en todos los pases impares.
- 7.8.1.4 Si en cambio en el pase inicial, la apuesta supera la mitad del monto máximo establecido, ganará el noventa por ciento (90%) en éste y en la totalidad de los pases impares y, el cien por cien(100%) en los pases pares.
- 7.8.1.5 Las apuestas marcando juegan el cincuenta por ciento (50%), de su valor y solamente podrán efectuarse en la chance Punto y de la siguiente forma:
- 7.8.1.5.1 Los Apostadores sentados, sobre la línea exterior de la herradura del tapete de apuestas.
- 7.8.1.5.2 Los Apostadores de pie, en la intersección de la línea exterior de la herradura, con la línea que divide los asientos. Estas apuestas podrán ubicarse y / o retirarse sin intervención del Pagador.
- 7.8.1.6 No podrán ser montos superiores al máximo establecido por persona, a excepción del Apostador que sale con el Sabot, que podrá jugar dos (2) máximos, uno en Banca y otro en su casillero.
- 7.8.1.7 No se permitirá acompañar al Apostador que sale con el Sabot, ni unificar apuestas de Apostadores sentados y / o de pie.
- 7.8.1.8 Toda apuesta debe, indefectiblemente estar representada por su valor en fichas, no admitiéndose en ningún caso apuestas anunciadas.
- 7.8.1.9 Se permitirá a un mismo Apostador realizar simultáneamente apuestas a las dos chances, o sea a Punto y a Banca, siempre que medie entre ambas la diferencia de un mínimo.
- 7.8.1.10 Cualquier reclamo de apuesta no prosperará ante la mera intención del Apostador. Se tomará como única base, donde la apuesta estuviere jugada.
- 7.8.1.11 Una vez que el Pagador dio la orden de cierre de las apuestas con la voz de “No Va Mas”, no será permitido efectuar nuevas apuestas, modificar las existentes o retirarlas.
- 7.8.1.12 En caso que la apuesta ganadora estuviere excedida, solamente se abonará el monto máximo establecido y el excedente será reintegrado al Apostador. Si la apuesta excedida fuera perdidosa dicho excedente será reintegrado al Apostador.
- 7.8.1.13 Cuando dos Apostadores reclamen una misma apuesta, ésta será retirada del juego hasta tanto se resuelva la legitimidad del reclamo; mientras tanto podrán seguir jugando en la misma mesa con otros valores.
- 7.8.1.14 El cuidado de las apuestas es injerencia personal del Apostador, no adjudicándosele al Personal, la responsabilidad de su custodia.
- 7.8.1.15 Está totalmente prohibido la asociación de apuestas, como así también jugar para terceros.
- 7.8.2 De las olvidadas
- 7.8.2.1 En caso de apuestas olvidadas se seguirá la siguiente metodología:
- 7.8.2.1.1 Toda apuesta que al ser pagada, tuviere excedente y previa comprobación que no es retirada, se ingresará a la Banca en su totalidad y en custodia.
- 7.8.2.1.2 En toda apuesta que no haya excedente, pero que al pagarse por tercera vez haya dudas que pertenezca a Apostador alguno, se procederá a ingresarla a la Banca.
- 7.8.2.2 Las apuestas observadas son aquellas retiradas del juego por presumir la no existencia de un dueño. En caso de ser entregadas a un reclamante, y previa comprobación de su propiedad, lo serán con el importe que tenían a su ingreso, no reconociéndose pases posteriores a su retiro.
- 7.9 DEL APOSTADOR
- 7.9.1 en general:
- 7.9.1.1 Los Apostadores sentados son protagonistas directos del juego ya que son los encargados de sacar y distribuir los naipes del Sabot cada vez que le correspondiere Bancar, o de descubrir los naipes del Punto cuando, por el monto de su apuesta, estén habilitados para ello.
- 7.9.1.2 Los Apostadores de pie, pueden realizar sus apuestas a la chance Punto o Banca en el lugar asignado en el tapete para este tipo de posturas.
- 7.9.1.3 Los Apostadores sentados en los lugares numerados podrán:
- 7.9.1.3.1 Salir con el Sabot.
- 7.9.1.3.2 Descubrir los naipes de Punto.
- 7.9.1.3.3 Decidir la voluntad de cinco si la hubiere.
- 7.9.2 Que sale con el Sabot:
- 7.9.2.1 Es prerrogativa exclusiva del Apostador que sale con el Sabot sacar los naipes del Sabot.
- 7.9.2.2 El Apostador que sale con el Sabot no deberá sacar los naipes antes que lo solicite el Pagador; si lo hiciera sin la orden correspondiente éstos serán quemados.
- 7.9.2.3 Cuando el Pagador se lo indique, deberá hacerlo deslizando los naipes sobre el tapete sin descubrirlos, con una sola mano y hacia el centro del mismo.
- 7.9.2.4 El Apostador que toma el Sabot podrá retirar la mitad de Banca toda vez que haya ganado su chance dos pases consecutivos como mínimo, o también en el primer pase de haber sufrido descuento el mismo. A estos efectos se considerará la mitad de Banca el cincuenta por ciento (50%) de la misma. Todo monto inferior al cincuenta por ciento (50%) de Banca, solicitado por el Apostador por mitad, debe ser considerado como equivalente a ella.
- 7.9.2.5 El Apostador que toma el Sabot podrá aumentar su apuesta en Banca en cualquiera de los pases, percibiendo el noventa por ciento (90%) en el pase inmediato y el cien por cien (100%) en el siguiente y así sucesivamente.
- 7.9.2.6 Cuando el Apostador solicitare la mitad de Banca y desistiere de ella en el momento de alcanzársela el Pagador, será reintegrada a Banca y no se considerará “Banca aumentada”.
- 7.9.2.7 Si el Apostador al que se le adjudica la Banca al comenzar el mazo, no deseara salir, o bien, luego de varios ancares desistiere de la misma, ésta será ofrecida nuevamente por el mismo importe. En caso de no haber interesados, continuará el Sabot por derecha. De haber cedido el asiento el Apostador inicial para que otra persona interesada en Bancar lo hiciera, éste le deberá ser restituido una vez agotada la suerte de Banca.
- 7.9.2.8 Si ésta situación ocurriere durante el desarrollo de la partida, se ofrecerá el asiento a quien desee Bancar, pudiendo hacerlo dentro de los montos mínimos y máximos establecidos. En caso de no haber interesados, continuará el Sabot por derecha.
- 7.9.3 De Punto
- 7.9.3.1 El Apostador que posea la apuesta de mayor monto a Punto será el encargado de descubrir los naipes de esa chance.
- 7.9.3.2 Las apuestas a Punto de los Apostadores que ocupen lugares numerados son personales, estándoles vedado asociarse con el fin de descubrir los naipes.
- 7.9.3.3 El Apostador que por su apuesta, le correspondiere descubrir los naipes, no le será permitido ceder ese derecho, como tampoco ofrecer cualquiera de los naipes a otro Apostador para que lo descubra, ni invitar al Pagador a que lo haga en su lugar.
- 7.9.3.4 Cuando el Apostador que correspondiéndole descubrir los naipes no deseara hacerlo, deberá ubicar su apuesta en el sector del tapete destinado a las apuestas de pie, perdiendo en este caso el derecho a la voluntad de cinco.
- 7.9.3.5 De configurarse la situación descrita en el artículo precedente, le responderá descubrir los naipes al Apostador que estuviere en segundo término de acuerdo al monto de la apuesta realizada.
- 7.9.4 Con voluntad de cinco
- 7.9.4.1 A los efectos de pedir o plantar se solicitará al Apostador de la apuesta mayor, que exprese su voluntad en tal sentido, debiendo hacerlo en forma verbal y clara, “pido” o “planto”, siendo su deseo personal e intransferible.
- 7.9.4.2 En el caso que un Apostador jugare en ambas chances, perderá el derecho de descubrir los naipes, aun estando por su apuesta, habilitado para ello. En ese caso colocará su apuesta en el sector del tapete destinado a las apuestas de pie.
- 7.9.5 Que no desea salir con el Sabot
- 7.9.5.1 En caso que algún Apostador sentado no deseara salir con el Sabot, se considerará asiento libre para Bancar, pudiendo hacerlo cualquier Apostador que se encuentre de pie ó algún otro de la mesa que en esa vuelta del Sabot no hubiere bancado. Finalizada la suerte éste no podrá recuperar su primitivo asiento, si hubiera sido ocupado.

- 7.9.5.2 De haber algún interesado, éste saldrá con el Sabot en el asiento del Apostador que hubo desistido de hacerlo, debiendo devolver el mismo una vez finalizada la suerte. De no haberlo el Sabot continuará por derecha.
- 7.9.5.3 En el caso de que se haya armado el Sabot y no haya Apostadores interesados en salir con el mismo, y el Apostador que procedió al corte del mazo desear hacerlo, se procederá de la siguiente manera:
- 7.9.5.3.1 De haberse producido ancar y no habiendo interesados en tomar el Sabot y le correspondiere Bancar al Apostador que cortó, éste está autorizado a hacerlo.
- 7.9.5.3.2 En caso de que todos los Apostadores no desearan Bancar, llegando el Sabot a quién efectuó el corte, no podrá tomar éste el Sabot, procediéndose a colocar el Sabot en el centro del paño sin desarmarse.
- 7.9.5.4 Cualquier Apostador sentado, en el caso de renuncia o ausencia de los demás componentes de la mesa, podrá tomar el Sabot para Bancar hasta dos veces consecutivas. Cumplida esta alternativa y no habiendo nuevos interesados, se procederá de idéntica forma que en el artículo anterior.
- 7.9.6 Que no juega
- 7.9.6.1 Cuando se observare que durante una vuelta completa del Sabot un Apostador no hubiere efectuado apuesta alguna, el Inspector lo invitará a jugar, debiendo desocupar el asiento si no lo hiciere.
- 7.9.6.2 En estos casos bastará solamente con la verificación del Inspector o la del Supervisor.
- 7.9.7 Y los asientos desocupados
- 7.9.7.1 En caso de que el Sabot pasara por varios asientos desocupados, de haber algún interesado en Bancar en esos lugares vacíos, deberá hacerlo en el primer asiento libre por derecha.
- 7.9.7.2 Cuándo el Sabot pase por un asiento desocupado y el Pagador solicitare la Banca al Apostador ubicado en el asiento contiguo al mismo y éste entregare su Banca, bajo ningún concepto podrá retroceder.
- 7.9.8 En otras situaciones
- 7.9.8.1 Ningún Apostador podrá tomar el Sabot nuevamente en una misma vuelta, salvo en el caso de adquirir una Suite.
- 7.9.8.2 Cuando la partida se interrumpiere por ausencia total de apostadores sentados o por negarse a bancar los que permanecieran en sus lugares, cualquiera sea el numero de ellos, no se “quemara” el mazo, quedando el Sabot en el centro del paño sin desarmarse.
- 7.9.8.3 De reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida, se procederá a un nuevo remate de la Banca, sin que medie “quema” de naipe alguno.
- 7.10 DE OTRAS ANOMALÍAS
- 7.10.1 Si el Apostador que le correspondiere salir con el Sabot no hubiere entregado su apuesta a Banca, se aplicará el siguiente criterio:
- 7.10.1.1 De haber resultado ganador en ese pase, se le pedirá al mismo la apuesta para el pase siguiente, la que podrá fluctuar dentro de los mínimos y máximos establecidos. De no desear hacerlo, se ofrecerá “Asiento Libre Para Bancar”. No habiendo interesados el Sabot continuará por derecha.
- 7.10.2 En el caso de un Apostador que no le correspondiere salir con el Sabot, pero que, por error no fuere advertido y lo hiciere, se aplicará el siguiente criterio:
- 7.10.2.1 De haber resultado ganadora la Banca tendrá derecho a continuar Bancando hasta la finalización de la suerte, el Sabot regresará posteriormente al asiento que corresponda, no pudiendo Bancar nuevamente en la misma vuelta del Sabot. De ser una Suite se aplicará el mismo criterio.
- 7.11 DE LA SUITE
- 7.11.1 El Apostador podrá darla en cualquier pase.
- 7.11.2 Para darla el Apostador deberá adelantar el Sabot y ratificar dicha decisión verbalmente.
- 7.11.3 Ésta se ofrecerá por el importe en juego y será adjudicada de la siguiente manera:
- 7.11.3.1 Al Apostador más próximo a la derecha del que la dio, pudiendo éste aumentarla hasta el monto máximo permitido si así lo desea.
- 7.11.3.2 Si el Apostador que la ha dado, por cambio de parecer, desear continuar Bancando, deberá esperar que sea ofrecida a los Apostadores presentes, no teniendo prioridad alguna ante cualquier otro interesado, sentado o de pie.
- 7.11.4 Una vez producida la terminación de una Suite, el Sabot debe volver al lugar originario o sea a la derecha del Apostador que diera dicha Suite
- 7.11.5 En la Suite de Suite, no habiendo interesados en la mesa y siendo adjudicada a un Apostador de pie, la misma será tirada en el asiento del que diera la Suite original.
- 7.11.6 En todos los casos al ser otorgados los naipes al Apostador de Punto, se tomará en cuenta la derecha de la Suite original.
- 7.11.7 En la Suite de Suite, o más si las hubiere, todos los derechos corresponden al Apostador sentado a la derecha del que dio la Suite original.
- 7.11.8 Al producirse una Suite y no habiendo Apostadores ,sentados o de pie, interesados en la compra de la misma, el Sabot continuará por derecha al asiento siguiente de quien dio la misma.
- 7.11.9 De darse esta situación en una Suite de Suite, el Sabot continuará por derecha al asiento siguiente de quien dio la Suite original, pudiendo este Apostador Bancar por la suma que desee, dentro de los mínimos y máximos establecidos.

- 7.11.10 Cuando un Apostador, después de solicitar la mitad de Banca, tirara uno o más pases ancar y diera Suite, la misma se ofrecerá por la mitad que quedó en juego. Si hubiera solicitado mitad de la Banca y luego diera Suite sin movimiento previo de naipes, la misma se ofrecerá por el total de Banca, es decir por la misma suma que había antes de pedir la mitad.
- 7.11.11 En caso de que la apuesta de Banca hubiera sido pagada al cien por cien (100%), y posteriormente y antes de tirarse el pase siguiente el Apostador da la Suite al monto total de la misma se le descontará el cinco por ciento (5%), antes de proceder a su entrega.
- 7.11.12 En el supuesto de una Suite donde haya habido ofertas simultáneas de Apostadores de pie, no pudiendo determinarse prioridad alguna, se adjudicara al Apostador ubicado más próximo a la derecha del Pagador. Se adoptará igual criterio, para el supuesto de quien no desear Bancar o en el caso de asientos desocupados.
- 7.11.13 De la chance Banca tomada en Suite o sus variantes, no podrá retirarse mitad.
- 7.12 DEL ÚLTIMO PASE
- 7.12.1 Cuando el último pase de la jornada resultare ancar, deberá definirse indefectiblemente la suerte ganadora mediante otro u otros pases. En tal caso los Apostadores podrán modificar sus apuestas total o parcialmente.
- 7.13 DE LA TERMINACION DEL MAZO
- 7.13.1 Finalizado el mazo y armado el nuevo, se procederá de la siguiente manera:
- 7.13.1.1 Se iniciará el juego con el nuevo mazo, si hubiere terminado en Banca o en Ankar, en el lugar donde finalizó el anterior. En cambio si finalizó en Punto, se continuará por la derecha del lugar donde terminó.
- 7.13.1.2 Permaneciendo solo una persona sentada o produciéndose una ausencia total de apostadores, terminados todos los barajes el mazo se parará. De reanudarse el juego por la presencia de mas apostadores, se armara nuevamente el Sabot y se procederá a un nuevo remate.
- 7.13.2 Al producirse la terminación del mazo durante una Suite se dará por finalizada ésta. Por consiguiente una vez armado el nuevo mazo el Sabot volverá al lugar de la derecha del Apostador que la diera.
- 7.14 DE LAS RESERVAS
- 7.14.1 Serán válidas únicamente para la compra de fichas durante el normal funcionamiento de la mesa, no autorizándose a ningún Apostador a ocupar el asiento reservado o a efectuar en el mismo apuesta alguna. Si por error u omisión, el asiento fuere ocupado, no se le permitirá descubrir los naipes.
- 7.14.2 En caso de llegar el Sabot al asiento reservado y el Apostador que efectuó la reserva no hubiere regresado, aquel quedará libre para Bancar. Finalizada la suerte, el asiento deberá ser devuelto al primer Apostador.
- 7.14.3 En todas las aperturas de mesa y durante la preparación del mazo, no será permitida reserva alguna de asientos.
- 7.14.4 La terminación del mazo anula las reservas que hubiere.
- 7.15 DE LO COMPLEMENTARIO
- 7.15.1 La casa se reserva el derecho de cambiar el mazo cuando lo considere conveniente.
- 7.15.2 La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el Juego cuando no cumpla con los artículos del presente Marco Normativo, o no guarde conducta decorosa hacia el Personal y / o demás Apostadores.
- 7.15.3 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

**8. PUNTO Y BANCA
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL**

ÍNDICE	Artículo
Introducción	8.1
Orígenes 8.2	
Elementos básicos de Gestión	8.3
Del Personal de la Mesa	8.4
Del Inspector	8.4.1
Del Pagador	8.4.2
Y la iniciación del juego	8.4.2.1
Y la recepción y entrega de apuestas	8.4.2.2
Y la extracción y distribución de naipes	8.4.2.3
Y la voluntad de cinco	8.4.2.4
Y la suite	8.4.2.5
Y las operaciones de pago	8.4.2.6
Y las operaciones de cambio	8.4.2.7
Y las apuestas olvidadas	8.4.2.8
Y los asientos libres	8.4.2.9
Y de otros casos	8.4.2.10
Del canje de valores con el Cambista	8.5.
De las operaciones de reposición	8.6
De la confección del Mazo	8.7
En la iniciación del juego	8.7.1
Durante el desarrollo del juego	8.7.2
En las mesas con un solo apostador o sin público	8.7.3

<p>En la mesas que se interrumpa el juego por ausencia de Apostadores o negativa a bancar 8.7.4</p> <p>Del relevo 8.8</p> <p>Del Inspector 8.8.1</p> <p>Del Pagador 8.8.2</p> <p>De la apertura de Mesa 8.9</p> <p>Del Cierre de Mesa 8.10</p> <p>De lo Complementario 8.11</p> <p>Del Léxico Técnico Específico 8.12</p> <p>Del Glosario 8.13</p>	<p>8.4.1.6 Controlará la confección del mazo, el corte del mismo y todas las operaciones que durante el desarrollo de la partida realice él o los Pagadores del equipo a su cargo.</p> <p>8.4.1.7 Anotará la frecuencia de mazos(Form.6021) y controlará que el desarrollo del juego sea a un ritmo ágil.</p> <p>8.4.1.8 Observará constantemente las apuestas del público y la manera en que las realiza, a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.</p> <p>8.4.1.9 Controlará en forma especial la extracción y distribución correcta de los naipes y la formación del puntaje de ambas chances, a fin de intervenir con la mayor rapidez cuando se cometa algún error, controlando el ingreso de las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.</p> <p>8.4.1.10 En la solución del cualquier problema ocurrido en la mesa a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Pagador, mas no intervendrán otras partes fuera de las interesados.</p> <p>8.4.1.11 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca en cualquier momento de la actividad para informar a la superioridad cuando le sea requerido.</p> <p>8.4.1.12 Transmitirá a su relevo toda novedad o inquietud relacionada con el desarrollo del juego.</p> <p>8.4.1.13 Durante la última hora de actividad observará que el Pagador, al finalizar el mazo, comunique al público apostador "Ésta Mesa Continúa".</p> <p>8.4.1.14 Observará que las operaciones concernientes a anuncio y traslado de valores recibidos en concepto de Caja de Empleados se realice de forma clara y precisa.</p> <p>8.4.1.15 Convertirá la Caja de Empleados, cuando las circunstancias lo ameriten, luego de la definición de un pase, desplegando sobre el paño los valores a convertir por los de uso interno, anunciando en voz alta el importe correspondiente e introduciéndolo en el Propinero.</p> <p>8.4.1.16 A efectos de un mejor y mas amplio control, en ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores,. Este requisito es de estricto cumplimiento. Solo podrá hacerlo con carácter de excepción al efectuar las operaciones de cambio, Caja de Empleados y cualquier otra indicación que dispusiere la superioridad.</p> <p>8.4.1.17 Procederá a retirarse con autorización del Supervisor una vez cerrada la mesa.</p> <p>8.4.2 del Pagador</p> <p>8.4.2.1 y la iniciación del juego</p> <p>8.4.2.1.1 Preparará los carreteles para iniciar el juego, que armará con aproximadamente veinte (20) fichas cada uno.</p> <p>8.4.2.1.2 Para iniciar el juego, luego del armado del mazo y el remate de la primera Banca, solicitará el importe correspondiente al apostador que sale con el Sabot. Seguidamente invitará a los apostadores a efectuar sus apuestas, anunciando de viva voz el monto de Banca y la expresión " Hagan Juego".</p> <p>8.4.2.1.3 Una vez hecho el juego anunciará con voz clara, "¡No Va Mas!"</p> <p>8.4.2.1.4 Luego de una breve pausa, anunciará, "¡Cartas!"</p> <p>8.4.2.2 y la recepción - entrega de apuestas</p> <p>8.4.2.2.1 Las apuestas a Banca de los apostadores sentados o de pie, serán ubicadas en los lugares correspondientes, por intermedio del Pagador, con excepción de los apostadores de los asientos 1 y 7 quienes podrán hacerlo por sí mismo.</p> <p>8.4.2.2.2 Las apuestas a Punto de los apostadores sentados serán administradas por ellos mismos. En cambio, en las apuestas de pie a Punto, el Pagador, entregará las mismas a efectos de identificar a los respectivos apostadores.</p> <p>8.4.2.2.3 Cuando el apostador de Banca y/o de Punto de pie solicitara retirar parcialmente su apuesta, al ser entregada ésta, el Pagador deberá comunicarle el importe restante en juego.</p> <p>8.4.2.2.4 Las entregas de las apuestas correspondientes a los Apostadores de pie, serán efectuadas dentro de los límites configurados por los asientos 2 al 6.</p> <p>8.4.2.2.5 Alcanzará las apuestas con la mano o con la pala, según corresponda, sobre el paño.</p> <p>8.4.2.2.6 Cuando el Apostador que tiene el Sabot retirare de la apuesta de Banca, la mitad de la misma, al entregarla el Pagador deberá anunciar "Por Mitad".</p> <p>8.4.2.2.7 Si el importe solicitado por el apostador en concepto de mitad fuere menor a ésta, el Pagador al entregar la apuesta deberá anunciar "Equivale Por Mitad".</p> <p>8.4.2.2.8 Cuando el apostador retirare la totalidad de la Banca o la mitad de la misma, junto con el casillero los distintos montos serán entregados por separados.</p> <p>8.4.2.2.9 Si se produjeran varios excedentes en Banca, el primero en entregarse será el correspondiente a Banca, continuando con los demás en el mismo orden en que fueron pagados.</p> <p>8.4.2.2.10 En la terminación del mazo o quemado del mismo, de haber resultado el último pase ancar, se entregarán las apuestas en el siguiente orden:</p> <p>8.4.2.2.10.1 A los apostadores de pie de Punto.</p> <p>8.4.2.2.10.2 A los apostadores sentados de Banca, comenzando por la apuesta de Banca, siguiendo por los casilleros del 1 al 7 y luego con las de pie.</p> <p>8.4.2.2.11 En el supuesto de haber excedente, se entregará primero éste.</p> <p>8.4.2.2.12 No aceptará apuestas anunciadas.</p>
--	---

<p>PUNTO Y BANCA</p> <p>REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL</p>	
<p>8.1 INTRODUCCIÓN</p> <p>8.1.1 Este juego requiere del Pagador una fuerte capacitación en el manejo de la pala y en el tirado y peinado de fichas. Habilidades todas que suponen armonía, cadencia rítmica de movimientos, y una funcionalidad operativa ágil y elegante, a la vez que concentrada y atenta. No son estos logros técnicos y humanos fáciles de alcanzar, pero todo ello hace de este juego el "banco" de aprendizaje necesario para incorporar y mecanizar habilidades y destrezas que luego serán sobradamente aplicadas en los demás juegos de cartas conocidos. Por lo expuesto no es exagerado afirmar que la capacitación inherente al mismo ofrece una formación integral y acabada del Pagador de carteadado.</p> <p>8.2 ORÍGENES</p> <p>8.2.1 El juego de Punto y Banca es uno de los juegos de casino mas antiguos (Francia siglo XV). "Los juegos de Baccarat de Las Vegas (o punto banco), Baccarat banque y Chemin de fer son variantes de un mismo juego original. Aunque hay una gran similitud entre todos ellos, cada uno tiene sus peculiaridades. Se dice que llegó a Brasil en el año 1922 y fue introducido en la Argentina en 1927. Se deriva del "Ferrocarril o Chemin de Fer", del cual conserva casi todas las características y reglamentaciones. La diferencia es que en éste último los Apostadores durante el desarrollo del juego y en forma alternada, son "banqueros", pues corren con los riesgos de las perdidas y los beneficios, mientras que el banquero verdadero no hacía mas que poner a disposición de los Apostadores, las instalaciones y los elementos necesarios para el desarrollo del juego, sacando por ello una comisión como única retribución. En Punto y Banca el banquero además de reglamentar y fiscalizar el juego, poner las instalaciones y elementos, afronta por si solo las consecuencias del azar sean favorables o no y además, saca una comisión del capital apostado a Banca.</p> <p>8.3 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN</p> <p>8.3.1 MESA: superficie plana conformada por un tablero de contorno poligonal, forrada en paño, con casilleros para siete apostadores sentados.</p> <p>8.3.2 SABOT: Caja de madera con mango, puntera truncada y tapa corrediza de acrílico con traba de seguridad. El interior del Sabot tiene base acrílica, carro deslizabile con rodillo metálico. Se encuentra numerado. Función del mismo: contener los naipes que conforman el mazo y que han de ser utilizados en la partida.</p> <p>8.3.3 NAÍPE. cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras una/s figura/s y número, siendo negras y coloradas de acuerdo al color de sus dibujos. Se distingue por su palo, los cuales se denominan: Corazón, Pica, Diamante y Trébol.</p> <p>8.3.4 Palos de los naipes franceses</p> <p>8.3.4.1 Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con que se pinta es colorado. Su equivalente en la baraja española es la Copa.</p> <p>8.3.4.2 Pica: del francés que significa pica o lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es la Espada.</p> <p>8.3.4.3 Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es el Oro.</p> <p>8.3.4.4 Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto.</p> <p>8.3.5 APOYA FICHAS: elemento angular metálico forrado en tela de paño. Función del mismo: sostener los carreteles de fichas utilizadas para el pago.</p> <p>8.4 DEL PERSONAL DE LA MESA</p> <p>8.4.1 El personal de la misma está compuesto por un Inspector y un Pagador.</p> <p>8.4.1.1 Tendrá a su cargo el control de dos mesas, para ello las mismas estarán dispuestas una a continuación de la otra, de manera tal que sus Bancas se hallen contiguas, mediando un pasillo entre ambas.</p> <p>8.4.1.2 Se ubicará a tales efectos entre las dos mesas.</p> <p>8.4.1.3 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y ordenes provenientes de la superioridad.</p> <p>8.4.1.4 Controlará la presencia y estado de los elementos básicos de gestión necesarios para la actividad de la mesa.</p> <p>8.4.1.5 Durante la apertura de mesa y cierre de la misma procederá acorde a la normativa vigente, descripta en los apartados específicos.</p>	

- 8.4.2.2.13 Ni las efectuadas después del "No Va Mas", si se ha extraído la primera carta.
- 8.4.2.2.14 Tampoco admitirá encargo especial de apuesta alguna.
- 8.4.2.3 y la extracción y distribución de naipes
- 8.4.2.3.1 Cerrada la recepción de apuestas, indicará al Apostador que tiene el Sabot el momento en que deberá extraer los naipes.
- 8.4.2.3.2 Prestará preferente atención durante el desarrollo del pase a la extracción y distribución correcta de los naipes y a la formación de puntaje de ambas chances , a fin de intervenir con la mayor rapidez ante cualquier error.
- 8.4.2.3.3 Los naipes correspondientes a Punto serán alcanzados al apostador con la pala para ser descubiertos. Si no hubiera ninguna apuesta de apostadores sentados, será el Pagador el encargado de descubrirlos con la pala, en el centro del paño.
- 8.4.2.3.4 Definido el pase anunciará con voz clara en primer término el puntaje correspondiente a Banca (gane o pierda ésta) y después el de Punto, no utilizando los artículos "el " o "la".
- 8.4.2.3.5 Ubicará los naipes de Punto a su izquierda y con la pala colocará los de Banca frente a los casilleros 6 y 7, donde permanecerán hasta que haya finalizado el pago.
- 8.4.2.3.6 Terminando el pago de la chance ganadora ingresará los naipes en el descartero y ordenará las fichas provenientes del arrastre comenzando por las de mayor valor.
- 8.4.2.4 y la voluntad de cinco
- 8.4.2.4.1 Recabará del apostador sentado que tenga la apuesta de mayor monto a Punto la voluntad de cinco, el que deberá expresar su decisión con voz clara con los términos "PIDO" ó "PLANTO ", ratificando el Pagador la decisión expresada por éste. En caso de resolver "voluntad de cinco" el Pagador, obligatoriamente deberá plantar.
- 8.4.2.5 y la Suite
- 8.4.2.5.1 Al producirse una Suite, anunciará con voz clara: "¡Suite De...(Monto)!, ¿Alguien Desea Verla?"
- 8.4.2.5.2 Al producirse una Suite de Suite, anunciará con voz clara: "Suite de Suite de...(Monto)!, ¿Alguien Desea Verla?"
- 8.4.2.5.3 De haber algún interesado, en el momento de adjudicarla anunciará "Adjudicada".
- 8.4.2.5.4 A continuación y dirigiéndose al apostador que hubiera dado la Suite le solicitará "¡Por Favor, le Cede el Asiento al Señor/a Para Bancar!"
- 8.4.2.6 y las operaciones de pago
- 8.4.2.6.1 Entenderá en los pagos, efectuará los descuentos y determinará los montos con precisión.
- 8.4.2.6.2 Pagará las apuestas de la chance ganadora, utilizando solamente las fichas de los "carreteles", efectuando las reducciones necesarias y no admitiendo apuestas a estas chances hasta finalizar su pago.
- 8.4.2.6.3 Para el pago de la chance Banca, comenzará por las apuestas de los Apostadores sentados desde el casillero 1 al 7. De la siguiente manera:
 - 8.4.2.6.3.1 Primeramente anunciará con voz clara el monto de la apuesta.
 - 8.4.2.6.3.2 Luego y en el mismo tono anunciará el importe del pago.
 - 8.4.2.6.3.3 Armará la apuesta de manera tal que las fichas queden ordenadas de mayor a menor, sin encimarlas sobre la apuesta original. Evitará, de no ser necesario, la repetición de fichas del mismo valor.
- 8.4.2.6.4 Todas las apuestas serán "peinadas."
- 8.4.2.6.5 Continuará con las apuestas de pie, comenzando por las ubicadas contra el acrílico del 7 al 1, comenzando por la más lejana y finalizando por la más cercana a la "Banca", siguiendo el mismo orden en las demás filas.
- 8.4.2.6.6 Por último se pagará la postura "en Banca" de la forma siguiente:
 - 8.4.2.6.6.1 En aquellos pases en que correspondiere hacerle descuento, la apuesta va ubicada en el casillero demarcado con la letra "B" en forma transversal a éste.
 - 8.4.2.6.6.2 Si correspondiere pagarle sin descuento, se ubicará en forma paralela al mismo.
- 8.4.2.6.7 El Pagador no debe efectuar pagos en la Banca con la pala.
- 8.4.2.6.8 Para el pago de la chance punto deberá comenzar con las apuestas pertenecientes a los apostadores sentados, partiendo del casillero 7 hacia el 1, prosiguiendo luego en el mismo orden, con las apuestas de pie. Deberán pagarse de la siguiente manera:
 - 8.4.2.6.8.1 Primeramente anunciará con voz clara el monto de la apuesta.
 - 8.4.2.6.8.2 Luego y en el mismo tono anunciará el importe del pago.
- 8.4.2.6.9 Los pagos a los apostadores sentados se harán efectivos arrojando las fichas dentro de los casilleros al alcance de los mismos.
- 8.4.2.6.10 Los pagos de las apuestas de pie se efectuarán arrojando las fichas de manera tal, que la apuesta y el pago queden alineados, separados de otras apuestas y de fácil lectura. La pala será utilizada preferentemente para las reducciones.
- 8.4.2.6.11 Toda apuesta de Punto que requiera para su pago fichas mayores por su valor o tamaño, se hará con la pala, exceptuando los casilleros 1 y 2.
- 8.4.2.6.12 Para el pago no deberán utilizarse las fichas ingresadas en el arrastre.
- 8.4.2.6.13 Entregará en primer término los excedentes y, posteriormente solo aquellas apuestas que le sean solicitadas.
- 8.4.2.6.14 Efectuará las operaciones de pago y cambios en voz alta y con la mayor claridad posible, a efectos de que sus superiores puedan ejercer el control correspondiente desde cualquier ubicación y facilitando la correcta interpretación del público. En todos los cambios extenderá las fichas ante sí para su debido control.
- 8.4.2.7 y las operaciones de cambio
- 8.4.2.7.1 Para efectuar cambios se procederá de la siguiente manera:
 - 8.4.2.7.1.1 Se depositarán los valores provenientes del apostador dentro de los límites de la Banca y fuera de las líneas que demarcan las distintas chances.
 - 8.4.2.7.2 Se tomarán del carretel o en su defecto del Cofre Guarda-Valores las fichas que sean menester para realizar el mismo, anunciando simultáneamente la palabra "Cambio" y el monto de la operación a realizar. Se actuará de manera que la ficha a cambiar quede adelante y el cambio detrás. A continuación el cambio será entregado, en lo posible, a entera comodidad del apostador. Para esta operación no deberán tomarse fichas del arrastre.
 - 8.4.2.7.3 Los valores canjeados se ingresarán en los carreteles en la Caja Guarda-Valores, según corresponda.
 - 8.4.2.7.4 No se efectuará mas de uno por vez
 - 8.4.2.8 y las apuestas olvidadas
 - 8.4.2.8.1 Prestará especial atención a las apuestas no cobradas, presumiblemente olvidadas, debiendo proceder en tal caso de la siguiente forma:
 - 8.4.2.8.2 No deberá pagar más de 3 (tres) pases consecutivos una misma postura, sin individualizar a su dueño. De existir la seguridad de su ausencia, comunicará la novedad al Inspector y solamente con su autorización retirará del juego la apuesta no cobrada.
 - 8.4.2.8.3 Si en uno de los tres (3) pases mencionados la apuesta quedare excedida del máximo establecido, no habiendo sido identificado el apostador propietario de la misma, retirará el excedente y la apuesta, previa autorización del Inspector.
 - 8.4.2.9 y los asientos libres
 - 8.4.2.9.1 En los siguientes casos:
 - 8.4.2.9.2 Cuando un apostador no desee Bancar.
 - 8.4.2.9.3 Cuando el Sabot pase por asientos desocupados.
 - 8.4.2.9.4 Cuando esté reservado el asiento y no haya regresado el apostador.
 - 8.4.2.9.5 Cuando en Suite no hubiera interesados por la misma y, el apostador que sale por derecha no desee Bancar.
 - 8.4.2.9.6 El Pagador anunciará "Asiento Libre Para Bancar"
 - 8.4.2.10 Yde otros casos
 - 8.4.2.10.1 Entenderá en la composición y valor actualizado del fichero, en el conocimiento de los mínimos y máximos, como también en la conducta a adoptar para su cumplimiento.
 - 8.4.2.10.2 Verificará las operaciones de canje de valores que realiza el Cambista de acuerdo a las normas establecidos en el apartado pertinente.
 - 8.4.2.10.3 Podrá retirar de las apuestas las fichas que el apostador entrega para Caja de Empleados, solamente cuando medie su autorización expresa. Siempre que esto suceda deberá decir "Gracias, Caja de Empleados".
 - 8.4.2.10.4 Evitará que el apostador arroje fichas sobre el paño sin indicación de donde desea jugar. Cada vez que esto suceda consultará por el destino final de la apuesta.
 - 8.4.2.10.5 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
 - 8.4.2.10.6 Durante la última hora de actividad, en el caso de haber finalizado el mazo, comunicará al público apostador con voz clara "Último pase, esta mesa continúa".
- 8.5 DEL CANJE DE VALORES CON EL CAMBISTA
- 8.5.1 Para efectuar una operación de canje de valores, el Cambista se ubicará del lado del Inspector, frente al Pagador:
 - 8.5.1.1 Para ello el Pagador deberá ponerse de pie. El Cambista deberá ser portador del Form. que acredita la operación de cambio, en términos de monto, el que será rubricado por el Inspector de conformidad al finalizar la operación.
 - 8.5.1.2 Se trate de ingreso como de egreso de fichas, las mismas se colocarán en el centro del paño de mayor a menor valor. Estas deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de diez según su forma, valor y cantidad; estos últimos deben verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco; y si hubiera mas de un montón, deberán compararse ubicándolos juntos.
 - 8.5.1.3 Extendidas las fichas sobre el paño el Inspector controlará que el pago de los valores entrantes o salientes sea acorde al importe que figura en el Form. respectivo y a las fichas que hubiere en el paño. Firmando a continuación el Form. de conformidad.
- 8.5.2 El pago deberá ser efectuado colocando los valores correspondientes al mismo separados claramente del capital canjeado.
- 8.5.3 De haber ingresado fichas, lo primero que se hace después de proceder a su pago sobre el paño, es entregar el mismo al Cambista, luego se ingresan las fichas a la Banca.
- 8.5.4 De haber egresado fichas y efectuado el pago por parte del Cambista sobre el paño, se ingresará a la Banca, colocando preventivamente los valores sobre la tapa de acrílico del Cofre Guarda-Valores; se ingresarán definitivamente a la Banca, cuando finalice toda la operación y el Cambista se haya retirado.
- 8.5.5 Todo cambio requiere necesariamente de la conformidad expresa del Inspector, del Pagador del Cambista y la del Supervisor.

- 8.6 DE LAS OPERACIONES DE REPOSICIÓN
- 8.6.1 De detectarse faltante de fichas de complemento de pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 8.6.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 8.6.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Form. queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 8.7 DE LA CONFECCION DEL MAZO
- 8.7.1 En la iniciación del juego
- 8.7.1.1 El Pagador realizará la confección del mazo de la siguiente forma:
- 8.7.1.1.1 Tomará dos barajas por vez y efectuará un baraje. Luego efectuará abanicos sobre el paño, uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha, de manera que resulten funcionales al mezclado o "ensalada" posterior.
- 8.7.1.1.2 El Pagador continuará la secuencia con el mezclado o "ensalada" de los naipes, operación que desarrollará de pie, con las palmas de las manos sobre aquellos, mediante movimientos circulares cruzados y alternados, facilitando el mezclado y el desarme total del orden correlativo de los mismos, cuidando de incorporar al procedimiento la totalidad de los naipes del mazo.
- 8.7.1.1.3 Posteriormente, ayudándose con la pala, confeccionará un agrupamiento alargado con la "ensalada" de naipes.
- 8.7.1.1.4 Desde la posición de sentado, tomará de tal agrupamiento un tercio de los naipes, que irá entregando al Inspector de manera que se conformen únicamente tres pilas.
- 8.7.1.1.5 El Inspector tomará de cada una de las pilas una porción de naipes, de tal forma que resulte una porción de aproximadamente dos barajas, las dividirá en dos partes equivalentes a los efectos de realizar un baraje, sin abanico.
- 8.7.1.1.6 Finalizado el mismo, esta porción de naipes será entregada al Pagador, que conformará tres pilas a partir del casillero número uno de la Banca hacia el centro del paño.
- 8.7.1.1.7 El mismo procedimiento se repetirá en cuatro oportunidades mas hasta agotar el número total de naipes.
- 8.7.1.1.8 El Pagador tomará de las tres pilas una porción final de aproximadamente dos barajas, realizará un abanico, tres barajes y un abanico final. La porción antedicha la colocará en el centro de la chance Banca (donde se efectúan las apuestas de pie) hasta agotar las tres pilas. Este procedimiento se podrá realizar en tres o cuatro oportunidades.
- 8.7.1.1.9 Posteriormente, el Pagador tomará con la mano izquierda el mazo y con la derecha el Sabot, con éste emparejará aquel y luego lo introducirá dentro del Sabot, trabándolo con el carro.
- 8.7.1.1.10 Seguidamente colocará en uno de sus laterales el corte de plástico.
- 8.7.1.1.11 Se entiende por corte a la operación de introducir por parte del apostador el corte de plástico en algún lugar del mazo a su voluntad.
- 8.7.1.1.12 Seguidamente procederá al remate de la primera Banca de la siguiente manera. Anunciará con voz clara "Se Remata la Primera Banca..., Quien Desea Bancar y Cuanto".
- 8.7.1.1.13 Habiéndose producido ofertas por la misma, el Pagador anunciará la mayor e invitará a mejorarla de la siguiente manera: "¿Alguien Mejora la Oferta?". De haber mejoras, se anuncia el monto y nuevamente se invita a mejorar. De no haber mas ofertas, el Pagador anunciará: "Adjudicada"
- 8.7.1.1.14 Una vez adjudicada la Banca, se procederá al corte del mazo.
- 8.7.1.1.15 Con el corte una vez efectuado se procederá a extraer el mazo del Sabot, pasando la porción menor en que quedó dividido, hacia atrás o adelante según corresponda, cuidando que el corte plástico siempre quede al final del mazo. El emparejamiento de éste nuevamente será efectuado con el Sabot.
- 8.7.1.1.16 A continuación se procederá a colocar el corte de seguridad que anuncia el último pase, entre los últimos naipes del mazo.
- 8.7.1.1.17 Luego el Pagador procederá a entregar el Sabot para el inicio del juego.
- 8.7.2 Durante el desarrollo del juego
- 8.7.2.1 Finalizado el último pase el Pagador desarmará el Sabot de la siguiente manera:
- 8.7.2.1.1 Retirá los naipes sobrantes y los depositará en el descartero.
- 8.7.2.1.2 El Sabot será colocado frente al asiento N° 2, por debajo de aquel la pala. La tapa de acrílico apoyada sobre el lado externo del mismo y de canto, y presionando a esta el carro, a su derecha.
- 8.7.2.1.3 Seguidamente el Inspector tomará el descartero para extraer los naipes que hubiera en el mismo, armando tres pilas aproximadamente de la misma altura sobre el paño con el lomo hacia arriba.
- 8.7.2.1.4 Verificará que no hayan quedado naipes en el Sabot ni en el descartero.
- 8.7.2.1.5 De cada una de ellas tomará naipes de tal forma que resulte una porción final de aproximadamente dos barajas, las dividirá en dos partes equivalentes, que enfrentará a los efectos de realizar el baraje pertinente; que será uno (1). En ningún caso efectuará abanico alguno.
- 8.7.2.1.6 Finalizado el mismo, esta porción de naipes será entregada al Pagador, quien conformará tres pilas proporcionales a partir del casillero N° 1 de la Banca hacia el centro
- 8.7.2.1.7 El mismo procedimiento se repetirá en tres oportunidades hasta agotar el número total de naipes.
- 8.7.2.1.8 Éste repetirá la misma operación de barajes, que será de tres (3), con el agregado que al comenzar y finalizar cada uno de los mismos realizará un abanico de seguridad para descartar la posibilidad que se encuentre un naipe invertido.
- 8.7.2.1.9 Cada fracción de naipes barajada será depositada en un lugar de la Banca, entre el acrílico y los casilleros. Se procederá luego al armado del Sabot mediante las operaciones descritas en los artículos precedentes.
- 8.7.2.1.10 Terminada la operación el Sabot será entregado al apostador que hubiere Bancado en último término, siempre que el último pase hubiere resultado Banca o Ancar. De haber resultado Punto continuará por derecha. En el supuesto que hubiese sido una Suite, la terminación del mazo interrumpe la misma, saliendo con el Sabot aquel apostador que se encontrare sentado a la derecha de quien la dio originalmente.
- 8.7.3 En las mesas con un solo apostador o sin público
- 8.7.3.1 En el caso de permanecer una sola persona sentada, o que se produjera una ausencia total de apostadores sentados, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida la confección del mazo será efectuada mediante la operatoria habitual, interrumpiéndose en el momento del armado del Sabot. Al reanudarse el juego, salvadas las circunstancias reglamentarias que lo impedian, el Pagador conformará tres pilas, efectuará un baraje y los abanicos de comienzo y finalización respectivos, procediéndose luego al remate.
- 8.7.4 En las mesas que se interrumpa el juego por ausencia de apostadores o negativa a bancar
- 8.7.4.1 Configurada la situación prevista en los art. 7.9.8.2 y 7.9.8.3 del Reglamento del Juego, el Sabot permanecerá armado y situado en el centro del paño, en el punto indicado con la letra "P", con la boca del mismo orientada hacia la Banca. Esta novedad deberá ser comunicada por el Inspector al Supervisor, para que informe al Departamento Seguridad de Juego ("Monitores"), a los efectos de garantizar la inviolabilidad del Sabot hasta la reanudación del juego.
- 8.8 DEL RELEVO
- 8.8.1 Del Inspector
- 8.8.1.1 En el momento del mismo el Inspector, una vez finalizado el pase, entradas las apuestas perdedoras, pagadas las ganadoras sin novedad alguna y terminado de recoger el arrastre, transmitirá a su par entrante lo siguiente:
- 8.8.1.2 Habiendo resultado ganadora la Banca, informará como se efectuará el próximo pago, con o sin descuento y si ha retirado la mitad.
- 8.8.1.3 Habiendo resultado ganador el Punto, informará que apostador sale con el Sabot.
- 8.8.1.4 Habida una Suite informará que apostador la dio y que asiento sale cuando se termine la misma.
- 8.8.1.5 Habiendo un máximo en juego informará del mismo y quien es el apostador que lo juega.
- 8.8.1.6 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 8.8.1.7 Indicará los apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 8.8.1.8 Confeccionará el Estado de Banca una vez que haya sido relevado, haciéndolo de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las fichas durante su contabilización.
- 8.8.1.9 Si se encontrare controlando y/o efectuando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Posteriormente procederá al llenado del formulario respectivo. Se considera finalizada la operación cuando el Sabot es entregado y solicitada la Banca.
- 8.8.1.10 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Supervisor.
- 8.8.2 del Pagador
- 8.8.2.1 Se considerará relevado una vez que:
- 8.8.2.2 Haya ingresado las apuestas perdedoras.
- 8.8.2.3 Finalizado el pago de las ganadoras.
- 8.8.2.4 Ingresado los naipes al descartero.
- 8.8.2.5 Levantado el arrastre.
- 8.8.2.6 Acomodado las posturas.
- 8.8.2.7 Informado a su par entrante de lo siguiente:
- 8.8.2.7.1 Habiendo resultado ganadora la Banca, como se efectuará el próximo pago, con o sin descuento y si ha retirado la mitad.
- 8.8.2.7.2 Habiendo resultado ganador el Punto, una vez solicitada la Banca del nuevo apostador, informará que se trata del primer pase.

- 8.8.2.7.3 Habida una Suite informará que apostador la dio y que asiento sale cuando se termine la misma.
- 8.8.2.7.4 Habiendo un máximo en juego informará del mismo y quien es el apostador que lo juega.
- 8.8.2.7.5 Indicará los apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 8.8.2.7.6 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 8.8.2.8 Si se encontrare realizando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Se considera finalizada la operación cuando el Sabot es entregado y se solicita la Banca.
- 8.8.2.9 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 8.9 DE LA APERTURA DE MESA
- 8.9.1 Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
- 8.9.1.1 Que la Caja Guarda Valores se encuentre debidamente cerrada y precintada.
- 8.9.1.2 Que el número de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020.
- 8.9.1.3 Que los valores existentes en la misma concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.
- 8.9.1.4 Que la numeración de las fichas de Uso Interno coincida con las de la tarjeta de Integración de capital (Form. N° 4020).
- 8.9.2 De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca, el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente. De no existir anomalías, se solicitará la autorización de éste para autorizar al Cilindrero a cortar el precinto de seguridad.
- 8.9.3 La tapa de la Caja Guarda Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado debajo de la mesa, junto con la caja de acrílico porta – naipes.
- 8.9.4 Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Guarda-Valores, de la siguiente manera:
- 8.9.5 Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066. Los Form. N° 4218 y N° 6021 serán llenados con los datos pertinentes. Se agregará en todos los formularios mencionados el número de Sabot.
- 8.9.6 Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
- 8.9.7 El Sabot y los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Cilindrero. Debiendo el Inspector controlar que el número del Sabot coincida con el registrado en el formulario entregado por aquel. De ser así, firmará de conformidad el mismo.
- 8.9.8 Se controlará que el mazo esté fajado y compuesto por la cantidad de barajas y naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, baraja por baraja y naipes por naipes. Para ello el Pagador actuará de la siguiente manera:
- 8.9.8.1 Tomará de una baraja por vez con el lomo hacia arriba.
- 8.9.8.2 Deslizará hacia adelante naipes por naipes, dándolos vuelta y encimándolos sobre el paño sin alterar los palos, hasta completar una pila con cada baraja.
- 8.9.8.3 En ningún caso, en la verificación de cada baraja, se podrá conformar otra pila o grupo de naipes además de la mencionada.
- 8.9.8.4 Colocará cada baraja controlada junto al acrílico que delimita la Banca del resto del paño, con el As de Corazón como primera carta y orientado hacia la cabecera de la mesa, conformando con las ocho(8) barajas una agrupación piramidal, cuya base esté constituida por cuatro(4) barajas, la línea intermedia por tres(3) y su parte superior por una(1) sola baraja.
- 8.9.9 Se controlará la existencia de dos cortes plásticos.
- 8.9.10 En el caso que las dos mesas comiencen simultáneamente: la confección del mazo en una estará a cargo del Inspector y en la otra del supervisor.
- 8.10 DEL CIERRE DE MESA
- 8.10.1 Se procederá al cierre de mesa, una vez ordenado o finalizado su funcionamiento de la siguiente manera:
- 8.10.1.1 No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
- 8.10.1.2 El Pagador desarmará el Sabot guardando los naipes y los cortes en la caja de acrílico respectiva.
- 8.10.1.3 Despejará la mesa, colocando la pala y los ceniceros sobre las sillas; el Sabot, la caja de acrílico porta- naipes y la linterna en la cabecera de la mesa.
- 8.10.1.4 A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por fichas de uso interno, las que serán ingresadas al zambullo.
- 8.10.1.5 Para su contabilización, el Inspector extenderá las fichas de la bandeja final de Caja de empleados en el área delimitada por la chance Punto, sobre la línea de la herradura, entre los casilleros 6 y 7.
- 8.10.1.6 Seguidamente el Pagador ubicará las fichas dentro de la Caja guarda-valores, haciéndolo de acuerdo a las siguientes pautas:
- 8.10.1.7 Se contabilizarán los valores. Previo a esta operación deberá verificarse que no hayan quedado fichas olvidadas. A continuación serán registra-
- dos los valores por parte del Pagador, en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), comenzando a hacerlo por el estado final de la bandeja de caja de empleados, luego por las fichas de mayor valor y así sucesivamente.
- 8.10.1.8 Se verificará la correcta contabilización de la Caja de Empleados obtenida, cotejándola con el monto que se encuentra en el zambullo; para ello éste se dará vuelta sobre el tapete extrayendo el monto recaudado, luego se colocará boca abajo en el espacio destinado a los apostadores.
- 8.10.1.9 Finalizado el registro de valores, por parte del Pagador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndose-lo con las fichas de mayor valor, monto que será depositado en el centro del tapete.
- 8.10.1.10 El excedente si lo hubiere, una vez pagado, será colocado también en el mismo sitio, cuidando de apartarlo convenientemente de la Caja de Empleados.
- 8.10.1.11 Posteriormente se confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4109), registrándose en el los valores existentes al cierre. De haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC. (A Reponer por Caja de Conversión)
- 8.10.1.12 De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final la leyenda “No Funcionó” entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará “Sin Recaudación”.
- 8.10.1.13 El Inspector no permitirá enmiendas ni raspaduras en la confección de la documentación.
- 8.10.1.14 Terminada todas estas tareas se procederá a la firma, por parte del Pagador y del Inspector, del acta de Liquidación Final (Form.4104), del Estado de Banca (Form. N° 4109) y de la Integración de Capital (Form. N° 4020).
- 8.10.1.15 Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en la Caja Guarda Valores de la forma siguiente:
- 8.10.1.16 El estado final de la bandeja de Caja de Empleados completa será ubicada en la parte inferior, sobre el costado de acrílico de las celdas.
- 8.10.1.17 El excedente, de haberlo, y la Caja de Empleados convertida, se ubicarán en el costado izquierdo de la parte inferior de la Caja.
- 8.10.1.18 La documentación (Form. N° 4104 triplicado y N° 4109) se ubicará en el costado izquierdo arriba de la Caja, cuidando que los valores ingresados no tapen la misma y dificulten su lectura.
- 8.10.1.19 En el costado derecho de ésta se ubicará la linterna.
- 8.10.1.20 Se finalizará precintando el Cofre Guarda-Valores.
- 8.10.1.21 El Form. N° 4020 y el original y duplicado del Form. N° 4104 serán entregados al Supervisor.
- 8.10.1.22 Los elementos de gestión, tales como: el descartero, el propinero y las reservas serán ordenados sobre la mesa. La pala quedará cruzada sobre el tapete.
- 8.10.1.23 Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Tramite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 8.11 DE LO COMPLEMENTARIO
- 8.11.1 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
- 8.11.2 Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego. En tal caso el Sabot pasará al centro del tapete, para su mejor control, debiendo además restituirse a los apostadores las apuestas.
- 8.11.3 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores y los demás elementos que integran la mesa de juego.
- 8.11.4 Se procurará evitar que los apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 8.11.5 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
- 8.12 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO
- ¡SE REMATA LA PRIMERA BANCA, QUIEN DESEA BANCAR Y CUANTO! ; Expresión por la que se invita a los apostadores sentados a realizar ofertas para tomar la misma.
- ¿ALGUIEN MEJORA LA OFERTA?, Invitación a mejorar la oferta original.
- ¡ADJUDICADA!, Otorgar la Banca al mejor postor.
- ¡A UD. LE CORRESPONDE CORTAR! Invitación efectuada por el Pagador a la persona que se halla a la izquierda del apostador que sale con el Sabot.
- ¿SU BANCA?, Solicitud del monto de la Banca del apostador que sale con el Sabot.
- ¡...EN BANCA! Ratificación del monto de la Banca.
- ¡HAGAN JUEGO!, Es la invitación a los apostadores para iniciar las apuestas.

¡NO VA MAS!, Indicación con que se cierra el período para hacer apuestas o modificaciones.

¡CARTASI!, Indicación al apostador que sale con el Sabot para que extraiga los naipes del mismo.

¡A UD. LE CORRESPONDE DESCUBRIR!, Ratificación del Pagador al apostador a ver los naipes.

¡DESCUBRA!, Indicación a ver los naipes con rapidez.

¡DESCUBRA SOBRE EL PAÑO!, Indicación de la acción correcta de ver los naipes.

¡SUFICIENTE!, Indica que no saque mas naipes.

¡NO 5!, Indicación por parte del Pagador que la casa planta.

¡5 TIENE VOLUNTAD!, Se requiere la voluntad del apostador que descubre los naipes correspondientes a punto, de pedir o plantar.

¡PIDE CON 5!, Ratificación del Pagador de la voluntad expresada por el apostador de la apuesta mayor de punto.

¡PLANTA CON 5!, Ratificación del Pagador de la voluntad expresada por el apostador de la apuesta mayor de punto.

¡NO 6! , ¡NO 7!, Es la indicación que en ese pase no corresponden mas naipes para la chance punto.

¡9 por 4!, GANO BANCA, Es un pase definido (batido).

¡6 por 7!, GANO PUNTO, Es un pase definido (batido).

¡ANCAR DE BACARA!, Pase de puntajes iguales.

¡ANCAR DE SIETE!, Pase de puntajes iguales.

¡SU EXCEDENTE!, Monto que se entrega por exceder el máximo establecido.

¡GRACIAS...CAJA DE EMPLEADOS!, Es la ratificación del ingreso de los valores por ese concepto.

¡PASE EL SABOT!, Indicación al apostador que tiene el Sabot de pasar a su derecha el mismo.

¿NO DESEA BANCAR?, Pregunta del Pagador al apostador en tal sentido.

¡PASA EL SABOT!, Advertencia al público de asiento libre para Bancar.

¡ASIENTO LIBRE PARA BANCAR!, Ofrecimiento al público para salir con el Sabot.

¡PASE SIN DEFINIR!, Cuando no alcanzan los naipes del Sabot para definir el pase.

¡ESTE PASE ES CORRECTO!, Ratificación de la validez del mismo.

¡SE QUEMA EL PASE!, Es la anulación del mismo por alguna anomalía ocurrida.

¡JUEGO ¡, Pedido de interrupción momentánea del juego.

¡SUITE DE...(valor)!, ¿ALGUIEN DESEA VERLA?, Ofrecimiento para continuar con el Sabot suplantando al apostador que dio la misma.

¡SUITE DE SUITE DE...(valor)!, ¿ALGUIEN DESEA VERLA?, Ofrecimiento para continuar con la Suite.

¡CAMBIO!, Conversión de un valor de fichas por otro.

¡NO VA!, Rechazo de una apuesta mal realizada o fuera de tiempo.

¡EQUIVALE A LA MITAD! Indica que el monto que se le alcanza por mitad de Banca, aun siendo menor a ésta, equivale a la misma.

¡ PUEDE VOLVER A BANCAR¡, Indica a un apostador que se ha quedado solo en la mesa y que ha bancado una vez, que puede volver a hacerlo.

¡SABOT EN ESPERA!, Indica que el Sabot quedará en el centro de la mesa, en espera que algún apostador desee bancar.

¡SE QUEMA EL MAZO!, Voz que indica que se desarmará el Sabot, por la aparición de naipes descubiertos.

¡ESTA MESA CONTINÚA¡, Anuncio al público apostador en la última hora de la jornada, cuando ha finalizado el Sabot.

¡HAGAN JUEGO PARA EL ÚLTIMO PASE ¡, Es la invitación a efectuar la última apuesta de la jornada.

¡HA SIDO EL ÚLTIMO PASE!, Se anuncia la finalización del mazo.

DEL GLOSARIO

ABANICO: modismo que se emplea para expresar la forma de extender una cantidad de naipes sobre el paño, tomando cierto parecido con un "abanico".

ADJUDICAR LA BANCA: entregar el Sabot al a quien va a salir con el mismo, o sea al mejor postor del remate efectuado.

ANCAR: del francés "encarte". Modismo que significa igualdad en la suma de los puntos de las cartas de ambas chances.

APOYA FICHAS: elemento angular metálico forrado en paño.

APUESTA- POSTURA: cantidad de fichas que exponen a una chance o suerte.

APUESTA ANUNCIADA: cuando el apostador no tiene fichas en su poder y repentinamente desea jugar cuando va a tirarse el pase, anunciando en voz alta la apuesta que desea hacer. (esta posibilidad no es permitida en el presente reglamento)

APUESTA MARCANDO: fichas que jugadas en la línea perimetral externa (apostadores sentados) o en la intersección de ésta con la división de los casilleros(apostadores de pie), está jugando el cincuenta por ciento de su valor (50%).

APUESTA OLVIDADA: cantidad de fichas ganadoras no cobradas, olvidadas por su dueño.

ARMADO DEL SABOT: es proceder a introducir el mazo dentro del Sabot.

ARRASTRAR: modismo con que se expresa el acto de ingresar a la Banca las fichas perdedoras.

BACARA: denominación con que se expresa la suma de los valores de los naipes diez (10), veinte (20) o treinta (30).

BANCA: capital en fichas de cada mesa.

BANCA: una de las chances de este juego.

BANCA: es el casillero específico en el que apuesta el Apostador que sale con el Sabot.

BANCA EN SUITE: continuación de la Banca original.

BANCA EN SUITE DE SUITE: continuación de la Banca en Suite.

BANCA EN REMATE DE SUITE: continuación de la Banca en Suite que se otorga al mejor postor.

BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS. receptáculo rectangular con divisiones donde van depositadas las fichas de uso interno.

BARAJA: conjunto de naipes. La baraja francesa se compone de trece (13) naipes por palo. Consta de cuatro (4) palos, totalizando cincuenta y dos (52) naipes.

BARAJAR: mezclar pequeñas cantidades de naipes, tomándolos con ambas manos e intercalándolos unos con otros.

BATIDO: definición del pase con sus cuatro (4) primeros naipes.

CHANCE: voz francesa que significa "suerte".

CARTA O NAIFE: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras figura/ número, con los dibujos que distingue a cada uno de los palos.

CARRETEL: conjunto de fichas dispuesta sobre el tapete o apoya fichas, en forma vertical (con relación al Pagador) o inclinadas, apoyándose una sobre otra.

CASILLERO: divisiones numeradas en el tapete donde los apostadores sentados efectúan sus apuestas a favor de la suerte Banca.

CASILLERO DE BANCA: lugar destinado a colocar la apuesta de aquel apostador que sale con el Sabot.

CAJA GUARDA VALORES: caja metálica, cuya parte superior es de acrílico transparente, dentro de la cual van depositados las fichas de menos valor.

COFRE GUARDA-VALORES: receptáculo acrílico cuya función es la de proteger a las fichas de mayor valor, para ello contiene celdas donde se ubican las mismas.

CORTAR: es introducir un "corte" en el mazo, en el lugar que a voluntad elige el apostador.

CORTE: cartulina de celuloide de forma y tamaño similar a un naipe, que se utiliza para dividir el mazo en dos partes.

ENSALADA: modismo que expresa la acción de mezclar los naipes sobre el tapete, con el lomo a la vista.

EXCEDENTE: monto que sobrepasa el máximo establecido.

FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.

FICHONES: modismo que se emplea para designar las fichas de uso interno.

FILAR: acción de observar los naipes, cuando el apostador los tiene en sus manos, separándolos lentamente.

GUARDATAPA: lugar ubicado debajo de la mesa para depositar la tapa de la caja guarda valores.

HERRADURA: para los apostadores sentados, espacio demarcado entre dos líneas frente a sus asientos. Para los de pie, área central comprendida dentro de la línea interna.

INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor o color.

MÁXIMO PERSONAL: es la prohibición a un mismo apostador de efectuar apuestas que superen el máximo establecido, ya sea por si o por otro/s.

MAZO. modismo con que se expresa el conjunto de las barajas.

MITAD DE BANCA: monto aproximado a la mitad de la apuesta efectuada por el apostador con el Sabot.

PALO: cada uno de los signos de los naipes.

PALA: instrumento aplanado y alargado de madera utilizado por el Pagador para efectuar las diversas operaciones.

PAÑO: material con que esta construido el Tapete.

PASE: modismo que expresa la extracción de los naipes, formación del punto y definición de una jugada.

PIDE: opción a otra carta en caso de "voluntad de cinco (5)".

POSAPIES: cajón de madera forrado con uno de los lados inclinados, utilizado por el Pagador para su apoyo.

PUNTO: una de las suertes de este juego.

PUNTO: la suma de los valores de cada naipe, deducidas las decenas, si las hubiere.

PLANTA: desistir el apostador de recibir otro naipe.

QUEMAR: anular naipes, pase o mazo.

REDUCCIÓN: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.

REMATE: acción de adjudicar al mejor postor la Banca o la Suite.

SABOT: Caja de madera con mango, puntera truncada y tapa corrediza de acrílico con traba de seguridad. El interior del Sabot tiene base acrílica, carro deslizante con rodillo metálico. Se encuentran numerados.

Función del mismo: contener los naipes que conforman el mazo y que han de ser utilizados en la partida.
 SEPARADOR DE ACRÍLICO. pequeña baranda con soporte de metal que determina la separación del capital de la Banca con el área de juego.
 SUITE: del francés que significa "continuación".
 SUITE DE SUITE: continuación de la Banca en Suite.
 SUITE ORIGINAL: habiéndose producido varias Suites, llamase original a la primera.
 TOMAR UNA SUITE: es "ver" la continuidad de la Banca "renunciada".
 TAPETE: paño de color que cubre el área de juego de la mesa.
 TABURETE: silla con respaldo, de asiento regulable, utilizada por el Pagador.
 VOLUNTAD DE CINCO: es la opción del apostador que tiene la apuesta mayor a Punto de pedir una carta mas o plantar.
 ZAMBULLO: está ubicado en la parte inferior de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas ya canjeadas de Caja de Empleados.

9. BLACK JACK MODALIDAD CARTA DESCUBIERTA
 REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	9.1
Del valor de los naipes	9.2
De las variantes del juego	9.3
Del reglamento de naipes	9.4
De las apuestas	9.5
Del pago de las apuestas	9.6
En general	9.6.1
En caso de Black Jack	9.6.2
En caso de Apertura de Pares	9.6.3
En caso de Duplicar la Apuesta	9.6.4
En caso de Apertura de Ases	9.6.5
En caso de Apertura de Veinte	9.6.6
De las apuestas olvidadas	9.7
De la iniciación del juego	9.8
De la reiniciación del juego	9.9
De la talla	9.10
De las anomalías de la talla	9.11
Del Apostador	9.12
Sentado	9.12.1
De pie	9.12.2
De las reservas	9.13
De lo complementario	9.14

BLACK JACK MODALIDAD "CARTA DESCUBIERTA"
 REGLAMENTO DEL JUEGO

9.1 INTRODUCCIÓN
 9.1.1 El Black Jack es un juego de contrapartida; lo que significa que el Apostador individualmente juega contra la Banca, intentando superar el juego del Tallador, con el puntaje sumado de los dos (2) naipes que reciba inicialmente o con el agregado de terceros si fuere necesario. Tratará de reunir el puntaje máximo de veintiuno (21) o el mas próximo a éste, evitando en el intento excederse. Por su parte el Tallador hará lo mismo, resultando el Apostador ganador, cuando su puntaje sea superior al de aquel. El juego se desarrolla con naipes del tipo francés.
 9.2 DEL VALOR DE LOS NAIPES
 El valor asignado a los naipes es el siguiente:
 9.2.1 AS 1 u 11
 J – Q – K 10
 2 AL 10 El valor indicado en el mismo.
 9.2.2 Para la Banca el AS vale once (11) en la medida que no se exceda.
 9.3 DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
 9.3.1 BLACK JACK NATURAL: Se forma como consecuencia de recibir en los dos primeros naipes un AS y cualquiera de los naipes cuyo valor es de DIEZ (10) puntos.
 9.3.2 APERTURA DE ASES: Es la opción del Apostador que al recibir en los dos (2) primeros naipes dos (2) ASES, decide la apertura de los mismos, apostando una suma igual a la original en cada uno, recibiendo una carta cubierta para cada AS.
 9.3.3 APERTURA DE PARES del DOS al NUEVE: Es la opción del Apostador que al recibir dos (2) naipes de idéntico valor elige la apertura de los mismos, haciendo una apuesta igual a la original en cada uno de ellos, recibiendo cuantos naipes desee, al menos dos obligatoriamente por columna, siempre y cuando no se exceda de veintiún puntos. Una vez que haya plantado o se hubiera excedido en la primer columna se definirá la segunda columna de la misma manera.
 9.3.4 APERTURA DE VEINTE: Es la opción del Apostador que al recibir dos (2) naipes con valor de diez (10) puntos (10-J-Q-K), elige la apertura de los mismos, jugando una apuesta igual a la original en cada uno de ellos, recibiendo y cuantos naipes desee, al menos dos obligatoriamente por columna, siempre y cuando no se exceda de veintiún puntos. Una vez que haya plantado o se hubiera excedido en la primer columna se definirá la segunda columna de la misma manera. De recibir como segunda carta un AS, se conformará Black Jack.

9.3.5 DUPLICAR LA APUESTA: Se conforma esta variante cuando el Apostador, sumados sus dos primeros naipes, obtiene un puntaje de diez (10) u once (11), pudiendo duplicar la apuesta original; recibiendo una carta cubierta.
 9.3.6 SEGURO: Es la apuesta optativa que tiene el Apostador cuando la CARTA SUPERIOR de la Banca fuera un AS, asegurando su apuesta original ante la posible conformación de un Black Jack.
 9.4 DEL REGLAMENTO DE NAIPES
 9.4.1 El puntaje máximo es veintiuno (21) cuando se obtiene con los dos primeros naipes, en ese caso se denomina BLACK JACK.
 9.4.2 El BLACK JACK ganará siempre a la puntuación de veintiuno (21), obtenido con más de dos (2) naipes.
 9.4.3 El Tallador debe obligatoriamente pedir naipes siempre que su puntuación fuere de DIECISEIS (16) PUNTOS O MENOR. Habiendo obtenido 17, 18, 19,20 ó 21, está obligado a PLANTAR. Cuando se diese un AS, deberá utilizarlo como ONCE en la medida que no se exceda.
 9.4.4 Cada Apostador podrá pedir o plantar - de a un naipе - a partir de sus dos naipes iniciales, hasta lograr el puntaje que considere conveniente o se exceda.
 9.4.5 En ningún caso podrá pedir naipes teniendo veintiuno (21) u once-veintiuno (11-21).
 9.5 DE LAS APUESTAS
 9.5.1 Deberán efectuarse dentro de los mínimos y máximos establecidos.
 9.5.2 No podrá exceder el límite máximo establecido, tomando en cuenta para ello la apuesta del Apostador sentado sumada a la del Apostador de pie.
 9.5.3 Si el Apostador sentado decidiese modificar su apuesta, el Apostador de pie está obligado a reducir su apuesta o a retirarla.
 9.5.4 Si el Apostador hubiere jugado el máximo permitido como apuesta original, dada la posibilidad de APERTURAS DE ASES, de APERTURAS DE PARES, de APERTURAS DE VEINTE, o de DUPLICACIONES de APUESTA, puede en estas variantes apostar un máximo más.
 9.5.5 Anunciado el "No Va Mas", no se permitirá apuesta alguna.
 9.6 DEL PAGO DE LAS APUESTAS
 9.6.1 en general
 9.6.1.1 Todas las apuestas ganadoras cobrarán el cien por cien (100%) del monto total apostado. Excepto los Black Jack, que cobrarán el ciento cincuenta por ciento (150%).
 9.6.1.2 Los casilleros que hayan obtenido un puntaje igual al de la Banca, con la excepción del Black Jack, no ganan ni pierden.
 9.6.2 En caso de BLACK JACK
 9.6.2.1 Cuando los dos (2) primeros naipes del Apostador sean, un AS y cualquiera de los naipes de valor DIEZ, el Apostador obtendrá BLACK JACK y percibirá el ciento cincuenta por ciento (150%) de su apuesta, siempre y cuando el Tallador no posea Black Jack.
 9.6.2.2 El Black Jack formado por la apertura de ASES o cualquiera de dos naipes cuyo valor es de DIEZ (10) puntos (10 – J – Q – K) gana el ciento cincuenta por ciento (150%) de lo apostado.
 9.6.2.3 En caso de que la Banca y algún otro Apostador obtuvieran Black Jack, éste último ganará el cincuenta por ciento (50%) de lo apostado.
 9.6.3 en caso de APERTURA DE PARES
 9.6.3.1 En caso de que un Apostador opte por una APERTURA DE PARES, cuyo valor fuese del dos (2) al nueve (9) y la Banca obtuviese Black Jack, se procederá de la siguiente manera:
 9.6.3.1.1 Si no se excediese en una de las posturas, perderá la apuesta original, o sea el cincuenta por ciento (50%).
 9.6.3.1.2 Si se hubiese excedido en una de las apuestas, perderá la restante.
 9.6.3.1.3 El Apostador de pie que no hubiese optado por la apertura, perderá su apuesta, como consecuencia de ser APUESTA ORIGINAL.
 9.6.4 en caso de DUPLICAR LA APUESTA
 9.6.4.1 En caso que el Apostador haya DUPLICADO LA APUESTA, si la Banca forma Black Jack, perderá la APUESTA ORIGINAL, o sea el cincuenta por ciento (50%) del monto total apostado. El Apostador de pie que no duplique, perderá su apuesta por ser APUESTA ORIGINAL.
 9.6.5 en caso de APERTURA DE ASES
 9.6.5.1 En caso que un Apostador optase por una APERTURA DE ASES, deberá jugar una suma igual a la APUESTA ORIGINAL, recibiendo un naipе tapado en cada uno de los ases, que descubrirá al final de la talla. En caso de formar Black Jack en una o en las dos apuestas, cobrará el ciento cincuenta por ciento (150%) en cada una de ellas.
 9.6.5.2 El Apostador con APERTURA DE ASES, cuando la Banca forme Black Jack, cobrará de la siguiente manera:
 9.6.5.2.1 Formado el Black Jack en ambas apuestas, ganará el cincuenta por ciento (50%) en cada una de ellas.
 9.6.5.2.2 Formado el Black Jack en una de las apuestas NO GANA NI PIERDE.
 9.6.5.2.3 Si no forma Black Jack en ninguna de las dos apuestas, pierde la APUESTA ORIGINAL.
 9.6.5.3 El Apostador de pie que no optase por la apertura, en caso de no formar Black Jack en su apuesta, perderá la misma cuando la Banca forme Black Jack.
 9.6.5.4 En caso de formar Black Jack en su apuesta cobrará el cincuenta por ciento (50%) contra el Black Jack de la Banca.
 9.6.6 en el caso de APERTURA DE VEINTE

- 9.6.6.1 Si el Apostador optase por APERTURA DE VEINTE, contra el Black Jack de la Banca se procederá de la siguiente manera:
- 9.6.6.1.1 Formado Black Jack en ambas apuestas, cobrará el cincuenta por ciento (50%) del monto total apostado.
- 9.6.6.1.2 Si formase Black Jack en una sola apuesta, NO GANA, NI PIERDE.
- 9.6.6.1.3 Si no se excede ni forma Black Jack en ninguno de las apuestas, perderá LA APUESTA ORIGINAL, o sea, el cincuenta por ciento (50%) del monto total apostado.
- 9.6.6.2 Si se excede en uno de los naipes, la apuesta restante juega en forma independiente contra la Banca.
- 9.6.6.3 El Apostador de pie que no opte por la apertura juega sobre el primer naipe, formando Black Jack en éste, contra el Black Jack de la Banca cobra el cincuenta por ciento (50%). En caso de no formar Black Jack o excederse pierde su apuesta.
- 9.6.6.4 La apuesta de SEGURO deberá ser el 50 por ciento(50%) de la apuesta original y abonará, en caso de que la Banca forme Black Jack, el doscientos por ciento (200%). Caso contrario pierde.
- 9.7 DE LAS APUESTAS OLVIDADAS
- 9.7.1 En caso de apuestas olvidadas se seguirá la siguiente metodología:
- 9.7.1.1 Toda apuesta que al ser pagada, tuviere excedente y previa comprobación que no es retirada, se ingresará a la Banca en su totalidad y en custodia.
- 9.7.1.2 En toda apuesta que no haya excedente, pero que al pagarse por tercera vez haya dudas que pertenezca a Apostador alguno, se procederá a ingresarla a la Banca.
- 9.7.1.3 Las apuestas observadas son aquellas que retiradas del juego por presumir la no- existencia de dueño, son entregadas al reclamante previa comprobación de su propiedad. Las mismas serán entregadas con el importe que tenían a su ingreso, no reconociéndose pases posteriores a su retiro.
- 9.7.2 Cuando dos Apostadores reclamen una misma apuesta, ésta será retirada del juego hasta tanto se resuelva la legitimidad del reclamo; mientras tanto podrán seguir jugando en la misma mesa con otros valores.
- 9.8 DE LA INICICACION DEL JUEGO
- 9.8.1 El Sabot será armado con ocho (8) juegos de barajas de cincuenta y dos (52) naipes cada uno, totalizando cuatrocientos dieciséis (416) naipes.
- 9.8.2 Comenzará el juego con un solo Apostador sentado.
- 9.8.3 De haberlo, el Tallador procederá al baraje y armado del Sabot. A los fines del corte se dará prioridad al Apostador del ultimo casillero a la derecha del Tallador, en su defecto a los subsiguientes Apostadores. Si ninguno quisiera efectuar el corte, lo hará el Supervisor.
- 9.8.4 El corte se efectuará superando un mínimo de cincuenta (50) naipes. El Tallador colocará el "Corte de Seguridad" aproximadamente sesenta (60) naipes antes del final del mazo a efectos de asegurar la normal definición de la última talla. Estando las Autoridades de cada Casino facultadas a aumentar el número de naipes del "Corte de Seguridad" si así lo consideran.
- 9.8.5 Armado el Sabot, el Tallador "quemará" los dos primeros naipes y los depositará en el descartero, procediendo luego a iniciar el juego
- 9.9 DE LA REINICIACIÓN DEL JUEGO
- 9.9.1 Cuando se produjera una ausencia total de Apostadores sentados, no habiendo finalizado el mazo, "NO SE QUEMARÁ" el mismo.
- 9.9.1.1 Al reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida se ofrecerá al Apostador ubicado a la izquierda del Tallador la voluntad de "QUEMAR" de uno (1) a cinco (5) naipes, de negarse a ello, el Tallador quemará los dos (2) primeros naipes e iniciará la talla.
- 9.10 DE LA TALLA
- 9.10.1 El Black Jack modalidad a "Carta descubierta" implica que los Apostadores reciben sus primeros dos naipes en forma descubierta.
- 9.10.2 Una vez que el Tallador comience la distribución de la segunda ronda de naipes, el juego quedará automáticamente iniciado y no se anulará la talla por causa alguna
- 9.10.3 Habiéndose excedido todos los Apostadores, la Banca define solo con la CARTA SUPERIOR y descubriendo la CARTA CUBIERTA.
- 9.10.4 Habiendo un solo Apostador en juego y éste conformara Black Jack, el Tallador deberá definir su puntaje.
- 9.10.5 Cuando el Tallador, luego de dar la primera ronda de naipes, descubre un "As" como CARTA SUPERIOR, llamará a SEGURO. Luego de una pausa, cerrará las apuestas a SEGURO y continuará con la segunda ronda de naipes
- 9.11 DE LAS ANOMALÍAS DE LA TALLA
- 9.11.1 Para el caso que el Tallador por omisión no quemara los dos primeros naipes o no ofreciera el quemado correspondiente al Apostador, se procederá de la siguiente manera:
- 9.11.1.1 Cualquiera sea el momento en que se descubre la anomalía, la talla debe continuar hasta finalizar, siendo absolutamente válida.
- 9.11.1.2 Antes de comenzar la nueva talla, se efectuará el quemado correspondiente, procediendo luego a continuar el juego.
- 9.11.2 Si el juego no está "iniciado", ante cualquier anomalía, se debe quemar la talla completa.
- 9.11.3 Si el juego está "iniciado", no se quemará la talla por ningún motivo y se anulará el casillero en que se encuentre la anomalía , si la misma no tiene solución.
- 9.11.4 Para la solución de todo error en la definición de las variantes "DUPLICAR LA APUESTA", "APERTURA DE PARES", "APERTURA DE VEINTE" Y "APERTURA DE ASES", se aplicará lo dicho en el artículo precedente y el casillero no gana ni pierde, sin perjuicio de continuar la talla hasta finalizar, siendo la misma absolutamente válida.
- 9.11.5 Si accidentalmente el Tallador descubre su segundo naipe, la talla será válida, compitiendo la Banca con sus naipes vistos.
- 9.11.6 En caso que el Tallador no se diera su primer naipe, la CARTA DESCUBIERTA, procederá a dársela después de entregar el segundo naipe al último Apostador. De advertirse el error luego de que el primer Apostador se hubiese encartado, procederá a darse la CARTA DESCUBIERTA después que se hayan definido todos los casilleros. Si este naipe en un AS, en ese momento llamará a SEGURO a continuación se dará la CARTA CUBIERTA. Todo Apostador disconforme con la decisión reglamentaria podrá retirar su apuesta, de igual manera los Apostadores de pie. Los casilleros excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 9.11.7 Iniciado el juego, cuando se verifique en cualquier casillero la falta de un naipe, se invitará al Apostador a recibir el segundo naipe. Si acepta, proseguirá el juego, caso contrario dicho casillero no juega. Con más de dos naipes, el casillero no juega.
- 9.11.8 Cuando el Tallador sin advertirlo, se diera dos naipes juntos en lugar de uno, se procederá de la siguiente manera:
- 9.11.8.1 Comprobado el error antes de descubrirlos, volverán a su posición original y serán válidos.
- 9.11.8.2 Si en el momento de descubrir la CARTA SUPERIOR fuesen dos o más juntas, éstas se "quemarán" con la media talla distribuida.
- 9.11.8.3 Iniciado el juego, en el momento de advertirse el error finalizará la mano, jugando solamente los casilleros que han recibido dos naipes descubiertos. Aquellos casilleros que han recibido un solo naipe, no juegan. De haber apuestas de seguro, las mismas serán devueltas.
- 9.11.9 En caso de que el Tallador, al retirar los naipes de algún casillero, arrastrase la CARTA SUPERIOR y/o la CARTA CUBIERTA, se abonará a todos los casilleros en juego. Los excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 9.11.10 En caso que el Tallador no se diera su segundo naipe o sea la CARTA CUBIERTA, se procederá de la siguiente manera:
- 9.11.10.1 Advertido el error, de no haberse producido movimiento de naipes, se la dará en ese momento porque es la que le corresponde.
- 9.11.10.2 De haberse producido movimiento de naipes, una vez decidida la voluntad del último casillero en juego, se dará para sí mismo la segunda carta, de no completar el puntaje de 17 ó mayor, continuará dándose cartas hasta definir su puntaje o excederse.
- 9.11.11 Cuando el Tallador, como consecuencia de fallar el corte de seguridad, quede únicamente con la Carta Superior y la Carta Cubierta, se dará por finalizada la talla, no descubrirá la Carta Cubierta y se procederá de acuerdo a lo previsto en el Art. 9.11.8.3.
- 9.11.12 Para la CARTA CUBIERTA, serán de aplicación los artículos 9.11.8; 9.11.8.1 y 9.11.8.3 (Con el agregado que los casilleros excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno)
- 9.11.13 Si al distribuir la primera ronda de naipes, se observa que en el casillero de algún Apostador no se ha efectuado la apuesta correspondiente, se le invitará a hacerlo:
- 9.11.13.1 De aceptar, si no ha recibido el primer naipe descubierta, podrá hacerlo dentro del mínimo y máximo establecido, de haber recibido el primer naipe, podrá jugar el mínimo vigente.
- 9.11.13.2 De no aceptar, su casillero no juega. Si la carta no fue vista continúa. De haber sido vista, se quema. Si hubiese alguna postura de pie deberá ser retirada sin derecho a reclamo alguno.
- 9.11.14 Si al darse la Banca, los naipes siguientes a la CARTA SUPERIOR Y CARTA CUBIERTA, para definir el puntaje se deslizase más de uno, se procederá de la siguiente manera:
- 9.11.14.1 Advertido el error al extraerlos del Sabot, se descubrirá el primer naipe, si fuere necesario, sucesivamente los demás, hasta definir el puntaje, "quemándose" los no utilizados.
- 9.11.14.2 Comprobándose el error al descubrirlos, se los ubicará en su orden original, descubriéndose sucesivamente hasta conformar el puntaje, "quemándose" los demás.
- 9.11.15 En caso de anunciarse un puntaje equivocado y advertido el error sin haberse definido el pase, se expresará de inmediato y con claridad, la rectificación del mismo.
- 9.11.16 Si el Tallador en algún casillero por error en la suma, canta y/o marca un puntaje equivocado y la falla se detecta luego de definirse el puntaje de la Banca, se procederá de la siguiente manera:
- 9.11.16.1 Si el puntaje real del casillero es superior al de la Banca, se le debe pagar.
- 9.11.16.2 Si el puntaje real del casillero es inferior al de la Banca, no gana ni pierde.
- 9.11.17 Iniciado el juego, toda vez que un naipe sea "visto" por un Apostador antes de decidir su voluntad de pedir ó plantar el mismo será "quemado". Excepto en el caso que los naipes del ultimo casillero formen un puntaje de once-veintiuno (11-21) o veintiuno (21). De darse esta posibilidad el naipe "visto", de ser necesario, será válido para la definición de la talla, caso contrario será "quemado".

- 9.11.18 Toda carta del Sabot que apareciese dada vuelta “se quema”. La tercera vez que se produzca esta anomalía, se quema el mazo.
- 9.11.19 Los naipes ingresados en el descartero bajo ningún concepto y/o circunstancia podrán ser extraídos del mismo.
- 9.11.20 Ante cualquier duda de la autenticidad de los naipes o, sospecha de marcas, deberá informarse al Supervisor.
- 9.11.21 Cuando accidentalmente cayesen los naipes al suelo y no sean restituidos por un empleado de juego, el Inspector solicitará el cambio de mazo.
- 9.12 DEL APOSTADOR
- 9.12.1 Sentado
- 9.12.1.1 Serán admitidos en cada mesa como máximo tantos Apostadores como casilleros haya, quienes efectuarán sus apuestas libremente, dentro de los mínimos y máximos establecidos y antes de la voz de “No Va Mas”.
- 9.12.1.2 Es el único que interviene en el desarrollo del juego, siendo el responsable de pedir, plantar o decidir sobre las diversas variantes.
- 9.12.1.3 Podrá plantar con el puntaje que desee a partir de sus dos naipes iniciales o, pedir naipes de a uno, hasta que considere su puntaje conveniente o se exceda. Pero en ningún caso podrá pedir naipes teniendo veintiuno (21) u once-veintiuno.
- 9.12.1.4 Le está permitido jugar en otro casillero, aparte del propio, simultáneamente, siempre y cuando éste se encuentre sin apuesta, pero no podrá apostar en el casillero de otro Apostador.
- 9.12.1.5 Tendrá prioridad para apostar en un casillero vacío, el Apostador sentado más próximo a la derecha del mismo.
- 9.12.1.6 No se admitirá a persona alguna, aconsejar a éste, acerca de sus decisiones en el desarrollo del juego, ni efectuar manifestación alguna al respecto.
- 9.12.1.7 Solo podrá efectuar una apertura en APERTURA DE PARES, APERTURA DE ASES y APERTURA DE VEINTE.
- 9.12.1.8 Siempre que en una apertura se excediese en uno de los naipes, el restante naipе jugará individualmente contra la Banca.
- 9.12.1.9 Deberá apostar obligatoriamente en cada una de las tallas, en caso de no hacerlo, deberá dejar libre el asiento.
- 9.12.2 De pie
- 9.12.2.1 Puede efectuar su/s apuesta/s en el/los casillero/s de su elección y optar por sus variantes cuando se produzcan a resultas de la opción del Apostador sentado. Pero no puede optar ni decidir por sí.
- 9.12.2.2 En caso de que el Apostador sentado decidiera por las variantes APERTURA DE PARES, APERTURA DE VEINTE o APERTURA DE ASES, el Apostador de pie que no hiciese la misma opción, jugará exclusivamente con la primera carta.
- 9.12.2.3 Está obligado a modificar o retirar su apuesta, si el Apostador sentado modificara la suya, y a resultas de ello, ambas apuestas sumadas excedieran el máximo permitido.
- 9.12.2.4 Puede jugar simultáneamente a cuantos casilleros desee.
- 9.12.2.5 Puede asegurar su apuesta original aunque el Apostador sentado no lo haga.
- 9.13 DE LAS RESERVAS
- 9.13.1 En las aperturas de mesas y durante la preparación del mazo, no está permitida.
- 9.13.2 A la terminación del mazo, no está permitida y si la hubiera quedará sin efecto.
- 9.13.3 Únicamente serán válidas para la compra de fichas, pasado un tiempo prudencial, quedará nula.
- 9.13.4 Cualquier Apostador sentado podrá apostar en un asiento con reserva. Asimismo, si algún Apostador de pie lo desea ocupar, podrá hacerlo y apostar con todos los derechos y obligaciones debiendo dejar el asiento cuando le sea requerido.
- 9.14 DE LO COMPLEMENTARIO
- 9.14.1 El cuidado de las apuestas es injerencia personal del Apostador, no adjudicándosele al Personal, la responsabilidad de su custodia
- 9.14.2 Está totalmente prohibido la asociación de apuestas, como así también jugar para terceros.
- 9.14.3 No serán permitidas anotaciones del juego.
- 9.14.4 La casa se reserva el derecho de cambiar el mazo cuando lo considere conveniente.
- 9.14.5 La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el Juego cuando no cumpla con los artículos del presente Reglamento, o no guarde conducta decorosa hacia el Personal y/o demás Apostadores.
- 9.14.6 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

10. BLACK JACK MODALIDAD CARTA DESCUBIERTA
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE Artículo	
Introducción	10.1
Orígenes	10.2
Elementos básicos de gestión	10.3
De la mesa de Black Jack	10.4
Del personal	10.5
Del inspector	10.5.1
Y la iniciación del juego	10.5.1.1

Y las apuestas	10.5.1.2
Y la talla	10.5.1.3
Y los naipes	10.5.1.4
Y la caja de empleados	10.5.1.5
En otros casos	10.5.1.6
Del tallador	10.5.2
Y la iniciación del juego	10.5.2.1
Y la talla	10.5.2.2
Y las definiciones de la talla	10.5.2.3
Y las operaciones de pago	10.5.2.4
Y las operaciones de cambio	10.5.2.5
Y las apuestas	10.5.2.6
Y la finalización del mazo en el desarrollo de la jornada	10.5.2.7
Y la finalización del juego al término de la jornada	10.5.2.8
En otros casos	10.5.2.9
De las marcas indicativas de puntaje	10.6.
De la confección de mazo	10.7
En la iniciación del juego	10.7.1
Durante el desarrollo del juego	10.7.2
En las mesas sin público	10.7.3
Del canje de valores con el Cambista	10.8
De las operaciones de reposición	10.9
Del relevo	10.10
Del inspector	10.10.1
Del tallador	10.10.2
De la apertura de mesa	10.11
Del cierre de mesa	10.12
De lo complementario	10.13
Del léxico técnico específico	10.14
Del glosario	10.15

BLACK JACK MODALIDAD “CARTA DESCUBIERTA”
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

10.1	INTRODUCCIÓN
10.1.1	El Black Jack es un juego de contrapartida, lo que significa que el Apostador individualmente juega contra la “Banca”, intentando superar el juego de la misma. Tal naturaleza no competitiva entre Apostadores, pero fuertemente animada contra aquel que representa la Casa, mas el agregado de una mesa cuyas dimensiones reducidas facilitan la cercanía “cara a cara” con el Apostador, hacen del Black Jack un juego sumamente personalizado y coloquial, donde la condición profesional del Tallador, en cuanto a conocimiento y habilidad para sobrellevar la partida y las circunstancias, pero sobre todo su amabilidad, simpatía y tolerancia, serán determinantes del humor colectivo y del buen desarrollo del juego.
10.2	ORÍGENES
10.2.1	El juego de Black Jack tiene sus orígenes en Francia, hace mas de 300 años. Deriva del ving-et-un francés (veintiuno), que a su vez provenía de otros juegos similares. Es en el presente muy popular sobre todo en los casinos de EE.UU. Existen dos tipos básicos: el de Las Vegas o americano y el europeo, en éste último el Apostador no toca las cartas. El término Black Jack, con una curiosa acepción en América Latina donde en algunos países de habla hispana equivale a “cachiporra” identifica, en su significado corriente, a un juego de los llamados de “contrapartida” en los que el dinero del Apostador se opone al dinero de la Banca.
10.3	ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
10.3.1	SABOT: Caja de acrílico con tapa corrediza. En su interior hay un “carro” con rodillo que sostiene los naipes y ayuda al deslizamiento y extracción de los mismos. Se encuentran numerados. Función del Sabot: contener los naipes que conforman el mazo que ha de ser utilizado en la partida.
10.3.2	NAIPES O CARTAS: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras una /s figura /s y números, siendo negras y coloradas de acuerdo al color de sus dibujos. Se distinguen por palos, los cuales se denominan: Corazón, Pica, Diamante y Trébol.
10.3.2.1	Palos de los naipes franceses:
10.3.2.1.1	Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con se pinta es colorado. Su equivalente en la baraja española es la Copa.
10.3.2.1.2	Pica: del francés que significa pica o lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es la Espada.
10.3.2.1.3	Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es el Oro.
10.3.2.1.4	Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto.
10.3.2.2	Figuras de los naipes franceses:
10.3.2.2.1	Cualquiera de los tres naipes de cada palo que representan personas.
10.3.2.2.2	Valet: del francés, que significa criado. Es el undécimo naipе de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de diez (10) puntos.

- 10.3.2.2.3 Dama: es el duodécimo naipe de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de diez (10) puntos.
- 10.3.2.2.4 Rey: es el décimo tercer naipe de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de diez (10) puntos.
- 10.3.3 DESCARTERO: caja acrílica con tapa deslizable para retirar los naipes. Función del mismo: depositar los naipes utilizados en cada pase
- 10.3.4 PROPINERO: caja de material acrílico, sin tapa. Función de la misma: depositar los valores recibidos en concepto de Caja de Empleados.
- 10.3.5 COFRE GUARDA-VALORES: receptáculo acrílico cuya función es la de proteger a las fichas cuando las mesas están cerradas, mediante una barra metálica precintada. En su interior contiene celdas donde se ubican los valores.
- 10.3.6 CAJA GUARDA -VALORES: receptáculo de acrílico con divisiones interiores, ubicado sobre el lateral derecho de la mesa, cuya función es guardar las fichas durante el funcionamiento de la misma
- 10.3.7 FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 10.3.8 APOYA FICHAS: elemento angular metálico forrado en tela de tapete. Función del mismo: sirve para armar los carreteles de fichas utilizadas para el pago.
- 10.4 DE LA MESA DE BLACK JACK
- 10.4.1 La mesa de Black Jack tiene capacidad para seis (6) ó siete (7) Apostadores sentados y tiene forma de semicírculo.
- 10.4.2 El Tallador está ubicado frente a los Apostadores en posición de sentado o de pie según las mesas.
- 10.4.3 El tapete es de paño, cuyo color varía según las salas de juego. Tiene estampado los espacios donde el Apostador realiza sus apuestas, llamados casilleros. Hay leyendas inscriptas en el tapete que dicen: " El Tallador Con 16 Puntos Pide Con 17 Planta", indica la puntuación en la que el Tallador debe pedir o plantar obligatoriamente y otra "Seguro 2 x 1", indicando el pago de la apuesta a Seguro.
- 10.4.4 Arriba de la mesa, en su costado derecho se halla ubicada la Caja Guarda Valores. El cajón de la recaudación de la Caja de Empleados está ubicado debajo de la misma, a la izquierda del Tallador. Debajo del tablado sobre el lado derecho hay un cajón destinado a la guarda de la documentación y linterna. En la pata derecha se encuentra ubicado el receptáculo del Cofre Guarda Valores. Todas las posiciones relativas indicadas son hechas desde la posición del Tallador
- 10.5 DEL PERSONAL
- La mesa de Black Jack está atendida directa y fundamentalmente por el Tallador que se encarga de la conducción del juego en su faz operativa y, por el Inspector quien entenderá en el control de todas las operaciones que se realicen en la misma.
- 10.5.1 Del Inspector
- 10.5.1.1 Y la iniciación del juego
- 10.5.1.1.1 Su ubicación en la flor, es entre las dos mesas, del lado del Propinero.
- 10.5.1.1.2 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y ordenes provenientes de la superioridad.
- 10.5.1.1.3 Durante la apertura de mesa y cierre de la misma procederá acorde a la normativa vigente, descripta en los apartados específicos.
- 10.5.1.1.4 Controlará la presencia y estado de los elementos básicos de gestión necesarios para la actividad de la mesa.
- 10.5.1.1.5 Controlará la confección del mazo de acuerdo a la normativa descripta en el apartado específico del presente reglamento y, todas aquellas operaciones que durante el desarrollo del juego realice cada Tallador de su flor.
- 10.5.1.2 Y las apuestas
- 10.5.1.2.1 Observará las apuestas del público y la manera en que se realizan a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.
- 10.5.1.2.2 Prestará especial atención a las apuestas no cobradas, presumiblemente olvidadas en cuyo caso informará al Supervisor y con su autorización dispondrá el ingreso de las fichas a la Banca.
- 10.5.1.2.3 En ninguna circunstancia, luego de retirada la apuesta, podrá recabar la presencia de persona alguna.
- 10.5.1.3 Y la Talla
- 10.5.1.3.1 Controlará:
- 10.5.1.3.2 La extracción y correcta distribución de los naipes.
- 10.5.1.3.3 Que la decisión de pedir o plantar tomada por cada Apostador sea hecha claramente.
- 10.5.1.3.4 Que los puntajes obtenidos por los Apostadores concuerden con los anuncios realizados por el Tallador y las marcas indicativas de los mismos.
- 10.5.1.3.5 Verificará que el desarrollo y definición de la Talla sean hechos de acuerdo a lo normado.
- 10.5.1.4 Y los naipes
- 10.5.1.4.1 Controlará que el procedimiento de arrastre de los naipes de los casilleros y su ubicación inmediata en el Descartero, especialmente de los excedidos, se efectúe de la siguiente manera:
- 10.5.1.4.2 Los naipes con puntaje excedido, previo arrastre de la apuesta perdedora, serán introducidos en el Descartero.
- 10.5.1.4.3 Los naipes con puntaje que no ganan ni pierden, quedan sobre el tapete, debiendo el Tallador indicar el retiro de la apuesta.
- 10.5.1.4.4 Verificará que en el arrastre final de la Talla no queden naipes olvidados sobre el tapete.
- 10.5.1.5 Y la caja de empleados
- 10.5.1.5.1 Observará que las operaciones que realiza el Tallador en el momento que recibe valores en concepto de Caja de Empleados, en su traslado al Propinero, se realicen con claridad.
- 10.5.1.5.2 Dispondrá la Caja de Empleados a los efectos de su conversión por las fichas de uso interno, de la siguiente manera:
- 10.5.1.5.3 Luego de la definición de un pase, desplegará sobre el tapete los valores a convertir, anunciando en voz alta el importe correspondiente y solicitando del Tallador el pago.
- 10.5.1.5.4 Previa comprobación con el Tallador del importe y prestada su conformidad, éste será introducido en el zambullo.
- 10.5.1.5.5 Bajo ninguna circunstancia procederá al pago de la Caja de Empleados por sí mismo.
- 10.5.1.6 En otros casos
- 10.5.1.6.1 Controlará que el desarrollo del juego tenga un ritmo ágil.
- 10.5.1.6.2 Anotará en cada mesa la frecuencia de cada mazo (Form. N° 6021), cuando la superioridad así lo disponga.
- 10.5.1.6.3 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca de cada mesa en cualquier momento de la actividad, para informarlo cuando le sea requerido por sus superiores.
- 10.5.1.6.4 Entenderá en las reposiciones del Capital Habilitante y de la Caja de Empleados.
- 10.5.1.6.5 Atenderá conjuntamente con el Tallador las operaciones de Canje de Valores con el Cambista, de acuerdo a lo normado en el apartado respectivo.
- 10.5.1.6.6 Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad relacionada con el desarrollo del juego.
- 10.5.1.6.7 Verificará que el Tallador anuncie cuando finalice el mazo durante la última hora de actividad, "Esta Mesa Continúa".
- 10.5.1.6.8 No autorizará la preparación de la documentación, ni el acondicionamiento de la Banca, antes de la finalización de la actividad de la sala u orden de cierre recibida del Supervisor.
- 10.5.1.6.9 En ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores. Este requisito es de estricto cumplimiento.
- 10.5.2 Del Tallador
- 10.5.2.1 y la iniciación del juego
- 10.5.2.1.1 Armará el mazo acorde a la normativa vigente.
- 10.5.2.1.2 Preparará los carreteles para iniciar el juego, que armará con aproximadamente veinte(20) fichas cada uno.
- 10.5.2.1.3 Invitará a los Apostadores a efectuar sus apuestas, mediante el anuncio "Hagan Juego", cuidando que ningún Apostador de los sentados omita hacerlo.
- 10.5.2.1.4 Observará la ubicación de las apuestas, cuidando que se hayan efectuado en la posición correcta, sean de Apostadores sentados o de pie y que no haya ninguna fuera de los mínimos y máximos establecidos.
- 10.5.2.1.5 Controlará que no se realicen apuestas ni se modifiquen las ya efectuadas después del "No Va Mas".
- 10.5.2.1.6 No se aceptarán apuestas anunciadas, como tampoco encargo de apuesta alguna.
- 10.5.2.2 Y la Talla
- 10.5.2.2.1 Anunciará "No Va Mas" antes de extraer el primer naipe. Los naipes serán distribuidos de izquierda a derecha.
- 10.5.2.2.2 Entregará un naipe descubierto a cada Apostador y para sí uno descubierto denominado CARTA SUPERIOR; seguidamente entregará el segundo naipe descubierto a los Apostadores y otro para sí, cubierto, denominado CARTA CUBIERTA, el que descubrirá en el momento de la definición de la Talla.
- 10.5.2.2.3 Deberá acomodar los naipes sin encimarlos y de manera tal que su puntaje sea claramente visible.
- 10.5.2.2.4 Recabará del Apostador la voluntad de "pedir" o "plantar", mediante la voz "Pide o Planta", decidida la voluntad por el mismo, ésta será ratificada con voz clara empleando los términos "Pide"... "Planta". Adoptada la decisión de "plantar" por parte del Apostador, orientará el último naipe para indicar el puntaje en la forma estipulada en el apartado respectivo, anunciando a la vez el puntaje obtenido.
- 10.5.2.2.5 Colocará los naipes correspondientes a la Banca, en el centro del tapete, descubriéndolos a medida que sean necesarios, uno al lado del otro, de izquierda a derecha y sin encimarlos.
- 10.5.2.2.6 Los naipes quedarán sobre el tapete, tanto los correspondientes al Apostador como los del Tallador, a la vista y en el lugar destinado a tal efecto, hasta la finalización del pase.
- 10.5.2.2.7 En el caso que la CARTA SUPERIOR fuere un AS, invitará a asegurar las apuestas mediante la voz "Se Abren las Apuestas de Seguro", luego de hechas las mismas, anunciará "Se Cierran las Apuestas de Seguro"
- 10.5.2.2.8 En caso de que el Apostador se excediera, anunciará de viva voz, "Excedido", retirando en primer lugar las fichas de la apuesta y luego los naipes, que depositará en el descartero.
- 10.5.2.2.9 Cuando los dos primeros naipes que reciba el Apostador sean ASES, anunciará los dos (2) puntajes posibles y la variante correspondiente. "Dos, Doce o Apertura de Ases".

- 10.5.2.2.10 Cuando el Apostador reciba naipes pares del dos al nueve, anunciará el puntaje posible y la variante correspondiente: "Puntaje Obtenido o Apertura".
- 10.5.2.2.11 Cuando el Apostador reciba naipes de valor diez, anunciará el puntaje posible y la variante correspondiente: "Veinte o Apertura".
- 10.5.2.2.12 Cuando el Apostador reciba naipes cuyo valor sumado sea de diez u once (10 u 11), anunciará el puntaje posible y la variante correspondiente: "Diez u Once Puede Duplicar su Apuesta a Una Carta Cubierta"
- 10.5.2.2.13 Cuando el puntaje del Apostador configure la variante Black Jack, anunciará "Black Jack Gana" y marcará de acuerdo a lo estipulado.
- 10.5.2.3 y las definiciones de la Talla
- 10.5.2.3.1 Una vez que el último Apostador haya decidido plantar o se hubiere excedido, anunciará "Para la Banca" y comenzará a descubrir sus naipes.
- 10.5.2.3.2 Terminada esta operación, de no haberse excedido, anunciará: "19... 20. Gana".
- 10.5.2.3.3 De haberse excedido anunciará: el puntaje obtenido. "22...La Banca Pierde."
- 10.5.2.3.4 Cuando el puntaje del Apostador sea igual al de la Banca, anunciará "18 No Gana Ni Pierde Puede Retirar Su Apuesta".
- 10.5.2.3.5 Cuando la Banca obtenga Black Jack, anunciará "Black Jack, Black Jack Gana."
- 10.5.2.3.6 De haber invitado a Seguro, en caso de que la Banca conformara Black Jack, anunciará: "Black Jack... Black Jack y Seguros Ganan".
- 10.5.2.3.7 De haber invitado a Seguro, en caso que la Banca no obtuviera Black Jack, anunciará: "20. 21... Gana, Seguros Pierden" o bien si se hubiere excedido: "23...La Banca y Seguros Pierden"
- 10.5.2.4 y las operaciones de pago
- 10.5.2.4.1 Definido el puntaje de la Banca, procederá en primer término al retiro de las apuestas de los casilleros perdedores, comenzando por el primero de su izquierda, a continuación y en sentido inverso, comenzará el pago de las apuestas de los casilleros ganadores.
- 10.5.2.4.2 Las efectuará en voz alta y con la mayor claridad posible.
- 10.5.2.4.3 Los pagos se harán apuesta por apuesta, en forma individual, incluidas las aperturas.
- 10.5.2.4.4 En primer término se pagarán las apuestas a Seguro, continuando con las apuestas de los casilleros de derecha a izquierda, primero la perteneciente al Apostador sentado y luego la que corresponda al Apostador de pie.
- 10.5.2.4.5 Para efectuar los pagos utilizará solamente las fichas de los carreteles, sin tomarlas del arrastre o de aquellas provenientes de reducciones.
- 10.5.2.4.6 Efectuará las reducciones necesarias a fin de clarificar las posturas y los pagos.
- 10.5.2.4.7 Cuidará que no se hagan nuevas apuestas hasta no haber concluido el pago de todos los casilleros.
- 10.5.2.4.8 Finalizado el pago procederá al arrastre de los naipes de los casilleros de la siguiente manera:
- 10.5.2.4.9 Finalizado el pago del último casillero a su izquierda, con la mano derecha arrastrará los naipes del mismo junto con los de los casilleros contiguos hasta el centro del tapete. Con la misma mano buscará los naipes del último casillero a la derecha, arrastrándolos hasta juntarlos con los restantes. Reunidos todos los naipes en el centro del tapete, siempre con la mano derecha, los arrastrará en dirección a su cuerpo, donde los esperará con la mano izquierda apoyada sobre el tapete y levantada levemente para permitir que los naipes arrastrados entren en ella. A continuación serán guardados en el descartero.
- 10.5.2.4.10 Ordenará las fichas provenientes del arrastre comenzando por las de mayor valor.
- 10.5.2.5 Y las operaciones de cambio
- 10.5.2.5.1 Efectuará las operaciones de cambio de la siguiente manera:
- 10.5.2.5.2 Ubicará la ficha a cambiar en el centro del tapete.
- 10.5.2.5.3 Por detrás de ésta desplegará las fichas de cambio en fracciones de cinco (5), utilizando la técnica del peinado y anunciando: CAMBIO. ? (el valor a cambiar)
- 10.5.2.5.4 Finalmente entregará "peinado" el cambio al Apostador.
- 10.5.2.6 Y las apuestas
- 10.5.2.6.1 Cuidará que se efectúen dentro de los mínimos y máximos establecidos.
- 10.5.2.6.2 Verificará que sean colocadas en los lugares asignados al efecto. Los Apostadores sentados en la parte inferior del casillero, contra la baranda. Los Apostadores de pie, al costado derecho de cada casillero (desde la posición de estos), en caso de apertura, éstas apuestas se colocarán entre ambos naipes.
- 10.5.2.6.3 Verificará que las apuestas a Seguro de los Apostadores sentados estén colocadas en la parte superior y por fuera del casillero (desde la posición de estos) y, la de los Apostadores de pie delante de la apuesta original.
- 10.5.2.6.4 Facilitará al Apostador, en la variante "Duplicar la Apuesta", el cambio necesario a efectos de superponer la nueva apuesta a la original, para destacar que la misma fue duplicada.
- 10.5.2.7 Y la finalización del mazo durante el desarrollo de la jornada
- 10.5.2.7.1 La aparición en la boca del Sabot del corte de seguridad indica la última Talla, motivo por el cual anunciará "Juego Para la Última Talla"
- 10.5.2.8 Y la finalización del juego al término de la jornada
- 10.5.2.8.1 Anunciados los cinco minutos para el último pase, las Tallas continuarán efectuándose en forma normal, solo se detendrán cuando medie expresa indicación del Supervisor al Inspector para detener el juego y anunciar el último pase, momento en el cual anunciará "Hagan Juego Para el Último Pase".
- 10.5.2.8.2 Finalmente anunciado por los altavoces "Última Bola. Último Pase", procederá a anunciar "Último Pase" y a tirarlo.
- 10.5.2.9 En otros casos
- 10.5.2.9.1 Al recibir las fichas que el Apostador entregue para Caja de Empleados, deberá decir "Gracias, Caja de Empleados" y depositarlas en el Propinero.
- 10.5.2.9.2 Evitará la manipulación innecesaria de valores.
- 10.5.2.9.3 No decidirá por si mismo el pago de apuesta dudosa, controvertida u olvidada, sin la consulta previa al Inspector.
- 10.5.2.9.4 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 10.6 DE LAS MARCAS INDICATIVAS DE PUNTAJE
- 10.6.1 El puntaje resultante de la suma de los naipes será destacado de acuerdo a marcas preestablecidas, las cuales se logran variando las posiciones de los naipes.
- 10.7 DE LA CONFECCIÓN DEL MAZO
- 10.7.1 En la iniciación del juego
- 10.7.1.1 Dispondrá las barajas en semicírculo en el tapete, cuidando de no tapar las inscripciones.
- 10.7.1.2 En la confección del mazo sólo intervendrá el Tallador.
- 10.7.1.3 Tomará, de ambos extremos, dos barajas por vez, efectuando un baraje y dejando el grupo resultante con el lomo hacia arriba sobre el tapete, cerca del último asiento. Proseguirá de la misma forma con las restantes barajas, formando una sola pila.
- 10.7.1.4 Extenderá la pila en cuatro (4) abanicos sobre el tapete, orientándolos en sentido contrario. Es decir, el primero y el tercero hacia la izquierda; el segundo y el cuarto hacia la derecha.
- 10.7.1.5 A continuación se procederá al mezclado o "ensalada" de naipes. El Tallador realizará ésta desde la posición de sentado, con las palmas de las manos apoyadas sobre los naipes, mediante movimientos circulares cruzados y alternados, facilitando el mezclado y el desarme total del orden correlativo de estos, cuidando de incorporar al procedimiento la totalidad de los mismos.
- 10.7.1.6 A continuación confeccionará un agrupamiento alargado con la "ensalada" de naipes, tomando del mismo tres porciones similares que luego de emparejadas, agrupará, entre los casilleros dos y tres, en pilas verticales, con el lomo hacia arriba.
- 10.7.1.7 De cada uno de las pilas tomará aproximadamente la porción correspondiente a tres barajas, que extenderá en abanico sobre el tapete para verificación de lomos.
- 10.7.1.8 Efectuado el procedimiento anterior y reagrupados los naipes los dividirá en dos partes equivalentes, que enfrentará por el lado menor, efectuando tres barajes sucesivos, luego de los cuales tras un nuevo abanico de verificación, depositará en el tapete.
- 10.7.1.9 Repetirá esta operación superponiendo los grupos, hasta conformar el mazo.
- 10.7.1.10 Posteriormente el Tallador procederá a tomar el mazo con la mano izquierda y con la derecha el Sabot, emparejando aquel y procediendo a introducirlo dentro del mismo, trabándolo con el carro.
- 10.7.1.11 Seguidamente colocará en uno de sus laterales el corte de plástico.
- 10.7.1.12 Se entiende por corte a la operación de introducir por parte del Apostador el corte de plástico en algún lugar del mazo a su voluntad.
- 10.7.1.13 Posteriormente se le acercará el Sabot e invitará al Apostador que le correspondiere hacerlo, para que realice el "corte", mediante la voz: "A Ud. le Corresponde Cortar".
- 10.7.1.14 Con el corte efectuado, procederá a extraer el mazo del Sabot, pasando la porción menor de las partes en que quedo dividido hacia atrás o adelante según corresponda, cuidando que el corte de plástico siempre quede al final del mazo. El emparejamiento de éste, nuevamente será efectuado con el Sabot.
- 10.7.1.15 Luego se procederá a colocar el corte de seguridad que anuncia la última Talla de acuerdo a la normativa vigente.
- 10.7.1.16 Finalmente el mazo es introducido nuevamente en el Sabot, colocándose el carro o rodillo en la parte trasera de aquel, luego se coloca la tapa o cierre del Sabot y la traba de seguridad correspondiente. A continuación se queman los dos primeros naipes y se anuncia "Hagan Juego"
- 10.7.2 Durante el desarrollo del juego
- 10.7.2.1 En la última hora de actividad toda vez que finalice un mazo, anunciará de viva voz, "Esta Mesa Continúa".
- 10.7.2.2 Desarmará el Sabot verificando que en su interior no hayan quedado naipes ni cortes.
- 10.7.2.3 Colocará el Sabot desarmado sobre su costado izquierdo al lado del Propinero, la tapa contra el mismo y el rodillo sujetando a esta.
- 10.7.2.4 Tomará el descartero, extraerá los naipes del mismo observando que no quede ninguno de ellos en su interior, parándolos de manera que quede conformada una sola pila con los naipes en el centro del tapete.

- 10.7.2.5 Seguidamente armará tres pilas similares con el lomo hacia arriba entre los casilleros dos y tres.
- 10.7.2.6 Las operaciones posteriores serán iguales a las descritas para la confección del mazo en la iniciación del juego.
- 10.7.3 En mesas sin público
- 10.7.3.1 Cuando se produjera una ausencia total de Apostadores sentados, no habiendo finalizado el mazo, el Tallador ubicará el Sabot en el centro del paño con los naipes dentro, "NO SE QUEMARÁ" el mazo.
- 10.7.3.2 Al reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida se ofrecerá al Apostador ubicado a la izquierda del Tallador la voluntad de "QUEMAR" de uno (1) a cinco (5) naipes, de negarse a ello, el Tallador quemará los dos (2) primeros naipes e iniciará la talla.
- 10.7.3.3 Cuando la ausencia total de Apostadores coincidiera con la finalización del mazo, la confección del mismo se efectuará mediante la operatoria habitual interrumpiéndose en el momento del armado del Sabot
- 10.7.3.4 Al reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida, el Tallador separará la pila en tres, efectuará un abanico, un solo baraje y un abanico final de verificación, continuando con el armado del Sabot normalmente.
- 10.8 DEL CANJE DE VALORES CON EL CAMBISTA
- 10.8.1 Previo a toda operación de canje de valores, el Tallador levantará todas aquellas fichas provenientes del arrastre.
- 10.8.2 A continuación el Cambista se ubicará del lado del Propinero. Para permitir el acceso y el desenvolvimiento del mismo el Tallador deberá colocar el Sabot en el centro del tapete, junto con el Propinero.
- 10.8.3 Durante la operatoria no efectuará ninguna tarea con relación al juego.
- 10.8.4 El Cambista deberá ser portador del formulario que acredita la operación de cambio, en términos de monto, el que será rubricado por el Inspector de conformidad al finalizar la operación.
- 10.8.5 Se trate de ingreso como de egreso de fichas, las mismas se colocarán en el centro del tapete de mayor a menor valor. Éstas deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de diez según su forma, valor y cantidad; éstos últimos deben verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco; y si hubiera mas de un montón, deberán compararse ubicándolos juntos.
- 10.8.6 Extendidas las fichas sobre el tapete el Inspector controlará que el pago de los valores entrantes o salientes sea acorde al importe que figura en el formulario respectivo y a las fichas que hubiere en el tapete. Firmando a continuación el formulario de conformidad.
- 10.8.7 El pago deberá ser efectuado colocando los valores correspondientes al mismo separados claramente del capital canjeado.
- 10.8.8 De haber ingresado fichas, lo primero que se hace después de proceder a su pago sobre el tapete, es entregar el mismo al Cambista, luego se ingresan las fichas a la Banca.
- 10.8.9 De haber egresado fichas y efectuado el pago por el Cambista sobre el tapete, se ingresará a la Banca, colocando preventivamente los valores sobre las fichas de valor diez (10) que se encuentran en la Caja Porta-Fichas. Se ingresarán definitivamente a la Banca, cuando finalice toda la operación y el Cambista se haya retirado.
- 10.8.10 Todo cambio requiere necesariamente de la conformidad expresa del Inspector, del Tallador, del Cambista y la del Supervisor.
- 10.9 DE LAS OPERACIONES DE REPOSICIÓN
- 10.9.1 De detectarse faltante de fichas de Complemento de Pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 10.9.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 10.9.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 10.10 DEL RELEVO
- 10.10.1 Del Inspector
- 10.10.1.1 En el momento del mismo, una vez finalizado el pase, entradas las apuestas perdedoras, pagadas las ganadoras sin novedad alguna y terminado de recoger el arrastre, transmitirá a su par entrante lo siguiente:
- 10.10.1.2 Habiendo un máximo en juego informará del mismo y quien es el Apostador que lo juega.
- 10.10.1.3 Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 10.10.1.4 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 10.10.1.5 Confeccionará el Estado de Banca una vez que haya sido relevado, haciéndolo de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las fichas durante su contabilización.
- 10.10.1.6 Si se encontrare controlando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Posteriormente procederá al llenado del formulario respectivo. Se considera finalizada la operación cuando son quemados los dos naipes iniciales.
- 10.10.1.7 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Supervisor.
- 10.10.2 Del Tallador
- 10.10.2.1 Se considerará relevado una vez que:
- 10.10.2.2 Haya ingresado las apuestas perdedoras.
- 10.10.2.3 Finalizado el pago de las ganadoras.
- 10.10.2.4 Ingresado los naipes al descartero.
- 10.10.2.5 Levantado el arrastre.
- 10.10.2.6 Adelantado el Sabot hacia el centro del tapete.
- 10.10.2.7 Informado a su par entrante de lo siguiente:
- 10.10.2.7.1 Habiendo apuestas importantes en juego informará de las mismas.
- 10.10.2.7.2 Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 10.10.2.7.3 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 10.10.2.8 Si se encontrare realizando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Se considera terminada la confección del mazo una vez que se hayan quemado los dos naipes iniciales.
- 10.10.2.9 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 10.11 DE LA APERTURA DE MESA
- 10.11.1 Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
- 10.11.1.1 Que el Cofre Guarda Valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
- 10.11.1.2 Que el numero de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020.
- 10.11.1.3 Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.
- 10.11.1.4 Que la numeración de las fichas de Uso Interno coincida con las de la tarjeta de Integración de Capital (Form. N° 4020).
- 10.11.2 De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca, el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente. De no existir anomalías, se solicitará la autorización de éste para autorizar al Cilindrero a cortar el precinto de seguridad.
- 10.11.3 La Caja de acrílico porta-naipes será guardada en el compartimiento que se encuentra debajo de la mesa, del lado derecho.
- 10.11.4 El Cofre Guarda Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado debajo de la mesa, junto con la barra de seguridad de cierre y su funda.
- 10.11.5 Se completaran los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066.
- 10.11.6 El Inspector anotará el número del Sabot en los Form. N° 4020, N° 4218 y N° 5066.
- 10.11.7 Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
- 10.11.8 El Sabot y los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Cilindrero. Debiendo el Inspector controlar que el número del Sabot coincida con el registrado en el formulario entregado por aquel. De ser así, firmará de conformidad el mismo.
- 10.11.9 El Tallador controlará que el mazo esté compuesto por la cantidad de barajas y naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, baraja por baraja y naipes por naipes. Para ello actuará de la siguiente manera:
- 10.11.9.1 Apoyará el mazo sobre el Apoya Fichas ubicándolos horizontalmente.
- 10.11.9.2 Tomará de a una baraja por vez con el lomo hacia arriba.
- 10.11.9.3 Deslizará hacia adelante cada naipes sucesivamente, dándolo vuelta y encimándolo sobre el tapete sin mezclar los palos hasta completar la pila de cada baraja.
- 10.11.9.4 Colocará cada baraja controlada sobre el tapete con el As de corazón a la vista. El agrupamiento se armará en forma de abanico tomando como referencia el centro de la mesa y la inscripción "El Tallador Con 16 Puntos Pide Con 17 Planta", cuidando de no tapar la misma.
- 10.11.9.5 En ningún caso, en la verificación de cada baraja, se podrá conformar otra pila o grupo de naipes además de la mencionada.
- 10.11.9.6 Se controlará la existencia de dos cortes plásticos.
- 10.12 DEL CIERRE DE MESA
- 10.12.1 Ordenado el cierre de mesa por el Supervisor o finalizado el funcionamiento de la misma al cierre de la jornada, se procederá de la siguiente manera:
- 10.12.1.1 No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
- 10.12.1.2 El Tallador desarmará el Sabot dejándolo abierto en la cabecera de la mesa, en aquella parte de la misma destinada a los Apostadores y que se encuentra separada del tapete por una baranda de acrílico.

- 10.12.1.3 Guardará los naipes y los cortes en la Caja guarda naipes, ubicándola junto al Sabot, conjuntamente con la linterna.
- 10.12.1.4 Despejará la mesa, colocando los ceniceros sobre las sillas.
- 10.12.2 La Caja guarda-naipes y el Sabot serán retirados de la mesa por el Cilindrero, quien firmará de conformidad el formulario respectivo (Form. N° 4218)
- 10.12.3 Seguidamente procederá a colocar el Cofre Guarda Valores sobre la mesa, fijándolo a la misma mediante un atornillado.
- 10.12.4 A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por fichas de uso interno, las que serán ingresadas al zambullo.
- 10.12.5 Para su contabilización en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), el Tallador extenderá las fichas de la Caja de empleados no convertidas, separadas por valores, en el lado izquierdo del tapete, procediendo luego a confeccionar la misma.
- 10.12.6 A los efectos el Tallador verificará que el juego de formularios correspondientes al Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) se encuentre debidamente ordenado, como: original – duplicado - triplicado junto a sus respectivos carbónicos.
- 10.12.7 Se verificará la correcta contabilización de la Caja de Empleados obtenida, cotejándola con el monto que se encuentra en el zambullo. Para ello este se dará vuelta sobre el tapete extrayendo el monto recaudado, luego se colocará boca abajo en el espacio destinado a los Apostadores.
- 10.12.8 Comprobada la exactitud de los montos, trasladará la recaudación final de Caja de Empleados al lado derecho de la mesa.
- 10.12.9 Deberá verificar que no hayan quedado fichas olvidadas en la Caja Guarda Valores, como tampoco por debajo de ella. Simultáneamente el Inspector contabilizará en borrador la existencia al cierre y la Caja de Empleados, a los efectos de comparar estos resultados con la contabilización oficial realizada por el Tallador y eliminar errores si los hubiere.
- 10.12.10 Finalizada la contabilización de valores por parte del Tallador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndolo con las fichas de mayor valor, monto que será depositado en el lado izquierdo del tapete.
- 10.12.11 La ganancia si la hubiere, una vez pagada, será colocada también en el mismo sitio, cuidando de apartarla convenientemente de la Caja de Empleados.
- 10.12.12 Posteriormente el Tallador confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4109), registrando en él, los valores existentes al cierre. De haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC. (A reponer por Caja de Conversión). Anotará también el número de precinto que llevará el Cofre Guarda Valores.
- 10.12.13 El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020 donde queda asentada la existencia al cierre, así como el monto proveniente de Caja de empleados, cuidando que exista coincidencia plena en letras y números con los importes registrados. También deberá asentar el número de precinto que llevara el Cofre Guarda Valores.
- 10.12.14 De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) la leyenda NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
- 10.12.15 El Inspector verificará que la documentación confeccionada sea concordante con los valores existentes, no permitiendo enmiendas ni raspaduras.
- 10.12.16 Terminada todas estas tareas se procederá a la firma, por parte del Tallador y del Inspector, del acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), del Estado de Banca (Form. N° 4109) y el de Integración de la Banca (Form. N° 4020).
- 10.12.17 Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda-Valores de la siguiente forma:
 - 10.12.17.1 El estado final de la bandeja de Caja de Empleados completa será ubicado en la parte inferior, sobre el costado de acrílico de las celdas.
 - 10.12.17.2 El excedente, de haberlo, y la Caja de Empleados convertida, se ubicaran en el costado izquierdo de la parte inferior del Cofre Guarda Valores.
 - 10.12.17.3 La documentación (Form. N° 4104 triplicado y N° 4109) se ubicará arriba en el costado izquierdo del Cofre Guarda Valores, cuidando que los valores ingresados no tapen la misma y dificulten su lectura.
 - 10.12.17.4 En el costado derecho del Cofre Guarda Valores se ubicará la linterna.
- 10.12.18 A continuación, cerrado el Cofre Guarda Valores se colocará la barra metálica de seguridad, precintándose el mismo.
- 10.12.19 El Form. N° 4020, el original y el duplicado del Form. N° 4104 serán entregados al Supervisor.
- 10.12.20 Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Tramite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 10.13 DE LO COMPLEMENTARIO
 - 10.13.1 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcial o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
 - 10.13.1.1 Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego, en este último caso el Sabot pasará al centro del tapete, para su mejor control, debiendo además restituirse a los Apostadores las apuestas.
 - 10.13.1.2 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores y los demás elementos que integran la mesa de juego.
 - 10.13.2 Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
 - 10.13.3 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
 - 10.14 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO
 - HAGAN JUEGO, Es la expresión del Tallador invitando a realizar apuestas.
 - NO VA MAS, Es la expresión del Tallador que cierra la posibilidad de seguir apostando.
 - 14...¿ PIDE o PLANTA?, El Tallador indica el puntaje obtenido por el Apostador y solicita su voluntad.
 - PLANTA CON 17, es la afirmación del Tallador indicando la puntuación obtenida por el Apostador y la decisión de éste de no pedir más naipes.
 - PIDE CON 12, es la afirmación del Tallador indicando la puntuación obtenida por el Apostador y la decisión de éste de seguir pidiendo naipes.
 - DIEZ / ONCE, PUEDE DUPLICAR SU APUESTA, es la expresión del Tallador invitando al Apostador a duplicar su apuesta, entregándole solo una carta tapada que verá al finalizar la Talla.
 - 16...O APERTURA DE PARES, es la invitación formulada al Apostador, para que éste, si así lo desea, apueste en forma separada a cada uno de los naipes recibidos.
 - 20... o APERTURA, es la invitación formulada al Apostador, para que éste, si así lo desea, apueste en forma separada a cada uno de los naipes recibidos.
 - DOS - DOCE o APERTURA DE ASES, cuando un Apostador descubra dos ASES el Tallador anunciará los dos puntajes posibles y la variante apertura.
 - BLACK JACK GANA, es la expresión del Tallador cuando el Apostador descubre un AS y un naipe de valor diez o viceversa.
 - EXCEDIDO, anuncia el puntaje del Apostador excedido de veintiuno (21).
 - SE ABREN LAS APUESTAS DE SEGURO expresión del Tallador cuando la carta superior de la Banca es un AS.
 - SE CIERRAN LAS APUESTAS DE SEGURO, expresión del Tallador indicando el cierre de las mismas.
 - SEGURO GANA, es la expresión del Tallador que denota la formación de Black Jack por parte de la Banca.
 - SEGURO PIERDE, es la expresión del Tallador que anuncia que la Banca no formó Black Jack.
 - PARA LA BANCA, expresión del Tallador anunciando que comienza a descubrir los naipes de la Banca.
 - 18...19 GANA: indica que la Banca ha obtenido el puntaje anunciado en primer término y que el segundo es el puntaje ganador.
 - 21...BLACK JACK GANA, expresión del Tallador que indica el puntaje de la Banca y la variante ganadora.
 - BLACK JACK. BLACK JACK GANA, expresión del Tallador indicando que la Banca obtuvo Black Jack y que solo los Apostadores con Black Jack ganan.
 - ...LA BANCA PIERDE, expresión del Tallador indicando que la sumatoria de la Banca excede los veintidós puntos. (21).
 - NO GANA NI PIERDE. PUEDE RETIRAR SU APUESTA: expresión del Tallador indicando al Apostador que ha reunido el mismo puntaje que la Banca.
 - SU CASILLERO NO JUEGA, es la expresión que usa el Tallador para indicar la presencia de una anomalía en un casillero.
 - “SU CASILLERO PUEDE JUGAR”: Es la expresión que usa el Tallador para indicar al Apostador que, solucionada alguna anomalía, puede continuar jugando.
 - SE QUEMA ESTA CARTA, es la voz que emplea el Tallador para indicar que el naipe sacado del Sabot, por alguna causa no juega.
 - SE ANULA ESTA TALLA, es la expresión usada por el Tallador para anunciar la invalidez de la Talla.
 - ESTA TALLA ES VÁLIDA, es la voz del Tallador que anuncia la validez de la jugada cuando los Apostadores tengan su puntaje definido y no hubiera advertido que alguno de ellos tuviese más de dos (2) naipes.
 - NO VA, es la expresión usada para rechazar una apuesta.
 - A UD. LE CORRESPONDE CORTAR, invitación efectuada por el Tallador al Apostador del último casillero a su derecha.
 - ¿CUÁNTOS NAIPES DESEA QUEMAR?, invitación efectuada por el Tallador al reiniciarse el juego sin el mazo quemado.
 - CAMBIO, es la expresión que usa el Tallador para cambiar fichas por otras.
 - ESTA MESA CONTINÚA, anuncio al público apostador, cuando el Sabot finaliza dentro de la última hora de funcionamiento de la sala.
 - ÚLTIMA TALLA, es la expresión que usa el Tallador ante la aparición del corte de seguridad.

HA SIDO LA ÚLTIMA TALLA, expresión usada por el Tallador en el momento de levantar el arrastre de los naipes, indicando a los Apostadores que retiren sus apuestas, a los efectos de la confección del mazo y armado del Sabot.

HAGAN JUEGO PARA EL ÚLTIMO PASE, es la invitación a los Apostadores a efectuar las últimas apuestas de la jornada.

HA SIDO EL ÚLTIMO PASE, es la expresión del Tallador que indica la finalización del Sabot al término de la jornada.

10.15 DEL GLOSARIO

ABANICO: modismo que se emplea para expresar la forma de extender una cantidad de naipes sobre el paño, tomando cierto parecido con un "abanico".

APOYA FICHAS: elemento angular metálico forrado en paño.

APUESTA ANUNCIADA: cuando el Apostador no tiene fichas en su poder y repentinamente desea jugar cuando va a tirarse el pase, anunciando en voz alta la apuesta que desea hacer. (esta posibilidad no es permitida en el presente reglamento)

APUESTA OLVIDADA: cantidad de fichas ganadoras no cobradas, olvidadas por su dueño.

APUESTA- POSTURA: cantidad de fichas que exponen a una chance o suerte.

ARMADO DEL SABOT: es proceder a introducir el mazo dentro del Sabot, colocando el rodillo por detrás de aquel, como sujetador de los naipes, finalizando el cierre del mismo con la tapa acrílica.

ARRASTRAR: modismo con que se expresa el acto de ingresar a la Banca las fichas perdedoras.

BANCA: capital en fichas de cada mesa.

BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS. fichas de uso interno, que se canjean por los valores recibidos del público.

BARAJA: conjunto de naipes. La baraja francesa se compone de trece (13) naipes por palo. Consta de cuatro (4) palos, totalizando cincuenta y dos (52) naipes.

BARAJAR: mezclar pequeñas cantidades de naipes, tomándolos con ambas manos e intercalándolos unos con otros.

CAJA GUARDA -VALORES: receptáculo de acrílico con divisiones interiores, ubicado sobre el lateral derecho de la mesa, cuya función es guardar las fichas durante el funcionamiento de la misma.

CARRETEL: conjunto de fichas dispuesta sobre el tapete o apoya fichas, en forma vertical (con relación al Tallador) o inclinadas, apoyándose una sobre otra.

CARTA O NAIPE: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras figura / número, con los dibujos que distingue a cada uno de los palos.

CASILLERO: espacios en el tapete donde los Apostadores sentados efectúan sus apuestas y reciben sus naipes.

CHANCE: voz francesa que significa "suerte".

COFRE GUARDA-VALORES: receptáculo acrílico cuya función es la de proteger a las fichas de mayor valor, para ello contiene celdas donde se ubican las mismas.

CORTAR: es introducir un "corte" en el mazo, en el lugar que a voluntad elige el Apostador.

CORTE DE SEGURIDAD: corte que efectúa el Tallador para advertir la llegada del último pase del Sabot.

CORTE: cartulina de plástico de forma y tamaño similar a un naipe, que se utiliza para dividir el mazo en dos partes.

ENSALADA: modismo que expresa la acción de mezclar los naipes sobre el tapete, con el lomo a la vista.

EXCEDENTE: monto que sobrepasa el máximo establecido.

FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.

FICHONES: modismo que se emplea para designar las fichas de uso interno.

GUARDATAPA: lugar ubicado debajo de la mesa para depositar la tapa de la caja guarda valores.

INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor o color.

MÁXIMO PERSONAL: es la prohibición a un mismo Apostador de efectuar apuestas que superen el máximo establecido, ya sea por sí o por otro/s.

MAZO. Modismo con que se expresa el conjunto de las barajas.

PALO: cada uno de los signos de los naipes.

PAÑO: material con que esta construido el Tapete.

PASE: modismo que expresa la extracción de los naipes, formación del punto y definición de una jugada.

PIDE: opción a otra carta.

PLANTA: desistir el Apostador de recibir otro naipe.

POSAPIES: cajón de madera forrado con uno de los lados inclinados, utilizado por el Tallador para su apoyo.

PUNTAJE: la suma de varios naipes.

QUEMAR: anular naipes, pase o mazo.

REDUCCIÓN: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.

SABOT: Caja de acrílico con tapa corrediza. En su interior hay un "carro"

con rodillo que sostiene los naipes y ayuda al deslizamiento y extracción de los mismos. Se encuentran numerados. Función del Sabot: contener los naipes que conforman el mazo que ha de ser utilizado en la partida.

SEPARADOR DE ACRÍLICO. pequeña baranda de acrílico que separa el lugar destinado a los Apostadores del tapete de juego.

TABURETE Ó BANQUETA: silla con respaldo, de asiento regulable, utilizada por el Tallador.

TALLA: ver PASE.

TAPETE: paño de color que cubre el área de juego de la mesa.

ZAMBULLO: caja de madera ubicada en la parte inferior de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas ya canjeadas de Caja de Empleados.

11. BLACK JACK MODALIDAD CARTA DESCUBIERTA POCEADO REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	11.1
Del Pozo Acumulado	11.2
De las variantes del juego de Pozo Acumulado	11.3
De la apuesta a Pozo Acumulado	11.4
De la tabla de pagos del Pozo Acumulado	11.5
Del pago máximo	11.6
De la formula para determinar el pago máximo	11.7
De las anomalías	11.8
En general	11.8.1
De la talla	11.8.2
De los apostadores	11.8.3.
De las reservas	11.9
Del último pase	11.10
Del Apostador	11.11
De lo complementario	11.12

BLACK JACK MODALIDAD "CARTA DESCUBIERTA" POCEADO REGLAMENTO DEL JUEGO

11.1	INTRODUCCIÓN
11.1.1	Se incluye en el juego de Black Jack, modalidad a carta descubierta, un premio especial denominado Pozo Acumulado. Para acceder al mismo se implementa una apuesta adicional, voluntaria e independiente, que solo podrá ser efectuada por aquel Apostador que participe del juego. Su objeto es conseguir el Pozo Acumulado o algunos de los premios que conforman la tabla de pagos. En caso de obtener el Apostador alguna de las combinaciones propuestas, cobrará el porcentaje o monto fijo establecido para la misma, independientemente de la jugada que obtenga la Banca. Para participar del mismo deberá simultáneamente con la apuesta inicial habilitar un crédito de un monto fijo y determinado de antemano.
11.2	DEL POZO ACUMULADO
11.2.1	El Pozo Acumulado se iniciará con un mínimo de \$ 5.000 aportado por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos.
11.2.2	Cuando como consecuencia de pagar premios el Pozo Acumulado quede por debajo del umbral de los \$ 5.000, se completará esta cifra para el pago del primer premio. En caso de pagarse el segundo premio (20%) se realizará sobre el monto inicial de \$ 5.000.
11.2.3	El Pozo Acumulado se incrementará en un 65 % por cada jugada registrada por el sistema.
11.3	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO DE POZO ACUMULADO
11.3.1	Las combinaciones de naipes que integran las variantes ganadoras son:
11.3.2	21 compuesto por Tres Sietes de CORAZONES
11.3.3	21 compuesto por Tres Sietes del mismo palo distinto a CORAZONES CUATRO ASES (en apertura)
11.3.4	21 compuesto por Tres Sietes de distintos palos
11.3.5	21 compuesto por DUPLICAR con 10 u 11 del mismo palo.
11.3.6	BLACK JACK formado por AS y REY del mismo palo.
11.4	DE LA APUESTA A POZO ACUMULADO
11.4.1	Es de carácter voluntario. Su monto será fijo y determinado de antemano
11.4.2	Solo podrá ser efectuada por los Apostadores que se encuentren sentados
11.4.3	Solo podrá efectuarse antes del "No Va Mas".
11.4.4	De optar el Apostador por alguna de las variantes de apertura que el reglamento del juego de Black Jack permite, sobre ésta segunda columna no habrá apuesta de Pozo Acumulado, por lo que no se pagará premio en caso de formarse alguna de las combinaciones establecidas en el Art. 11.3
11.4.4.1	De excederse el Apostador en la primera columna pierde su apuesta a Pozo Acumulado
11.5	DE LA TABLA DE PAGOS DEL POZO ACUMULADO
11.5.1	El monto del premio asignado a cada una de las variantes:
11.5.2	21 compuesto por Tres Sietes de Corazones 100 %
11.5.3	21 compuesto por Tres Sietes del mismo palo distinto a corazón 0 %
11.5.4	CUATRO ASES (en apertura) \$ 500
11.5.5	21 compuesto por Tres Sietes de distintos palos \$ 200
11.5.6	21 compuesto por DUPLICAR con 10 u 11 del mismo palo \$ 100

- 11.5.6 BLACK JACK formado por As y Rey del mismo palo \$ 50
- 11.6 DEL PAGO MÁXIMO
- 11.6.1.1 No obstante las proporciones de pago mínimas establecidas en el artículo anterior para las variantes ganadoras, se establece como Pago Máximo el monto que figure en el cartel indicador en el momento de marcar el premio.
- 11.6.1.2 El monto correspondiente al Pago Máximo no será pagado con el capital de la Banca, sino mediante formulario por la sección Venta-Pagos.
- 11.7 DE LA FÓRMULA PARA DETERMINAR EL PAGO MÁXIMO
- 11.7.1 Si en una mesa se ha establecido un pago máximo y hay diferentes ganadores en una partida, de manera que el total de la suma de los premios ganadores exceda el monto total del Pozo Acumulado, se aplicará la siguiente fórmula para establecer el porcentaje de pago máximo que le corresponde a cada Apostador:
- 11.7.1.1 Se calcula cual sería el monto que le corresponde a cada Apostador si en la mesa no hubiera limitación en el pago.
- 11.7.1.2 Se calcula la suma de los pagos individuales; en adelante denominada TOTAL A PAGAR
- 11.7.1.3 Al monto total del pozo acumulado (máximo a pagar) se le denomina MONTO TOTAL
- 11.7.1.4 Se efectúa el cociente entre el MONTO TOTAL (dividendo) y TOTAL A PAGAR (divisor) obteniendo un FACTOR
- 11.7.1.5 Se determina el monto que le corresponde a cada Apostador multiplicando el factor resultante obtenido según el inciso anterior por el monto que le hubiera correspondido de no haber en la mesa limitaciones en el pago.
- 11.8 DE LAS ANOMALÍAS
- 11.8.1 En General
- 11.8.1.1 Se considera iniciado el juego una vez que el Tallador comience la distribución de la segunda ronda de naipes. Si el juego no está "iniciado" ante cualquier anomalía se debe quemar la talla completa. Los casilleros que jugaron su apuesta de Pozo Acumulado, compiten automáticamente para la próxima mano, no pudiendo ingresar nuevas apuestas
- 11.8.1.2 Si el juego está "iniciado", no se quemará la talla por ningún motivo; se anulará el casillero en que se encuentre la anomalía, si la misma no tiene solución. De haber efectuado apuesta a Pozo Acumulado se le reintegrará la misma.
- 11.8.2 De La Talla
- 11.8.2.1 Iniciado el juego, cuando se verifique en cualquier casillero la falta de un naipe, se invitará al Apostador a recibir el segundo naipe. Si acepta, proseguirá el juego, caso contrario dicho casillero no juega. Con más de dos naipes, el casillero no juega. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado se le devolverá el importe.
- 11.8.2.2 Si en el momento de descubrir la CARTA SUPERIOR fuesen dos o más juntas, y de no poder determinar el orden en que salieron, éstas se "quemarán" con la media talla distribuida. Las apuestas a Pozo Acumulado serán válidas para la próxima talla, no pudiendo ingresar apuestas nuevas.
- 11.8.2.3 Iniciado el juego, en el momento de advertirse el error finalizará la mano, cobrarán solamente los casilleros que han recibido dos naipes descubiertos. Aquellos casilleros que han recibido un solo naipe, no juegan, debiendo reintegrarse su apuesta a Pozo Acumulado si la hubiera. De haber apuestas de seguro, las mismas serán devueltas.
- 11.8.2.4 En caso de que el Tallador, al retirar los naipes de algún casillero, arrastrase la CARTA SUPERIOR y/o la CARTA CUBIERTA, se abonará a todos los casilleros en juego. De haber algún premio del Pozo Acumulado, se pagará el mismo. Los excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 11.8.2.5 Cuando el Tallador, como consecuencia de fallar el corte de seguridad, quede únicamente con la Carta Superior y la Carta Cubierta, se dará por finalizada la talla, no descubrirá la Carta Cubierta y abonará todos los casilleros en juego. De haber algún premio a Pozo Acumulado se pagará el mismo. Los casilleros excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 11.8.2.6 Si al distribuir la primera ronda de naipes, se observa que en el casillero de algún Apostador no se ha efectuado la apuesta correspondiente, se le invitará a hacerlo; de aceptar y tener apuesta a Pozo Acumulado efectuada, la misma será válida.
- 11.8.2.6.1 De aceptar y no tener apuesta a Pozo Acumulado, no podrá efectuarla.
- 11.8.2.6.2 De no aceptar, su casillero no juega. De tener apuesta a Pozo Acumulado, la misma le será reintegrada.
- 11.8.2.7 En caso que el Tallador no se diera su primer naipe o sea la CARTA DESCUBIERTA, procederá a dársela después de entregar el segundo naipe al último Apostador. De advertirse el error luego que el primer Apostador se hubiese encartado procederá a darse la CARTA DESCUBIERTA después que se hayan definido todos los casilleros. Si éste naipe es un AS, en ese momento llamará a Seguro. A continuación se dará la CARTA CUBIERTA. Todo Apostador disconforme con la decisión reglamentaria podrá retirar su apuesta, de igual manera los Apostadores de pie. Los casilleros excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 11.8.3 De Los Apostadores
- 11.8.3.1 Si algún Apostador sufriera una indisposición que le impidiera seguir jugando, se actuará de la siguiente forma:

- 11.8.3.1.1 Si no se encuentra iniciado el juego se anulará la talla y se ingresarán los valores a la Banca en custodia.
- 11.8.3.1.2 Con el juego iniciado, sin expresar su voluntad, el casillero no juega, ingresando el monto jugado a la Banca en custodia. De haber jugado apuesta de Pozo Acumulado ésta será anulada e ingresada a la Banca en custodia.
- 11.8.3.2 Habiendo manifestado su voluntad y plantado:
- 11.8.3.2.1 De tener juego ganador se procederá a pagar la apuesta, ingresando los valores a la Banca en custodia.
- 11.8.3.2.2 De haber realizado una apuesta de Pozo Acumulado y conseguido premio éste quedará en la Banca en custodia.
- 11.8.3.2.3 De tener juego perdedor, se ingresará a la Banca el monto jugado.
- 11.9 DE LAS RESERVAS
- 11.9.1 Cualquier Apostador sentado podrá apostar en un asiento con reserva. Asimismo, si algún Apostador de pie desea ocuparlo, podrá hacerlo y apostar con todos los derechos y obligaciones, debiendo dejar el asiento cuando le sea requerido.
- 11.9.2 Cada vez que el Apostador solicite reserva, se le reintegrarán los créditos que figuren en el panel de control.
- 11.10 DEL ÚLTIMO PASE
- 11.10.1 Cuando se anuncie "Dentro de Cinco Minutos se Tirará La Última Bola y el Último Pase", el Tallador anunciará "Juego Para la Última Talla", debiendo reintegrar a los Apostadores los créditos a su favor.
- 11.11 DEL APOSTADOR
- 11.11.1 Las jugadas a Pozo Acumulado solo podrán ser efectuadas por los Apostadores sentados.
- 11.11.2 No podrá apostar a Pozo Acumulado en el casillero ocupado por otro Apostador.
- 11.11.3 De jugar en otro casillero, aparte del propio, podrá efectuar apuesta a Pozo Acumulado
- 11.11.4 Los Apostadores de pie no tendrán la posibilidad de jugar al Pozo Acumulado.
- 11.11.5 Será responsabilidad de cada Apostador que decida jugar por el Pozo Acumulado, verificar que la luz indicadora del panel de control de créditos esté encendida.
- 11.12 DE LO COMPLEMENTARIO
- 11.12.1 El mal funcionamiento del controlador electrónico, significará la nulidad de la jugada para el Pozo Acumulado.
- 11.12.2 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

12. BLACK JACK MODALIDAD CARTA DESCUBIERTA POCEADO
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	12.1
Elementos básicos de gestión	12.2
De la mesa de Black Jack	12.3
Del Inspector	12.4
Del Tallador	12.5
Y la talla	12.5.1
Y las operaciones de pago	12.5.2
Y las operaciones de venta de créditos	12.5.3
Del relevo	12.6
Del Tallador	12.6.1
De la apertura de mesa	12.7
Del cierre de mesa	12.8
De lo complementario	12.9

BLACK JACK MODALIDAD A CARTA DESCUBIERTA POCEADO
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 12.1 INTRODUCCIÓN
- 12.1.1 El agregado de un premio especial denominado Pozo Acumulado mediante la implementación de una apuesta complementaria, exige una dinámica diferente al personal afectado a la mesa, especialmente al Tallador. Si bien la reglamentación básica del juego – su Marco Normativo - no ha tenido variaciones, el Pozo Acumulado requiere de medios electrónicos para su funcionamiento, y es el Tallador quien debe ingresar la información al sistema desde la pantalla. Sin embargo, obtener un premio de Pozo Acumulado por parte de los Apostadores, donde el rival a vencer no es el Tallador; suaviza la relación con el público.
- 12.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 12.2.1 MONITOR: Dotado de una pantalla Touch - Screen de alta resistencia permite al Tallador ingresar las órdenes luego de cada jugada, brindando además información constante acerca del Pozo Acumulado y sus variaciones.
- 12.2.2 PANEL DE CONTROL DE CRÉDITOS: Módulo de acrílico que contiene un pulsador/botón, un display lumínico y una luz, cuya función es permitir apostar en las jugadas al pozo acumulado. Se permitirá la apuesta si el Apostador tiene créditos suficientes. El display indicará al Apostador la cantidad de créditos disponibles. La luz indicará que existe una apuesta, cuando se encuentre encendida.

12.2.3 CARTEL LUMINOSO: Display electrónico que brinda información al público acerca del monto del Pozo Acumulado y otras.

12.2.4 COMPUTADORA: C.P.U. conectada a los periféricos referidos, almacena y procesa toda la información.

12.3 DE LA MESA DE BLACK JACK

12.3.1 Frente a cada Apostador habrá un comando a partir del cual se realizarán apuestas al pozo acumulado. Podrán ser efectuadas en el momento que el comando esté de color azul, quedando habilitadas cuando se oprima el botón y este quede encendido. Las luces azules se apagarán al digitar en el monitor INICIAR JUEGO.

12.3.2 El monitor y el cartel luminoso se encuentran a la derecha del Tallador

12.3.3 En el centro y por debajo de la mesa se encontrará el C.P.U.

12.4 DEL INSPECTOR

12.4.1 De haber premio ganador en las apuestas de Pozo Acumulado, verificará que los datos que figuran en el monitor sean concordantes con el juego obtenido por el Apostador.

12.4.2 Al realizar la Estadística Horaria tendrá en cuenta los valores IPA y PPPA, información que obtendrá del monitor.

12.5 DEL TALLADOR

12.5.1 y la Talla

12.5.1.1 Realizará un movimiento semicircular con la mano que culminará frente al monitor, en el que deberá digitar el botón correspondiente a INICIAR JUEGO para que ingresen las apuestas realizadas.

12.5.1.2 En el caso de optarse por las variantes de apertura, el Tallador deberá desplazar el segundo naipe del Apostador hacia la derecha.

12.5.2 y las operaciones de pago

12.5.2.1 Definido el juego de la Banca procederá en primer término al retiro de las apuestas de los casilleros perdedores comenzando por el primero de su izquierda. Finalizado el mismo pagará las apuestas de los casilleros ganadores. A continuación ingresará, si los hubiere, los datos, de los premios ganadores del Pozo Acumulado de la siguiente manera: a) Número de Apostador ganador. b) juego ganador. c) ingresar presionando el botón FINALIZAR JUEGO. d) digitar el botón ACEPTAR para validar el premio.

12.5.2.2 Pagará los premios ganadores correspondientes al Pozo Acumulado de izquierda a derecha.

12.5.2.3 Al momento de depositar los naipes provenientes del arrastre en el descartero digitará el botón FINALIZAR JUEGO para habilitar el panel de créditos de apuestas a Pozo Acumulado.

12.5.3 y las operaciones de venta de créditos

12.5.3.1 El Tallador será el encargado de vender créditos a los Apostadores que deseen jugar al Pozo Acumulado.

12.5.3.2 Solo se podrán vender créditos cuando la jugada no esté iniciada.

12.5.3.3 Cuando se venda créditos a los Apostadores, se registrará en la computadora digitando en el sector venta de créditos, indicará la posición a la cual corresponde dar los créditos y el importe a acreditar. Los valores que se acrediten, deberán ser importes determinados: 1-5-10-20, para que el Tallador no tenga que ingresar datos en forma manual, solo presionar la pantalla en el lugar indicado.

12.5.3.4 Los créditos cargados se verán reflejados en forma automática en la posición del Apostador, el cual quedará habilitado para jugar al Pozo Acumulado.

12.5.3.5 Y las devoluciones de créditos:

12.5.3.5.1 Al Apostador que se retira de la mesa, se le reintegrarán los créditos disponibles.

12.5.3.5.2 El Tallador verificará que el botón pulsador se encuentre apagado y digitará en la pantalla "pago de créditos" e indicará la posición a la cual reintegrará los créditos. A continuación el monitor le informará los créditos a devolver y se confirma la operación ("aceptar").

12.6 DEL RELEVO

12.6.1 del Tallador:

12.6.1.1 Se considerará relevado una vez que:

12.6.1.2 Finalizada la talla digite en el monitor FINALIZAR JUEGO-ACEPTAR

12.7 DE LA APERTURA DE MESA

12.7.1 Verificará que la computadora y sus periféricos se encuentren habilitados.

12.8 DEL CIERRE DE MESA

12.8.1 El Tallador verificará en el monitor que se hayan devueltos los créditos no jugados por los Apostadores.

12.8.2 Abonará el monto correspondiente a las fichas jugadas al Pozo Acumulado, (I.P.A.) información que obtendrá del monitor. Ubicará el pago a la izquierda de la mesa, fuera del cofre guarda valores.

12.8.3 En el Form. 4104, asentará - como un valor más - el monto proporcionado por la pantalla en concepto de Premios Pagados de Pozo Acumulado. En la columna de las cantidades la sigla será PPPA (Premios Pagados Pozo Acumulado). En el espacio en blanco que se encuentra a continuación de Verificadora de cierre, anotará, bajo la sigla IPA (Ingresos Pozo Acumulado) la cantidad de fichas jugadas al Pozo Acumulado, información que brinda el monitor.

12.8.4 En el Estado de Banca (Form. N° 4109), donde se registran los valores existentes al cierre, habiéndose pagado premios de Pozo Acumulado, el monto total de los mismos - cuyo registro informa el monitor- se asentará bajo el concepto PPPA (Premios Pagados Pozo Acumulado). Por encima del encabezado registrará el total de fichas ingresadas (I.P.A.).

12.8.5 El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020, donde quedará asentada la cantidad de créditos jugados al Pozo Acumulado (I.P.A.) y los Premios Pagados Pozo Acumulado (PPPA) en el reverso, a continuación del título DESCARGOS POR CANJE.

12.9 DE LO COMPLEMENTARIO

12.9.1 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

13. CRAPS REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	13.1
De las Variantes del Juego	13.2
Tabla de Pagos	13.3
De los Apostadores	13.4
De la Acción de arrojar los dados	13.5
Del Tirador	13.6
De la validez del tiro	13.7
De las apuestas	13.8
Del último pase	13.9
De las anomalías	13.10
De lo complementario	13.11

CRAPS REGLAMENTO DEL JUEGO

13.1 INTRODUCCIÓN

13.1.1 El Craps es un juego de azar que se desarrolla con dos dados, que arrojados por el Apostador con la mano sobre el tapete de apuestas, determinan al detenerse, mediante la suma del puntaje de sus caras superiores, las chances ganadoras y perdedoras del juego. Intervienen en el juego el público Apostador y el Casino, éste como agente de control y banquero, no teniendo preferencia por ninguna de las chances, abonando las apuestas ganadoras e ingresando a su capital de Banca las perdedoras.

13.2 DE LAS VARIANTES DEL JUEGO

13.2.1 BUENA - PASS LINE

Esta apuesta debe ser efectuada antes del primer tiro, la misma gana si el Apostador arroja un 7 o un 11, en el primer tiro, o pierde si arroja 2, 3 ó 12.

Cualquier otro número que arroje - 4-5-6-8-9- ó 10 -, se convierte en el Punto a buscar o a repetir. Esta apuesta gana si el Tirador repite dicho Punto antes de sacar 7, perdiendo si el 7 es arrojado antes que el Punto buscado.

Una apuesta a Buena no puede ser retirada, aumentada, ni reducida mientras se busca el Punto.

13.2.2 MALA - DON'T PASS BAR

Esta apuesta debe ser efectuada antes del primer tiro. La apuesta a Mala gana cuando el primer tiro es 2 ó 3 y pierde con 7 ú 11. Si sale el 12, no gana ni pierde. Cualquier otro número arrojado se convierte en el Punto a buscar - 4-5-6-8-9 ó 10 - Esta apuesta gana si un 7 es arrojado antes del Punto buscado y pierde si se arroja el Punto buscado antes que el 7. La apuesta a Mala puede ser retirada o reducida en cualquier momento, pero no puede ser aumentada, ni vuelta a colocar después de aquellos retiros o reducciones, hasta un nuevo primer tiro.

13.2.3 A RESULTADO-COME

Esta apuesta puede ser hecha por el Apostador en cualquier momento después del primer tiro, una vez que se haya establecido el Punto. No puede ser retirada, aumentada, ni reducida. Las reglas para ganar y perder son idénticas a las de Buena

Gana si en la tirada inmediata a la realización de la apuesta se arroja 7 ú 11 y pierde si se arroja 2-3- ó 12. Si se establece un Punto, para ganar deberá repetirlo antes que el 7 y pierde cuando se arroja el 7 antes que el Punto. A Resultado es independiente de Buena.

13.2.4 NO RESULTADO-DON'T COME BAR

Esta apuesta puede ser realizada después del primer tiro una vez que se haya establecido el Punto. La apuesta a No Resultado puede ser retirada o reducida en cualquier momento. Pero no puede ser aumentada, ni vuelta a colocar, después de aquellos retiros o reducciones, hasta un nuevo tiro. Las reglas para ganar y perder son idénticas a las de la Mala. Gana si en la tirada inmediatamente posterior a la realización de la apuesta sale 2 ó 3, pierde si sale 7 ú 11, si sale un 12 la apuesta no gana ni pierde; si sale un Punto 4-5-6-8-9-10-, entonces el Apostador gana si sale un 7 antes que el Punto y pierde si el Punto es arrojado antes que el 7. -

13.2.5 A COLOCAR A BUENA

Esta apuesta podrá ser jugada o retirada en cualquier momento, gana si el número elegido - 4-5-6-8-9-10- sale antes que el 7 y pierde si el Tirador arroja un 7 antes que el número elegido. Al efectuarse la primera tirada ó iniciación de un nuevo pase, ésta apuesta queda inactiva - no gana ni pierde - a menos que el Apostador que haya efectuado la jugada solicitare lo contrario

13.2.6 A COLOCAR A MALA
Estas apuestas podrán ser jugadas o retiradas en cualquier momento, gana si el 7 sale antes que el número elegido -4-5-6-8-9-10- y pierde si es arrojado el número elegido antes que el 7. Al efectuarse la primera tirada ó iniciación de un nuevo pase, ésta apuesta queda inactiva – no gana ni pierde – a menos que el Apostador que haya efectuado la jugada solicite lo contrario.

13.2.7 ENGANCHES – PROBABILIDADES
Un Apostador puede hacer una apuesta suplementaria a “Buena”, a “Mala”, a “Resultado” y a “No-resultado”, en cualquier momento después del primer tiro una vez que se haya establecido el Punto. En este caso las apuestas ganadoras cobran de acuerdo a los porcentajes establecidos. Las que se efectúan a Buena y A Resultado pueden ser por cualquier monto, desde el mínimo establecido hasta igualar el monto de la apuesta inicial.
Las apuestas de probabilidades que se realicen a Mala y a No Resultado, pueden ser hechas por cualquier monto, entre el mínimo establecido y un máximo limitado por el porcentaje correspondiente al cobro del enganche a Buena del Punto buscado.
Las apuestas ó retiros, totales o parciales, de estas chances se podrán realizar en cualquier momento, mientras se esté buscando el Punto.
Una vez que el apostador alcance el monto máximo de enganche permitido, podrá aplicar la siguiente variante: ENGANCHES A BUENA Y MALA:
Buscando 4 – 10 aumentarlo hasta duplicar su monto.
Buscando 5 - 9 aumentarlo hasta triplicar su monto.
Buscando 6 - 8 aumentarlo hasta cuadruplicar su monto.
Cobrando estas variantes de apuesta los porcentajes establecidos

13.2.8 CAMUNINAS - APUESTAS A DOBLES
Las cuatro posibles Camuninas son:
Cuatro Dificil (dos 2)
Seis Dificil (dos 3)
Ocho Dificil (dos 4)
Diez difícil (dos 5)
Una apuesta a Camuninas gana, si el difícil elegido sale antes que el 7 o el número fácil.

13.2.9 FIELD
Esta apuesta gana si sale 2 – 3 – 4 – 9 – 10 – 11 ó 12 y pierde con el resto de los números.

13.2.10 CUALQUIER SIETE – ANY SEVEN
Gana si arroja un 7 y pierde con cualquier otro número.

13.2.11 CUALQUIER CRAPS – ANY CRAPS
Gana si sale 2 - 3 o 12 y pierde con los otros números.

13.2.12 DOS
Gana si sale 2 y pierde con los demás números.

13.2.13 TRES
Gana si sale 3 y pierde con los demás números.

13.2.14 DOCE
Gana si sale 12 y pierde con los demás números.

13.2.15 ONCE
Gana si sale 11 y pierde con los demás números.

13.2.16 CUADRO
Gana si sale 2 - 3 - 11 ó 12 y pierde con los demás números.

13.2.17 CUADRO ALTO
Apuesta adicional de hasta un máximo más a cualquiera de los números que componen el cuadro, siempre que se agregue a un máximo a CUADRO.

13.3 TABLA DE PAGOS

13.3.1 BUENA – PASS LINE	1 a 1	100%
13.3.2 MALA – DON'T PASS BAR	1 a 1	100%
13.3.3 RESULTADO – COME	1 a 1	100%
13.3.4 NO RESULTADO – DON' T COME BAR	1 a 1	100%

13.3.5 ENGANCHES –PROBABILIDADES A BUENA Y A RESULTADO:
Puntos 4 o 10 a ganar 2 a 1 200%
Puntos 5 o 9 a ganar 3 a 2 150%
Puntos 6 u 8 a ganar 6 a 5 120%

13.3.6 ENGANCHES-PROBABILIDADES A MALA Y A NO RESULTADO
Puntos 4 o 10 a perder 1 a 2 50%
Puntos 5 o 9 a perder 2 a 3 66,66 %
Puntos 6 u 8 a perder 5 a 6 83,33 %

13.3.7 COLOCAR A BUENA:
Puntos 4 o 10 a ganar 9 a 5 180 %
Puntos 5 o 9 a ganar 7 a 5 140 %
Puntos 6 u 8 a ganar 11 a 10 110 %

13.3.8 COLOCAR A MALA:
Puntos 4 o 10 a perder 5 a 11 45 %
Puntos 5 o 9 a perder 6 a 10 60 %
Puntos 6 u 8 a perder 8 a 10 80 %

13.3.9 CAMUNINAS – A DOBLES
6 u 8 difícil 9 a 1 900 %
4 o 10 difícil 7 a 1 700 %

13.3.10 FIELD
3-4-9-10 u 11 1 a 1 100 %
2 –12 2 a 1 200 %

13.3.11 CUALQUIER SIETE 4 a 1 400 %

13.3.12 CUALQUIER CRAPS 7 a 1 700 %

13.3.13 DOS 31 a 1 3100 %

13.3.14 TRES 15 a 1 1500 %

13.3.15 DOCE 31 a 1 3100 %

13.3.16 ONCE 15 a 1 1500 %

13.3.17 CUADRO
de 3 u 11 3 a 1 300 %
de 2 o 12 7 a 1 700 %

13.4 DE LOS APOSTADORES

13.4.1 Cada mesa de Craps tiene capacidad para tantos Apostadores como separaciones tenga la baranda, aproximadamente veinte. Podrán arrojar los dados los Apostadores que estuvieran ubicados dentro de las separaciones realizadas a tal efecto.

13.4.2 A los efectos de comenzar el juego se considerará constituido solamente con la voluntad de un Apostador que desee arrojar los dados. De haber más de un Apostador se rematará la primer tirada.

13.4.3 La primer tirada se adjudicará a la mejor oferta encuadrada dentro de los topes mínimos y máximos establecidos. Si la mayor oferta fuese hecha por dos ó más Apostadores simultáneamente y no correspondiere al máximo permitido, se solicitará mejorarla, si ésta no fuera mejorada se adjudicará por derecha, tomando como referencia la ubicación del Inspector. De recibir una oferta por el máximo el Tallador la adjudicará de inmediato. Si fuera hecha por dos ó más Apostadores en forma simultánea se adjudicará por derecha.

13.4.4 En cada iniciación de tirada por un nuevo Apostador, le serán ofrecidos cinco(5) dados, (de un juego diferente al utilizado por el Apostador anterior) de los cuales separará los tres dados que no utilizará, los dos restantes son los que jugarán, estos no serán cambiados por pedido del Apostador, salvo en aquellas situaciones previstas reglamentariamente.

13.4.5 Le está permitido apostar a cualquiera de las variantes que tiene el juego; por él mismo podrá hacerlo a las siguientes: Buena, Mala, A Resultado, No resultado y Field. Las demás variantes del juego deberán ser canalizadas a través de los Pagadores.

13.4.6 Los máximos establecidos para cada chance son personales, y se suponen conocidos por el Apostador, de manera que no se permitirá jugar más de un máximo por persona.

13.4.7 Si el Apostador no desee tirar los dados, el Tallador anunciará “Espacio Libre Para Tirar”, y lo otorgará al primero que lo solicite, teniendo la obligación de devolver el espacio una vez finalizada la tirada.

13.4.8 Para el caso del Apostador-observador que no efectúe apuesta alguna, deberá ceder el lugar ante el requerimiento del Inspector.

13.5 DE LA ACCION DE ARROJAR LOS DADOS

13.5.1 El acto de arrojar sé efectuará de la siguiente manera:

13.5.1.1 Una vez que fueran alcanzados al Tirador, éste los tomará con la mano de su voluntad y con la misma los deberá arrojar sin pérdida de tiempo.

13.5.1.2 Al tomar los dados para efectuar el tiro, el batido de la mano que los arrojará deberá realizarse en forma clara, a la vista y dentro del perímetro de la mesa.

13.5.2 Si se observaran actitudes negligentes por parte del Tirador, la autoridad competente podrá desautorizar el tiro; como así también el par de dados en juego y de persistir dicha actitud, será invitado a abandonar el juego de forma inmediata. En caso de que se trate de un pase indefinido, éste se regirá por la norma establecida para tal efecto.

13.5.3 La decisión tomada por la autoridad competente sobre el particular será inapelable.

13.6 DEL TIRADOR

13.6.1 Para oficiar de Tirador, en todos los casos deberá disponer de una apuesta en Buena o Mala, pudiendo cambiar de suerte luego de la definición del pase, quedando dicha apuesta sujeta a la siguiente reglamentación:

13.6.1.1 Podrá retirar o modificar su apuesta una vez definido el pase; en forma total, parcial o aumentarla dentro de los mínimos y máximos establecidos, tantas veces como lo desee. No podrá efectuar apuestas en ambas suertes (Buena y Mala), en forma simultánea.

13.6.1.2 Si optare por retirarse, una vez definido el pase, se le hará entrega del total de la apuesta Si así ocurriere, continuará el juego por derecha con un nuevo Tirador.

13.6.1.3 Si cambia de chance, podrá modificar su apuesta dentro de los mínimos y máximos establecidos.

13.6.2 arrojar por Buena: el Apostador podrá tirar hasta una tercera vez consecutiva, si perdiera en los dos primeros tiros como consecuencia de haber arrojado 2 - 3 ó 12.

13.6.3 arrojar por Mala: El Apostador podrá hacerlo en una sola oportunidad, independientemente del resultado; gane o pierda deberá pasar los dados. Si perdiera en los dos primeros tiros como consecuencia de haber arrojado 7 u 11 podrá arrojar hasta una tercera vez consecutiva. En caso de salir el 12 se considerará neutro y podrá continuar.

13.6.3.1 En caso que el Apostador se encuentre arrojando Mala, no estando el pase definido y desee retirar su apuesta, podrá hacerlo hasta el mínimo vigente.

- 13.6.4 Si resultare perdedor al arrojar los dados, no podrá hacerlo nuevamente en la misma vuelta, salvo excepción determinada en el articulado correspondiente. Pudiendo hacerlo en el caso de renuncia de los demás componentes de la mesa o por ausencia de los mismos; debiendo cambiarse el juego de dados utilizado.
- 13.7 DE LA VALIDEZ DEL TIRO
- 13.7.1 Arrojad los dados, estos no deberán deslizarse, siendo obligatorio que ambos dados pasen la mitad de la mesa y que por lo menos uno de ellos toque contra el tapizado o goma colocado al efecto, de no ser así, el tiro será calificado Nulo. Se considera mitad de la mesa a la línea impresa donde comienza el Cuadro y las Camuninas más cercana al Tirador de turno.
- 13.7.2 Cualquier duda o error que se produzca en la definición de un pase, deberán ser corregidos con los dados a la vista.
- 13.7.3 el tiro será válido cuando:
- 13.7.3.1 El dado quede asentado sobre los terminales utilizados para fijar la Caja Guarda -Valores.
- 13.7.3.2 El dado quede asentado de cualquier forma sobre la tapa de la Caja Guarda -Valores .
- 13.7.3.3 El dado quede asentado de cualquier forma sobre el "Tejo".
- 13.7.3.4 El dado quede asentado de cualquier forma sobre una Ficha.
- 13.7.3.5 El dado quede asentado en la boca del zambullo de Caja de Empleados total o parcialmente.
- 13.7.3.6 El dado quede inclinado sobre cualquier elemento.
- 13.7.3.7 El dado luego de rebotar sobre el paño toque ocasionalmente a un Apostador y/o empleado fuera de los limites de aquel y vuelva al mismo. Recto de aire que rebote en el acolchado.
- 13.7.3.8 Ante toda duda sobre la determinación del Punto válido en un dado inclinado, la cara opuesta a la que se encuentra apoyada es la cara válida.
- 13.7.3.9 el tiro no será válido cuando:
- 13.7.4 Uno o ambos dados saliesen de la mesa.
- 13.7.4.1 El dado quede asentado en alguno de los monederos.
- 13.7.4.2 El dado quede asentado sobre la tapa de la unidad lumínica de control de fichas.
- 13.7.4.3 Los dados queden asentados uno sobre otro.
- 13.7.4.4 El dado que "de aire" toque circunstancialmente a un Apostador o empleado, y caiga dentro de la mesa de juego.
- 13.7.4.5 Si el dado fuera desviado por tocar a un Apostador o empleado dentro del perímetro de la mesa y por debajo de la altura de las barandas, el tiro será nulo.
- 13.7.4.6 Toda vez que el dado salga fuera de la mesa, será sometido a control. El Apostador deberá optar por otro en su reemplazo.
- 13.7.4.7 En caso de dudoso rodamiento o toque del dado, la decisión que tome al respecto el responsable de la mesa, será inapelable.
- 13.8 DE LAS APUESTAS
- 13.8.1 No se permitirá realizar nuevas apuestas, ni retirar o modificar las existentes, una vez impartida la orden del "No Va Más". No admitiéndose en ningún caso apuestas anunciadas.
- 13.8.2 En caso que una apuesta ganadora estuviere excedida, únicamente se pagará el máximo establecido. Si la apuesta excedida resultare perdedora y el error fuere advertido con anterioridad al arrastre, dicho excedente se reintegrará al dueño de la misma.
- 13.8.3 En caso de apuestas olvidadas se seguirá la siguiente metodología:
- 13.8.3.1 Toda apuesta que al ser pagada, tuviese excedente y previa comprobación que no es retirada, se ingresará a la Banca en custodia.
- 13.8.3.2 En toda apuesta que al pagarse por tercera vez haya dudas acerca de quien la jugó, se procederá a ingresarla a la Banca en custodia.
- 13.8.3.3 Las apuestas observadas son aquellas que retiradas del juego por presumir la no existencia de dueño, son entregadas al reclamante previa comprobación de su propiedad. Las mismas serán entregadas con el importe que tenían a su ingreso, no reconociéndose pases posteriores a su retiro.
- 13.8.4 Cualquier reclamo de apuesta no prosperará ante la mera intención del Apostador de jugarla en determinada chance. Se tomará como única referencia, para determinar la validez del reclamo, la Variante de Juego donde la postura estuviere jugada.
- 13.8.5 Cuando dos Apostadores reclamen una misma apuesta, hasta tanto se resuelva la legitimidad del Apostador al que le corresponda la misma, ésta será retirada del juego para no entorpecer el normal desenvolvimiento de la actividad. Los Apostadores implicados podrán seguir jugando en la misma mesa con otros valores.
- 13.8.6 El cuidado de las apuestas es injerencia personal del Apostador, no adjudicándose la Banca la responsabilidad de su custodia.
- 13.8.7 No está permitido la asociación en las apuestas, como así también jugar para terceros o interpósitas personas.
- 13.9 DEL ÚLTIMO PASE
- 13.9.1 Cuando se anuncie "Dentro De Cinco Minutos se Tirará la Última Bola Y el Último Pase" se detendrá el juego y el Inspector anunciará: "Juego Para el Último Pase". Presentadas las siguientes alternativas, se actuará de la manera detallada a continuación:
- 13.9.1.1 Si se tratare de la primera tirada y el pase se definiera por 7 – 11 – 2 –3 ó 12, el Tallador anunciará "Ha Sido el Último Pase".

- 13.9.1.2 Si se tratare de la primera tirada y el pase no se definiera por 7 – 11 – 2 –3 ó 12, se aceptarán por única vez las apuestas a enganches Buena y mala.
- 13.9.1.3 En caso que se esté buscando un Punto se aceptarán apuestas a todas las chances por última vez en la jornada.
- 13.9.1.4 En caso que el último pase se defina en "Buena" y existieran apuestas a Variantes del Juego aun sin resolución, el Inspector se ubicará en la cabecera y arrojará los dados al solo efecto de definir estas suertes.
- 13.10 DE LAS ANOMALÍAS
- 13.10.1 Si se observare que, luego de realizar el primer tiro, por omisión no se ha efectuado apuesta en la suerte correspondiente, se deberá emplear el siguiente criterio:
- 13.10.1.1 De haber definido el pase en el primer tiro, el mismo será válido para todas las apuestas en juego y se le solicitará al Apostador en cuestión, el monto de la apuesta, para un nuevo pase. Apuesta que podrá ser entre el mínimo y el máximo vigente.
- 13.10.1.2 De haber arrojado un Punto a buscar, se le solicitará el monto para continuar el pase, debiendo ser el mínimo vigente.
- 13.10.1.2.1 En caso de negarse a continuar, el Supervisor ocupará su lugar y será quien defina el pase. No se permitirán nuevas apuestas, ni retirar las efectuadas a Buena o ingresadas por el "Come".
- 13.10.2 En caso que el Tirador, luego de haber encontrado el Punto buscado, decide no seguir jugando, no habiendo quien desee arrojar los dados, existiendo chances a definir (Come, Don't Come, Camuninas, etc.) el Supervisor destacado en el sector será el encargado de arrojar los dados, pero a los efectos de definir dichas suertes, no pudiéndose realizar apuestas de ninguna naturaleza.
- 13.10.3 Si el Tirador imprevisamente se indispusiere y le resultare imposible continuar con la tirada, se resolverá de la siguiente manera:
- 13.10.3.1 Si ocurriere en instantes en que el pase quede definido, el producido de las apuestas, patrimonio del Tirador, se ingresará a la Banca efectuando la comunicación correspondiente al Supervisor. El juego continuará con un nuevo Tirador por derecha.
- 13.10.3.2 Si ocurriere en momentos en que el Tirador está buscando un Punto, el Supervisor de turno, será el encargado de continuar arrojando los dados, pero exclusivamente a los efectos de definir el pase, no pudiéndose realizar apuestas de ninguna naturaleza.
- 13.11 DE LO COMPLEMENTARIO
- 13.11.1 Cuando los dados pasen por un espacio desocupado y el Apostador más próximo decidiera arrojarlos, una vez aceptada la apuesta bajo ningún concepto éstos pueden retroceder.
- 13.11.2 Las reservas de los lugares serán válidas únicamente para la compra de fichas y durante el funcionamiento de la mesa.
- 13.11.3 La casa se reserva el derecho de cambiar los dados cuando lo considere conveniente.
- 13.11.4 La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el Juego cuando no cumpla con los artículos del presente Reglamento, o no guarde conducta decorosa hacia el Personal y/o demás Apostadores.
- 13.11.5 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

14. CRAPS
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	14.1
Orígenes	14.2
Elementos básicos de gestión	14.3
Del personal de la mesa	14.4
Del Inspector	14.4.1
Del Pagador del paño central-Tallador	14.4.2
Del Pagador del paño lateral	14.4.3
De las operaciones de pago	14.5
De las operaciones de cambio	14.6
De las operaciones de canje con el Cambista	14.7
De las operaciones de reposición	14.8
Del relevo	14.9
De la apertura de mesa	14.10
Del cierre de mesa	14.11
De lo complementario	14.12
Del léxico técnico específico	14.13
Del glosario	14.14

CRAPS
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 14.1 INTRODUCCIÓN
- 14.1.1 El Craps es un juego de azar que se desarrolla con dos dados, que arrojados por el Apostador con la mano sobre el tapete de apuestas, determinan al detenerse, mediante la suma del puntaje de sus caras superiores, las chances ganadoras y perdedoras del juego. Intervienen en el juego el público Apostador y el Casino, éste como agente de control y banquero, no teniendo preferencia por ninguna de las chances, abonando las apuestas ganadoras e ingresando a su capital de Banca las perdedoras..

- 14.2 ORÍGENES
- 14.2.1 En pinturas halladas en tumbas y dibujos sobre cerámica del antiguo Egipto, cuya existencia se remonta al año 3500 a.C., aparecen representados hombres o Dioses lanzando dados, tanto con el simple fin de jugar como con el de predecir fortuna. El primer dado que se utilizó, llamado Astrágalo, consistía en un pequeño hueso de cuatro lados, procedentes del tobillo de un cordero o cabra. Ejemplares de Astrágalo – también denominado Taba -, han sido hallados en numerosos yacimientos prehistóricos. Nuestro moderno dado de seis lados, descubierto por primera vez en Irak y en la India, data del año 3000 A.C. Posteriormente, hacia el año 1400 A.C., se introdujo una modificación, por la que los lados opuestos del dado siempre suman siete. Los orígenes de los Craps se remontan a un antiguo juego inglés llamado Hazard, consistente en que el Apostador lanzaba dos dados con un cubilete tras haber aceptado apuestas sobre si podía igualar en las subsiguientes tiradas la puntuación inicialmente obtenida. Un resultado total de 2 o 3, que era llamado crabs, comportaba el fracaso del tirador. Entre Crabs y Craps media ligera modificación fonética debida a la popularización del juego en Nueva Orleans, el gran centro mundial del juego a principios del siglo XIX. De ahí derivaría con prontitud el llamado Private Craps. Parece que no fue hasta un siglo después cuando un librero de Nueva York se transformó en el primer banquero de Craps, la innovación que introdujo, consiste en que aceptaba apuestas a favor como en contra del Apostador, percibiendo un 5% del valor de todas ellas, condujo al juego de Bank Craps, que se encuentra hoy en los casinos de todo el mundo.”(Spanier David, Guía del Juego, Folio, 1982)
- 14.3 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 14.3.1 MESA: Superficie plana conformada por un tablero de forma rectangular con sus cabeceras redondeadas. Todo su perímetro se conformará a modo de barandas (de 25 a 30cm. de alto), espejada en un lateral y acolchada en sus cabeceras, que permitirá el rebote de los dados. El paño de apuestas está perfectamente delineado y demarcado con las distintas chances. Tiene zonas para el desenvolvimiento del personal a través de cortes en su alto. El resto de la baranda demarcará lugares correspondientes a cada Apostador. En su interior se encontrará un receptor de la Caja de Empleados y una Caja Guarda-Valores en bajo nivel.
- 14.3.2 DADOS: Cubos de acrílico de aristas y vértices vivos de aproximadamente 20 mm de lado, cuyas caras se hallan numeradas del 1 al 6, de manera tal que aquellas que son opuestas suman siempre 7.
- 14.3.3 RASTRILLO O BASTÓN: Elemento que se utiliza para alcanzar y recoger los dados y eventualmente fichas.
- 14.3.4 FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 14.3.5 PORTA-FICHAS: Elementos de madera con canaletas para almacenar fichas.
- 14.3.6 TEJO: elemento de acrílico de forma circular, cuya función es la de servir de marcador del Punto buscado. Contiene inscrita la leyenda ON en una de sus caras color verde y OFF en la otra color rojo, indicativas del momento en que permanecen activas e inactivas las apuestas a colocar.
- 14.3.7 TEJITOS: elementos de acrílico de forma circular, cuya función es la de servir de marcador de las apuestas A COLOCAR A BUENA Y A MALA que permanecen activas en el primer tiro de un nuevo pase.
- 14.3.8 COFRE GUARDA-VALORES: Caja de acrílico transparente sujeta a la mesa por medio de dos tornillos, cuya tapa se asegura mediante una barra de seguridad de cobre factible de ser precintada. Cuya función es la de proteger las fichas que componen la Banca mientras la mesa no se encuentra habilitada.
- 14.3.9 CAJA GUARDA-VALORES: Caja fija a la mesa en bajo relieve, con tapa de acrílico transparente cuya función es la de contener los valores de la Banca mientras la mesa se halla habilitada.
- 14.3.10 PROPINERO: Caja de acrílico cuya función es depositar los valores recibidos en concepto de Caja de Empleados
- 14.3.11 CAZUELA GUARDA-DADOS: caja de acrílico de forma semicircular cuya función es la de contener los tres dados que no están en juego.
- 14.3.12 PORTA-DADOS: Caja acrílica transparente con divisores, cuya función es contener a los dos juegos de dados.
- 14.3.13 UNIDAD LUMÍNICA: lámpara detector de fichas falsas.
- 14.4 DEL PERSONAL DE LA MESA
- El personal de la misma está compuesto por un Inspector y tres Pagadores. Dos de ellos se ubicarán a los costados del Inspector cubriendo operativamente los paños laterales y el restante, el Tallador, del otro lado de la mesa frente al Inspector, cubriendo el paño central.
- 14.4.1 Del Inspector
- 14.4.1.1 Su ubicación es en el centro del lado interno de la mesa, frente al Tallador.
- 14.4.1.2 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y ordenes provenientes de la superioridad.
- 14.4.1.3 Durante la Apertura de mesa y cierre de la misma procederá acorde a la normativa vigente, descripta en los apartados específicos.
- 14.4.1.4 No permitirá enmiendas ni raspaduras en la confección de la documentación.
- 14.4.1.5 Convertirá la Caja de Empleados, cuando las circunstancias lo ameriten, luego de la definición de un pase, desplegando sobre el paño las fichas a convertir, cambiándolas por las de igual valor de uso interno, anunciando en voz alta el importe correspondiente e introduciéndolo en el Propinero.
- 14.4.1.6 Proveerá de fichas a los Pagadores cuando las circunstancias de la partida así lo exijan. Tendrá en cuenta, con respecto a las fichas de Complemento de Pago, que como las mismas no se encuentran al alcance de los Pagadores por hallarse dentro de la Caja Guarda-Valores, deberá alcanzarlas toda vez que le sean requeridas para efectuar un pago o un cambio, como así también ingresarlas toda vez que sean recibidas por los Pagadores como producto de un cambio o del arrastre. del Pagador de Paño Central - Tallador
- 14.4.2 Ofrecerá los dados al Apostador que le corresponda, observando que éste separe los tres dados que no va a utilizar, por consiguiente los dos restantes son los que jugarán. Éstos no serán cambiados, salvo en las situaciones previstas reglamentariamente.
- 14.4.2.2 Invitará a los Apostadores a efectuar sus apuestas mediante la voz “Hagan Juego”. Dará la orden de “No Va Mas Dados” una vez corroborado que el juego esta hecho en todos los paños, mediante la voz “¿Hecho el Juego?”.
- 14.4.2.3 Evitará tocar los dados hasta que anuncie el número y las chances ganadoras.
- 14.4.2.4 Anunciará de viva voz el Punto a buscar, de manera tal que sea escuchado en ambos paños laterales, por Apostadores, Pagadores y Personal Jerárquico. Verificado que no ha existido error en la lectura del Punto, procederá a llevar los dados, con el bastón, hasta el lado opuesto al que han sido arrojados.
- 14.4.2.5 A continuación de anunciar el Punto expresará también la definición del Field. Si es arrojado un Punto distinto de 7, 11, 2, 3, o 12, en la primera tirada, el Tallador lo anunciará, de manera tal que los otros Pagadores coloquen el Tejo sobre el número arrojado marcando el Punto.
- 14.4.2.6 Una vez ubicados los dados en el paño opuesto al del tirador, comenzará a ingresar las apuestas perdedoras. En primer término, las de ambos laterales C – 11 o E; luego irá recogiendo en sentido vertical de arriba hacia abajo, comenzando por las “Camuninas” y terminando por “Cualquier Craps”. Dejando solo las ganadoras. Comenzará a pagar en el mismo orden, primero ambos laterales C – 11 o E y finalizando en “Cualquier Craps”
- 14.4.2.7 Mientras se está produciendo el pago de este paño, no podrán ingresar apuestas para el otro tiro, ni aún cuando éstas fueran a favor de algunas chances despopladas. Todas aquellas que se efectúan al paño central, deberán ser canalizadas a través del Tallador. Al igual que para el retiro de las apuestas ganadoras, será éste el encargado de su entrega a su dueño en todos los casos.
- 14.4.2.8 Cuando los dados lleguen a un lugar desocupado anunciará a viva voz “Espacio Libre Para Tirar”
- 14.4.2.9 Dispondrá los valores a su cargo en el Porta-Fichas de tal forma que los de mayor valor estén ubicados al centro, y hacia ambos lados los valores menores.
- 14.4.3 Del Pagador del Paño Lateral
- 14.4.3.1 Colocará el Tejo en la casilla correspondiente, con la cara de color verde donde se lee la leyenda ON, cuando en la primera tirada salga un Punto, 4 – 5 – 6 – 8 – 9 – ó 10, con la finalidad de que todos lo aprecien.
- 14.4.3.2 Corroborado el número arrojado, ingresará las apuestas perdedoras, en sentido vertical de arriba hacia abajo y de afuera hacia adentro.
- 14.4.3.3 Comenzará el pago de las apuestas ganadoras de arriba hacia abajo y de afuera hacia adentro. Finalizado éste, ingresará las apuestas A Resultado y No Resultado a los casilleros que correspondieren. Retirá el tejo y lo colocará en el sector Dont’ come con la cara de color rojo que dice OFF.
- 14.4.3.4 Las apuestas suplementarias efectuadas a Enganches-Probabilidades, deberán ser hechas en todos los casos por el Pagador, de manera tal, que estas queden ubicadas perfectamente.
- 14.4.3.5 Las apuestas “A Colocar”, deberán ser efectuadas a través del Pagador, siendo éste el encargado de ubicarlas en la posición correcta .
- 14.4.3.6 Los valores a su cargo deberá disponerlos en el Porta -Fichas en forma escalonada, de mayor a menor, tomando como referencia al Inspector.
- 14.4.3.7 Los valores ofrecidos voluntariamente por el Apostador en concepto de Caja de Empleados serán aceptados anunciando “Gracias...Caja de Empleados”, y depositados en el Propinero.
- 14.4.3.8 Durante la definición de los pases el Pagador debe estar atento al Paño a su cargo, no debiendo intervenir en la definición del pase, ni dar opinión salvo que sea consultado por el Tallador o el Inspector.
- 14.5 DE LAS OPERACIONES DE PAGO
- 14.5.1 Dispondrá el pago a continuación de la apuesta, utilizando para ello la técnica del peinado. En caso de haber excedente, deberá entregarlo al Apostador, manifestando “Continúa Jugando”
- 14.5.2 El pago de las apuestas será efectuado anunciando en voz alta el monto de la misma y el importe correspondiente al pago.
- 14.5.3 Las apuestas no deberán ser entregadas a los Apostadores salvo pedido expreso de los mismos.
- 14.5.4 Para el pago no deberán utilizarse las fichas ingresadas en el arrastre.

- 14.6 DE LAS OPERACIONES DE CAMBIO
- 14.6.1 Para efectuar cambios se procederá de la siguiente manera:
- 14.6.1.1 Se colocarán las fichas provenientes del Apostador dentro de los límites de la Banca y fuera de las líneas que demarcan las distintas chances.
- 14.6.1.2 Se dispondrá de las fichas que correspondan, anunciando al mismo tiempo la palabra "Cambio" y el monto de la operación realizada, situándolas al entregarlas, en lo posible a entera comodidad del Apostador. Para ésta operación no se tomarán fichas del arrastre.
- 14.6.1.3 Los valores canjeados se ubicarán en el Porta-Fichas o en la Caja Guarda-Valores, según corresponda.
- 14.6.1.4 No se efectuará mas de uno por vez.
- 14.7 DE LAS OPERACIONES DE CANJE CON EL CAMBISTA
- 14.7.1 Para efectuar una operación de canje de valores, el Cambista se ubicará del lado del Tallador, frente al Inspector:
- 14.7.1.1 Se colocarán las fichas en el centro del paño de mayor a menor, deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de a diez según su forma, valor y cantidad; estos últimos deben verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco; y si hubiera mas de un montón, deberán compararse ubicándolos juntos.
- 14.7.1.2 Extendidas las fichas sobre el paño el inspector procederá a consumir el pago o a recibirlo. El que se efectuará colocando los valores correspondientes separados del capital canjeado.
- 14.7.1.3 De recibirse fichas de Complemento de Pago, éstas se depositarán sobre la tapa acrílica de la caja Guarda - valores antes de entregar el Capital al Cambista. Caso contrario, se pagará primero al Cambista y luego se ingresarán los valores.
- 14.8 DE LAS OPERACIONES DE REPOSICIÓN
- 14.8.1 De detectarse faltante de fichas de Complemento de Pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 14.8.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 14.8.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 14.9 DEL RELEVO
- 14.9.1 El Inspector transmitirá las novedades a su par entrante. Debiendo confeccionar el Estado de Banca una vez que haya sido relevado de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las fichas durante su contabilización
- 14.9.2 Los Pagadores podrán ser relevados una vez que hayan: finalizado el pago de las chances ganadoras, ingresado las suertes de A-Resultado y No-resultado, acomodado el arrastre y transmitidas las novedades.
- 14.9.3 El Tallador deberá identificar quien es el Apostador que se encuentra arrojando los dados.
- 14.10 DE LA APERTURA DE MESA
- 14.10.1 Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
- 14.10.1.1 Que el cofre Guarda-Valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
- 14.10.1.2 Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego. Que la numeración de las fichas de uso interno coincida con las de la tarjeta de Capital Habilitante (Form. N° 4020) y contenga la linterna.
- 14.10.1.3 De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca, se informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente. De no existir anomalías, se solicitará la autorización del Supervisor para proceder al corte del precinto, por parte del Cilindro.
- 14.10.2 Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Guarda-Valores, de la siguiente manera:
- 14.10.2.1 Se ingresarán los valores de mayor a menor, comenzando por las fichas de uso interno del Capital Habilitante, las que se recostarán apoyadas sobre su lado mayor sobre el lateral izquierdo y hacia adelante. Apoyadas en éstas se colocarán las fichas de capital Habilitante que se utilizan para Complemento de Pago, en valores decrecientes. Las demás fichas que componen la Banca deberán colocarse en montones de veinte unidades. Los valores de la Caja de Empleados deberán colocarse sobre el lateral derecho, hacia adelante. En el centro de la Caja se colocará el Porta Datos y la documentación de la mesa.
- 14.10.3 Una vez vaciado el cofre acrílico Guarda-Valores se desenroscarán los tornillos que sujetan el mismo, y juntamente con la vara de seguridad se guardarán en la funda destinada al efecto, la que quedará dentro del cofre; el que deberá guardarse debajo de la mesa en el lugar constituido a tal fin.
- 14.10.4 Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066.
- 14.10.5 Se verificará la presencia de los Elementos Básicos de Gestión necesarios para el desarrollo de la actividad.
- 14.10.6 Se fiscalizarán los datos verificando el total de los mismos, su estado, su color y su numeración. Corroborándose que estos datos sean coincidentes con los que figuran en la caja porta dados. Se deberá anotar en el Form. 4020, en las casillas asignadas al efecto, la numeración y el color.
- 14.10.7 Se colocarán los dados a utilizar en la partida, frente al Tallador, alineados con las caras numeradas hacia arriba, hasta el momento que corresponda entregarlos al tirador.
- 14.11 DEL CIERRE DE LA MESA
- 14.11.1 Se procederá al cierre de mesa, una vez ordenado o finalizado su funcionamiento de la siguiente manera:
- 14.11.1.1 No se permitirá que ninguna persona del público permanezca en las cercanías de la mesa.
- 14.11.1.2 Se fiscalizarán los datos verificando el total de los mismos, su estado, su color y su numeración. Corroborándose que estos datos sean coincidentes con los que figuran en la Caja Porta - Datos. Los mismos serán entregados en guarda al Supervisor.
- 14.11.2 A continuación se procederá a convertir la Caja de Empleados por fichas de uso interno, la que será ingresada al zambullo.
- 14.11.3 Se tomará el cofre de acrílico Guarda-Valores, que se encuentra debajo de la mesa, disponiéndoselo sobre los terminales dispuestos para ser fijado. Usando para esto los tornillos de sujeción.
- 14.11.4 A continuación se ubicarán las fichas dentro del mismo, haciéndolo de mayor a menor valor, de acuerdo a las siguientes pautas:
- 14.11.4.1 Las fichas de Uso Interno y las de Complemento de Pago se ubicarán en cada una de las celdas que en el cofre se encuentran previstas para ello, en grupos de cinco. Los restantes valores se ubicarán en pilas de diez alrededor de las celdas en la parte superior y, en la parte inferior del centro a la derecha. Con respecto al estado final de la bandeja de Caja de Empleados, la misma será ubicada en el costado izquierdo del paño.
- 14.11.4.2 Se contabilizarán los valores; previo a esta operación deberá verificarse que no hayan quedado fichas olvidadas. A continuación serán registrados los valores en el Acta de liquidación final (Form.N° 4109), comenzando a hacerlo por el estado final de la bandeja de Caja de Empleados. Se verificará la correcta contabilización de la misma cotejándola con el monto que se encuentra en el zambullo, una vez que éste ha sido depositado sobre el paño para su control.
- 14.11.4.3 Finalizado el registro de valores y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados (pagándose con las fichas de mayor valor), monto que será depositado a la derecha del paño, tomando como referencia el lugar del Inspector. El excedente si lo hubiere, una vez pagado, será colocado también del mismo lado, cuidando de apartarlo convenientemente de la Caja de Empleados.
- 14.11.4.4 Posteriormente se confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4104), registrándose en el mismo los valores residuales y, de haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC.
- 14.11.4.5 De no haber funcionado, se deberá anotar en el Acta de liquidación final (Form.N° 4109) la expresión NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto y, en el detalle de pago de la caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
- 14.11.5 Terminada todas estas tareas se procederá a la firma del Acta de liquidación final (Form.N° 4109), del Estado de Banca (Form. N° 4104) y el Capital Habilitante (Form.N° 4020).
- 14.11.6 Luego de verificada la documentación pertinente por el Supervisor y constatada la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda Valores de la forma siguiente. El estado final de la bandeja de Caja de Empleados completa será ubicada en la parte inferior de las celdas sobre el lado izquierdo. El excedente, de haberlo, y la caja de empleados convertida, se ubicarán en el costado izquierdo de la parte inferior del cofre. La documentación (Form.N° 4109 triplicado y Form.N° 4104) se ubicará en el costado izquierdo arriba del cofre. En el costado derecho de este se ubicará la linterna.
- 14.11.7 Finalmente y una vez cerrado el cofre se procederá a insertar la barra de seguridad y el precinto respectivo.
- 14.11.8 El Form. N° 4020 y el original y duplicado del Form.N° 4109 serán entregados al Supervisor.
- 14.11.9 Todos los elementos de la mesa serán depositados dentro de la Caja Guarda Valores. El rastrillo quedará cruzado sobre el tapete.
- 14.11.10 El resto de la documentación quedará en manos del Inspector que la entregará en la Oficina de Trámite de Juego.
- 14.11.11 Finalmente y cumplida las actuaciones, previa autorización del Inspector, el personal podrá retirarse.
- 14.12 DE LO COMPLEMENTARIO
- 14.12.1 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

14.13 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECIFICO

“¡SE REMATA LA PRIMERA BANCA... QUIEN DESEA BANCAR Y CUÁNTO!” Invitación efectuada por el Tallador a los Apostadores para que realicen ofertas para arrojar los dados por primera vez.

“¿ALGUIEN MEJORA LA OFERTA?” Invitación a mejorar la oferta siempre que esta no haya sido hecha por el máximo.

“ADJUDICADA” Otorgada al mejor postor.

“¡SU BANCA!” Solicitud del monto de la Banca al Apostador que arroja los dados.

“SELECCIONE TRES DADOS QUE NO VA A UTILIZAR” Voz indicativa a los Apostadores de cómo deben separar los dados con los que jugará.

“HAGAN JUEGO” Invitación a los Apostadores a efectuar las apuestas.

“NUEVO PASE, NUEVO APOSTADOR” Indicación que permite a los Apostadores saber que ha cambiado el tirador.

“ABIERTAS LAS APUESTAS A BUENA Y MALA” Utilizada para indicar que es un nuevo pase.

“¿HECHO EL JUEGO ? “ Dirigida a los Pagadores de paño lateral, para confirmar que ya fueron recibidas las apuestas.

“HECHO” Confirmación de los Pagadores al Tallador.

“NO VA MAS...” Indicación con que se cierra el periodo para efectuar apuestas.

“...DADOS” Indicación al Apostador para que arroje los dados.

“PUEDE BANCAR NUEVAMENTE” Cuando el Apostador pierde en los dos primeros tiros.

“7... BUENA GANA... FIELD PIERDE” Si en el primer tiro arroja un siete.

“11... BUENA GANA... FIELD GANA” Si en el primer tiro arroja un once.

“3... BUENA PIERDE... FIELD GANA Y CUADRO” Si en el primer tiro arroja un tres

“2 (12)...BUENA PIERDE...FIELD GANA DOBLE Y CUADRO” Si en el primer tiro arroja un dos o un doce

“4 (9 ó 10)... FIELD GANA... EL PUNTO ES CUATRO (NUEVE O DIEZ)” Si en el primer tiro arroja un cuatro, un nueve o un diez.

“5 (6 u 8)... FIELD PIERDE... EL PUNTO ES CINCO (SEIS U OCHO)” Si en el primer tiro un cinco, un seis o un ocho.

“8 (6)DE CAMUNINA... FIELD PIERDE” Cuando el ocho o el seis se forma con las dos caras iguales (dos cuatros o dos tres)

“4 (10)DE CAMUNINA... FIELD GANA” Cuando el cuatro o el diez se forman con las dos caras iguales. (Dos dos o dos cincos)

“QUEDAN ABIERTAS LAS APUESTAS A ENGANCHES” Una vez definido el Punto a buscar, el Tallador invitará a los Apostadores a jugar ésta chance.

“DOS A UNO LOS ENGANCHES” Si el Punto buscado es Cuatro o Diez.

“TRES A DOS LOS ENGANCHES” Si el Punto buscado es cinco o nueve.

“SEIS A CINCO LOS ENGANCHES” Si el Punto buscado es Seis u Ocho.

“ESPACIO LIBRE PARA BANCAR” Cuando los dados lleguen a un lugar libre o si algún Apostador no desea hacerlo

“NO VA EL TIRO” Cuando uno de los dados o ambos, no cumplan con los requerimientos para ser válidos

“EL TIRO ES CORRECTO” Cuando alguno de los dados presente dudas en su trayectoria pero cumple con lo requerido.

“¡SU EXCEDENTE!” Monto que se entrega por exceder el máximo establecido.

“CONTINUA JUGANDO” Utilizada luego de entregar un excedente.

“NO VA” Rechazo de una apuesta mal efectuada o después del “NO VA MAS”

“¡CAMBIO!” Conversión de un valor de fichas por otro.

“PASAN LOS DADOS” En el momento que los dados cambian de un paño lateral a otro.

“JUEGO PARA EL ÚLTIMO PASE” Luego de anunciado el último pase en la sala, el Tallador informará que es el último pase para el juego, no llevándose mas apuestas.

14.14 DEL GLOSARIO

ACOLCHADO: es la expresión que identifica el panel acolchado del fondo de la mesa, sobre el cual rebotan los dados.

ARRASTRE: se denomina así a la acción de tomar a las fichas perdedoras, ubicándolas en el tapete, frente al Pagador y/o Tallador, fuera del trazado indicador de las suertes o chances, para luego levantarlas e ingresarlas a los monederos.

BARANDA: son los bordes o laterales de la mesa, que sirven de apoyo a los Apostadores y/o espectadores.

BARRACA: se denomina “craps” o “barraca” a las puntuaciones de 2, 3 y 12, con las que el Tirador que juega por Buena pierde en el primer pase.

BASTÓN: también denominado rastrillo, elemento básico de gestión utilizado por el Tallador para desplazar los dados de un lugar a otro del tapete

BUENA: se denomina así a la variante mas importante de este juego, que consiste en “clavar” un 7 u 11 en el primer tiro, o bien en “encontrar” el Punto buscado.

BUCK: expresión inglesa que alude al Tejo.

CAMUNINA o CAMULINA: es la expresión usada para indicar las apuestas A DOBLES, 6 u 8 difícil, o 4 o 10 difícil, pero en general significa en

su forma mas amplia martingala, o bien, proyecto o posibilidad que puede prosperar, salir o ganar.

CARA OPUESTA: es la cara del dado opuesta a la visible. La suma de las caras opuestas siempre es 7.

CARA: cada lado del dado, tiene seis lados o caras.

CLAVADA: es la expresión usada para indicar que el Tirador obtuvo en la primera tirada un 7 u 11.

CRAPS: se denomina “craps” o “barraca” a las puntuaciones de 2, 3 y 12, con las que el Tirador que juega por Buena pierde en el primer pase. También se denomina “crap” al 7 obtenido antes que el Punto buscado.

CUADRO: expresión usada para denominar la apuesta que abarca cuatro números, 2, 3, 11 y 12.

CUALQUIER CRAPS: o “any craps”, es la expresión que se refiere a cualquier “barraca”, o sea 2, 3 y 12.

CUALQUIER SIETE: expresión que designa a la apuesta jugada a favor del 7.

DADO CARGADO: se designa así al dado, que mediante procedimientos fraudulentos, se lo prepara mas pesado de una cara que de otra, para facilitar la salida frecuente de la misma.

DADO DE AIRE: esta expresión designa al dado que no rueda y que por el contrario describe un recorrido aéreo.

DESLIZAMIENTO DEL DADO: esta expresión se usa para indicar que el dado no rueda sobre el tapete, sino que se desliza o patina sobre él.

ECHAR / ECHÓ: expresión usada para indicar la posibilidad de arrojar, o que arrojó un determinado Punto.

ENCONTRAR, LO ENCONTRÓ: son expresiones usadas para indicar que se desea hallar o que ya se halló el Punto deseado.

ENGANCHE: es la posibilidad que tiene un Apostador de hacer una apuesta suplementaria a Buena, Mala, A Resultado y a No Resultado, reforzando la apuesta primera.

ESPEJOS: designa a los espejos que tiene la mesa de Craps sobre sus laterales.

FIELD: significa campo, apuestas “de campo”, estando representado por cualquiera de los números que aparecen en él: 2, 3, 4, 9, 10, 11, y 12.

INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor o color.

LOS HUESOS: expresión usada en alusión a los dados, en abierta referencia a los primitivos, que se construían con ese material.

MALA: indica una de las suertes o chances principales de este juego, que consiste en arrojar 2, 3 o 12 en el primer tiro, o bien un 7 primero que el Punto buscado.

MALERO: es la expresión usada para designar aquel Apostador que sistemáticamente juega a Mala.

METER LOS CHIVOS: expresión usada para indicar el “cambiao” de los dados legítimos por otros “chivos” o falsos.

MONEDERO: expresión usada para designar al PORTA FICHAS.

PAÑO: material con que esta construido el Tapete.

PASAR: dejar pasar una mano sin apostar.

PASE: expresión usada para designar el lanzamiento de los dados.

PUNTO A BUSCAR: expresión que designa el número buscado por el Tirador.

PUNTO: sumatoria de las dos caras del dado.

REDUCCIÓN: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.

TAPETE: es la expresión usada para designar el diagrama de paño, con espacios dibujados que indican las distintas apuestas.

TIRO: ver PASE.

ZAMBULLO: cajón de madera ubicado debajo de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas ya canjeadas de Caja de Empleados.

15. CENTRAL POKER POCEADO
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	15.1
Del pozo acumulado	15.2
Del valor de los naipes	15.3
De las variantes del juego	15.4
De las variantes del juego del pozo acumulado	15.5
De la tabla de pagos	15.6
De la tabla de pagos del pozo acumulado	15.7
Del pago máximo	15.8
De la fórmula para determinar el pago máximo	15.9
De las definiciones de la talla para la Banca	15.10
Del premio instantáneo	15.11
De la iniciación del juego	15.12
De la talla	15.13
De las anomalías	15.14
En general	15.14.1
De la talla	15.14.2
De los naipes	15.14.3
De las apuestas	15.14.4

	De los apostadores	15.14.5	15.7.1.2	ESCALERA COLOR	10%
	De las apuestas	15.15	15.7.1.3	PÓKER	\$ 500
	De los apostadores	15.16	15.7.1.4	FULL	\$ 100
	De las reservas	15.17	15.7.1.5	COLOR	\$ 50
	De lo complementario	15.18	15.7.1.6	PREMIO INSTANTÁNEO	\$ 30
			15.8	DEL PAGO MÁXIMO	
			15.8.1	No obstante las proporciones de pago mínimas establecidas en el Artículo anterior para las variantes ganadoras se establece como Pago Máximo el monto que figure en el cartel indicador en el momento de marcar el premio.	
			15.8.2	El monto correspondiente al Pago Máximo no será pagado con el capital de la Banca, sino mediante formulario por la sección Venta-Pagos.	
			15.9	DE LA FORMULA PARA DETERMINAR EL PAGO MÁXIMO	
			15.9.1	Si en una mesa se ha establecido un pago máximo y hay diferentes ganadores en una partida, de manera que el total de la suma de los premios ganadores exceda el monto total del Pozo Acumulado, se aplicará la siguiente formula para establecer el porcentaje de pago máximo que le corresponde a cada Apostador:	
			15.9.1.1	Se calcula cual sería el monto que le corresponde a cada Apostador si en la mesa no hubiera limitación en el pago.	
			15.9.1.2	Se calcula la suma de los pagos individuales; en adelante denominada TOTAL A PAGAR	
			15.9.1.3	Al monto total del pozo acumulado (máximo a pagar) se le denomina MONTO TOTAL	
			15.9.1.4	Se efectúa el cociente entre el MONTO TOTAL (dividendo) y TOTAL A PAGAR (divisor) obteniendo un FACTOR	
			15.9.1.5	Se determina el monto que le corresponde a cada Apostador multiplicando el factor resultante obtenido según el inciso anterior por el monto que le hubiera correspondido de no haber en la mesa limitaciones en el pago.	
			15.10	DE LAS DEFINICIONES DE LA TALLA PARA LA BANCA	
			15.10.1	El Tallador luego de descubrir sus cinco primeros naipes, definirá la suerte de la Banca de acuerdo con las siguientes reglas:	
			15.10.1.1	SIN JUEGO, descartará los tres naipes de menor valor, ordenando los restantes de mayor a menor de izquierda a derecha.	
			15.10.1.2	PARES SIMPLES, deberá descartar los tres naipes restantes.	
			15.10.1.3	PARES DOBLES, deberá descartar el naipe restante.	
			15.10.1.4	PIERNA, deberá descartar los dos naipes restantes.	
			15.10.2	La Banca se declara servida con los siguientes juegos:	
			15.10.2.1	ESCALERA SIMPLE.	
			15.10.2.2	COLOR.	
			15.10.2.3	FULL.	
			15.10.2.4	POKER.	
			15.10.2.5	ESCALERA REAL.	
			15.10.3	En caso de igualdad de juegos la talla se definirá de acuerdo a las siguientes reglas:	
			15.10.3.1	IGUALDAD DE PARES SIMPLES. La talla se define por el valor de los naipes que componen el Par, de subsistir la igualdad se compararán los naipes siguientes en forma decreciente por valor. De continuar la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.3.2	IGUALDAD DE PARES DOBLES. La talla se definirá por el valor del Par mayor, Par menor y naipe restante. De continuar la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.3.3	IGUALDAD DE PIERNAS. La talla se define por el valor de los naipes que componen la Pierna.	
			15.10.3.4	IGUALDAD DE ESCALERA SIMPLE. La talla se define por el naipe de mayor valor en que termina la Escalera. De continuar la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.3.5	IGUALDAD DE COLOR. La talla se define por el naipe de mayor valor que compone el juego y se tomarán los naipes por su valor en forma decreciente. De continuar la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.3.6	IGUALDAD DE FULL. La talla se definirá por el valor de los naipes componentes de la Pierna.	
			15.10.3.7	IGUALDAD DE POKER. La talla se define por el valor de los naipes que componen el juego.	
			15.10.3.8	IGUALDAD DE ESCALERA REAL. La talla se define por el naipe de mayor valor en que termina la Escalera. De continuar la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.3.9	IGUALDAD DE SIN JUEGO. La talla se define por el valor de los naipes en forma decreciente. De subsistir la igualdad no gana ni pierde.	
			15.10.4	Si todos los Apostadores optasen por retirarse de la talla la Banca define solamente descubriendo sus cinco primeros naipes.	
			15.11	DEL PREMIO INSTANTÁNEO	
			15.11.1	El Apostador que haya efectuado apuesta al Pozo Acumulado tendrá derecho a participar por el PREMIO INSTANTÁNEO.	
			15.11.2	Se denomina PREMIO INSTANTÁNEO al naipe - uno solo y de cualquier palo - que en forma aleatoria y sorpresiva aparece en el monitor.	
			15.11.3	Se hará acreedor al mismo aquel Apostador que reciba en las cinco cartas iniciales el naipe especificado en el artículo anterior.	
			15.11.4	Si el naipe del Premio Instantáneo no apareciera entre los naipes de los Apostadores participantes del Pozo Acumulado, se definirá en las siguientes tallas.	
15.1	INTRODUCCIÓN				
15.1.1	El juego se desarrolla con naipes del tipo francés y consiste en tratar de obtener con cinco naipes iniciales, o con un encarte posterior, un juego superior al de la Banca.				
15.1.2	Se incluye en el juego de Central Póker un premio especial denominado Pozo Acumulado, mediante la implementación de una apuesta agregada; la que solo podrá ser efectuada por aquel Apostador que participe del juego; es una apuesta adicional, voluntaria e independiente. Su objetivo es conseguir el Pozo Acumulado, dependiendo exclusivamente de los cinco primeros naipes que recibe el Apostador. Para participar del mismo deberá depositar simultáneamente con su apuesta inicial una ficha, de un monto fijo y determinado de antemano, en la ranura destinada para tal fin. En el caso de obtener el Apostador alguno de los juegos propuestos en la tabla de premios cobrará el porcentaje o monto fijo establecido para el mismo, independientemente de la jugada que obtenga la Banca.				
15.2	DEL POZO ACUMULADO				
15.2.1	El Pozo Acumulado se iniciará con un mínimo de \$ 10.000 aportado por el Instituto Provincial de Lotería y Casinos.				
15.2.2	Se repondrá esta cifra cada vez que sea pagado el total del Pozo Acumulado.				
15.2.3	Cuando como consecuencia de pagar premios el Pozo Acumulado quede por debajo del umbral de los \$ 10.000 se completará esta cifra para el pago del primer premio. En caso de pagarse el segundo premio (10%) se realizará sobre el monto inicial de \$10.000.				
15.2.4	El Pozo Acumulado se incrementará en un 65% por cada jugada registrada por el sistema.				
15.3	DEL VALOR DE LOS NAIPES				
15.3.1	El valor asignado a cada naipe es aquel indicado en el mismo y por letra, de la forma que se detalla a continuación y de mayor a menor:				
15.3.1.1	AS - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2.				
15.4	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO				
	Las siguientes son las variantes del juego, de mayor a menor, que surgen de las distintas combinaciones de los valores y palos en los cinco naipes que reciben los Apostadores y/o la Banca.				
15.4.1	ESCALERA REAL. Cinco naipes correlativos del mismo palo. (6-7-8-9-10).				
15.4.2	POKER. Cuatro naipes del mismo número o figura: (9-9-9-9).				
15.4.3	FULL: Formado por una Pierna y un Par. (K-K-K-7-7).				
15.4.4	COLOR. Cinco naipes del mismo palo sin correlatividad.				
15.4.5	ESCALERA SIMPLE. Cinco naipes correlativos en número y figura de distintos palos.				
15.4.6	PIERNA. Tres naipes del mismo número o figura. (8-8-8).				
15.4.7	PAR DOBLE. Dos pares simples. (J-J-5-5).				
15.4.8	PAR SIMPLE. Dos naipes del mismo número o figura. (4-4).				
15.4.9	SIN JUEGO. Cinco naipes sin combinación alguna.				
15.4.10	En el caso de la Escalera Simple o Real, el As se podrá ubicar únicamente como naipe anterior al dos, (Ej.: AS-2-3-4-5), como Escalera de menor valor, o como naipe posterior al Rey, (Ej. 10-J-Q-K-AS), como Escalera de mayor valor.				
15.5	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO DEL POZO ACUMULADO				
15.5.1	ESCALERA REAL MAYOR: Cinco cartas mayores y correlativas de un mismo palo (10-J-Q-K-As)				
15.5.2	ESCALERA DE COLOR: Cinco cartas correlativas y de un mismo palo, que no se corresponda con la escalera mayor.				
15.5.3	PÓKER: Cuatro cartas del mismo valor.				
15.5.4	FULL: Formado por una PIERNA- tres cartas de igual valor- y un PAR- dos cartas de igual valor.				
15.5.5	COLOR.: Cinco naipes del mismo palo sin correlatividad				
15.5.6	PREMIO INSTANTANEO: Un naipe cualquiera.				
15.6	DE LA TABLA DE PAGOS				
	Los pagos de las apuestas ganadoras se regirán según el juego obtenido, por la siguiente escala:				
15.6.1	ESCALERA REAL	400 %			
15.6.2	POKER	200 %			
15.6.3	FULL	180 %			
15.6.4	COLOR	140 %			
15.6.5	ESCALERA SIMPLE	120 %			
15.6.6	PIERNA	110 %			
15.6.7	PAR DOBLE	100 %			
15.6.8	PAR SIMPLE	80 %			
15.6.9	SIN JUEGO	70 %			
15.7	DE LA TABLA DE PAGOS DEL POZO ACUMULADO				
15.7.1	El monto del premio asignado a cada una de las variantes:				
15.7.1.1	ESCALERA REAL MAYOR	100%			

- 15.11.5 Una vez ingresados los naipes al descartero no se aceptarán reclamos sobre el Premio Instantáneo y no se podrán extraer del mismo.
- 15.12 DE LA INICIACIÓN DEL JUEGO
- 15.12.1 El mazo a utilizar durante el juego está compuesto por cincuenta y dos naipes, conformado por cuatro dibujos o palos distintos de trece naipes cada uno.
- 15.12.2 Se utilizará un mazo por talla, intercambiando el color en cada una.
- 15.12.3 Para poder comenzar el juego debe haber como mínimo una persona sentada.
- 15.12.4 Se ofrecerá la elección del color del mazo a utilizar al Apostador ubicado en el último casillero a la derecha del Tallador.
- 15.12.5 El Tallador una vez seleccionado el mazo a utilizar, lo tomará, hará los barajes correspondientes y solicitará al Apostador efectuar el corte.
- 15.12.6 Se solicitará en la primera talla que el corte del mazo lo realice el Apostador ubicado a la derecha del Tallador, pudiendo ser cedido por éste.
- 15.12.6.1 No debe ser inferior a cinco naipes.
- 15.12.6.2 Lo realizará sobre el plástico de color, quedando debajo del último naipe durante toda la talla.
- 15.13 DE LA TALLA
- 15.13.1 Los naipes se distribuirán a los Apostadores de a uno, en forma rotativa, de izquierda a derecha incluyendo la Banca hasta completar el juego de cinco unidades.
- 15.13.2 Los naipes se entregarán cubiertos en su totalidad, descubriéndose sin excepción cuando el Tallador lo autorice.
- 15.13.3 Se considera juego iniciado cuando el primer Apostador observa sus cinco naipes iniciales, luego de la orden del Tallador.
- 15.14 DE LAS ANOMALÍAS
- 15.14.1 en general
- 15.14.1.1 De verificarse cualquier anomalía antes de declararse juego iniciado (ver Art. 15.13.3) se anulará la talla completa.
- 15.14.1.2 De verificarse cualquier anomalía y el juego está iniciado, no se anulará la talla y el casillero donde se encontró la misma, si no tiene solución, se anulará.
- 15.14.1.3 Siempre que se verifique una anomalía en el primer casillero que juega, se anulará la talla completa. Los casilleros que jugaron su apuesta de Pozo Acumulado, compiten automáticamente para la próxima mano, no pudiendo ingresar nuevas apuestas.
- 15.14.1.4 Toda vez que se verifique uno o varios naipes de menos o de más, una vez finalizada la talla se reemplazará el mazo por otro del mismo color y pasará a verificación.
- 15.14.1.5 De encontrarse naipes de otro color, finalizada la talla, se reemplazarán los dos mazos utilizados en el juego por dos de reposición, pasando los primeros a verificación.
- 15.14.2 de la talla
- 15.14.2.1 Si al observar el Apostador sus cinco primeros naipes se detecta que posee uno de menos se lo invitará a recibir el restante para completar el juego de cinco naipes.
- 15.14.2.1.1 De aceptar podrá competir contra la Banca.
- 15.14.2.1.2 De no hacerlo su casillero no juega, recobrando su apuesta de Pozo Acumulado de haberla jugado.
- 15.14.2.2 Si al observar el Apostador sus cinco primeros naipes, se detecta un faltante superior a uno, su casillero no juega. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado se le devolverá el importe.
- 15.14.2.3 Si al observar el Apostador sus cinco primeros naipes se detecta/n naipe/s de más, su casillero no juega. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado se le devolverá el importe.
- 15.14.2.4 Si al distribuir los naipes se deslizaran algún/os de más, se procederá de la siguiente forma:
- 15.14.2.4.1 De poder detectar el orden y no existir disconformidad de los Apostadores, la talla será válida.
- 15.14.2.4.2 De no poder detectar el orden, se anulará la talla.
- 15.14.2.4.3 De haber ingresado al Drop las jugadas por Pozo Acumulado, éstas no podrán modificarse y serán válidas para la siguiente talla.
- 15.14.2.5 De descubrirse un naipe antes de declararse el juego iniciado, se anulará la talla, tomándose el mazo que estaba en descanso, como si hubiese terminado la misma.
- 15.14.2.6 De haber ingresado al Drop las jugadas por Pozo Acumulado, éstas no podrán modificarse y serán válidas para la siguiente talla.
- 15.14.2.7 Si el Tallador, al efectuar el encarte de algún Apostador, entregase uno o más naipes sin corresponder, éstos serán reintegrados al mazo respetando el orden y serán válidos; tanto si correspondieran a algún Apostador como a la Banca.
- 15.14.2.8 En el caso que se produjera en la segunda ronda de naipes, faltante de los mismos para completar el segundo encarte de los Apostadores y/o la Banca, se procederá de la siguiente manera:
- 15.14.2.8.1 Los Apostadores que han completado su encarte competirán de igual a igual contra la Banca sin derecho a reclamo.
- 15.14.2.8.2 Aquellos Apostadores que no han recibido su encarte podrán optar por no jugar o competir con los naipes que poseen y en caso de igualdad con la Banca no se utilizarán para definir juego el tercer y/o quinto naipe. Para el Sin Juego serán válidos los dos naipes mayores.
- 15.14.2.9 En caso que todos los Apostadores hayan completado su juego y la Banca al descubrir sus naipes y realizar su descarte, no pudiese completar su encarte por falta de naipes, se declarará servida.
- 15.14.2.10 De quedar un remanente menor de naipes al descarte de la Banca, ésta utilizará de su descarte el o los naipes faltantes en forma decreciente.
- 15.14.2.11 Si la Banca por error, no hubiese completado su encarte de cinco naipes iniciales y el juego está iniciado:
- 15.14.2.11.1 De ser advertido por el Tallador antes de entregar el segundo encarte al primer Apostador en juego, se dará para la Banca el o los naipes faltantes.
- 15.14.2.11.2 De ser advertido en forma posterior, completará su encarte después que el último Apostador haya completado su operación de juego y descartará en la misma forma que en una talla normal.
- 15.14.2.11.3 Si no alcanzan los naipes para completar su encarte, obrará de acuerdo a lo expresado en el Art. 15.14.2.9
- 15.14.2.12 Ante cualquier situación anormal que se origine por error del propio Tallador y que no permita a éste identificar los naipes de la Banca y por consecuencia no poder competir con los Apostadores, se resolverá de la siguiente forma:
- 15.14.2.12.1 Los Apostadores que no hayan observado sus naipes no compiten. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado ésta le será devuelta.
- 15.14.2.12.2 Los Apostadores que hayan efectuado su descarte y/o encarte, cobran el porcentaje establecido.
- 15.14.2.13 Cuando por exceso de algunos de los Apostadores, el Tallador no pudiera identificar los naipes de la Banca, se procederá de la siguiente manera:
- 15.14.2.13.1 Los Apostadores que no hayan observado sus naipes no juegan. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado ésta le será devuelta.
- 15.14.2.13.2 La Banca competirá reponiendo sus cinco primeros naipes, anterior o posterior al encarte de los Apostadores. En caso que la Banca no pueda completar su encarte, se aplicará el Art.15.14.2.9
- 15.14.2.14 En caso que el Tallador realice el descarte de la Banca en forma indebida, se procederá de la siguiente manera:
- 15.14.2.14.1 De no haberse encartado retomará de su descarte el o los naipes que corresponda por Reglamento.
- 15.14.2.14.2 De haberse descartado y encartado retirará del encarte, de derecha a izquierda, el o los naipes que no correspondan e incorporará de su propio descarte los que correspondan por Reglamento.
- 15.14.3 De los naipes
- 15.14.3.1 Si en la primera ronda de cinco naipes se detectara uno/s naipe/s de distinto color, no estando el juego iniciado, se anulará la talla.
- 15.14.3.1.1 Si en la segunda ronda se detecta/n naipe/s de distinto color, se tomará el siguiente naipe del color con el que se está desarrollando el juego y la talla será válida. Si hubiese faltante de naipes para la definición de la talla se aplicará lo indicado en el Art. 15.14.2.9
- 15.14.3.2 Cuando en la distribución de los naipes salga uno invertido, sin el juego iniciado se quema la talla. Con el juego iniciado el naipe es válido.
- 15.14.3.3 Naipe caído, se procederá de la siguiente manera:
- 15.14.3.3.1 No estando el juego iniciado, se anulará la talla.
- 15.14.3.3.2 Estando el juego iniciado, será válido en caso que lo restituya un empleado de la repartición.
- 15.14.3.3.3 Estando el juego iniciado y restituyéndolo una persona del público, siempre y cuando no se haya perdido de vista la trayectoria del mismo, será válido y una vez terminada la talla, pasará a verificación el mazo.
- 15.14.4 De las apuestas
- 15.14.4.1 Si un Apostador no hubiese efectuado su apuesta en el casillero A y hubiera recibido los cinco naipes, se le invitará a efectuar una apuesta equivalente al mínimo, si no acepta el casillero no juega. De haber jugado su apuesta de Pozo Acumulado perderá la misma.
- 15.14.4.2 Una vez observados los primeros cinco naipes no podrá efectuar apuesta al Pozo Acumulado.
- 15.14.4.3 Si un Apostador optó por descarte y en el momento de entregarle los naipes se percibe que no efectuó la apuesta Suplementaria, se le invitará a hacerlo.
- 15.14.4.3.1 Si se niega, jugará con los naipes que le queden, compitiendo la Banca con igual cantidad de naipes que el Apostador.
- 15.14.5 de los Apostadores
- 15.14.5.1 Será responsabilidad de cada Apostador que decida jugar por el Pozo Acumulado, verificar que la luz indicadora de la ranura este encendida.
- 15.14.5.2 Si algún Apostador sufriera una indisposición que le impidiera seguir jugando, se actuará de la siguiente forma:
- 15.14.5.2.1 Si no se encuentra iniciado el juego se anulará la talla y se ingresarán los valores a la Banca en custodia.
- 15.14.5.2.2 Con el juego iniciado, sin expresar su voluntad de descarte, el casillero no juega, ingresando el monto jugado a la Banca en custodia. De haber jugado apuesta de Pozo Acumulado ésta será anulada e ingresada a la Banca en custodia.
- 15.14.5.2.3 Habiendo producido su descarte, el Tallador completará su encarte y el Supervisor descubrirá los naipes correspondientes al casillero.
- 15.14.5.2.4 De tener juego ganador se procederá a pagar la apuesta, ingresando los valores a la Banca en custodia.
- 15.14.5.2.5 De haber realizado una apuesta de Pozo Acumulado y conseguido premio éste quedará en la Banca en custodia.

- 15.14.5.2.6 De tener juego perdedor, se ingresará a la Banca el monto jugado.
- 15.15 DE LAS APUESTAS
- 15.15.1 Anunciado el "No Va Mas" no se permitirá el ingreso de apuesta alguna ni modificar las existentes.
- 15.15.2 Las apuestas oscilarán entre un mínimo y un máximo establecido por la Superioridad para cada Casino.
- 15.15.3 Es obligatorio para recibir naipes hacer una apuesta sobre la letra A (Apuestas), siendo optativo jugar en la S (Suplementarias).
- 15.15.4 La apuesta realizada sobre la letra S (Suplementarias), dará derecho al Apostador a efectuar un descarte que no será superior a tres naipes.
- 15.15.5 Los Apostadores que no hubieran realizado apuestas sobre la S (Suplementaria), no tendrán derecho a descarte, jugarán servidos con los cinco primeros naipes.
- 15.16 DE LOS APOSTADORES
- 15.16.1 Para poder intervenir en el juego, tendrán que estar sentados frente a los casilleros destinados a tal efecto.
- 15.16.2 Deberán apostar obligatoriamente en cada una de las tallas, en caso de no hacerlo deberán dejar libre el asiento.
- 15.16.3 Deberán observar sus naipes dentro del perímetro de la mesa, haciéndolo en forma reservada y no realizando excesiva presión sobre los mismos que los deteriore o los marque.
- 15.16.4 Deberán observar sus naipes en forma ordenada, por cada casillero, de izquierda a derecha (referente el Tallador), cuando el Tallador lo indique, depositando sobre el paño los naipes seleccionados para continuar el juego (siempre con el lomo hacia arriba).
- 15.16.5 Una vez vistos sus cinco primeros naipes, podrán optar por:
- 15.16.5.1 Servido: no modificando sus apuestas.
- 15.16.5.2 Servido: modificando su apuesta con un monto fijo equivalente al cincuenta por ciento (50%) de la apuesta A, siempre y cuando no haya hecho su apuesta suplementaria.
- 15.16.5.3 Realizar una apuesta extra sobre la letra S (Suplementaria), con un monto fijo equivalente al cincuenta por ciento (50%) de la apuesta A. Esta apuesta extra dará derecho al Apostador a realizar un descarte no superior a tres naipes.
- 15.16.5.4 Retirarse del juego en esa talla, perdiendo el cincuenta por ciento (50%) de su apuesta en A y su apuesta a Pozo Acumulado. El Tallador retirará el cincuenta por ciento (50%) restante y los naipes.
- 15.16.6 Una vez realizado el descarte, deberá depositar los naipes que seleccionó sobre el paño en forma clara y ordenada, con el lomo hacia arriba en el lugar destinado a tal efecto a la espera que el último Apostador haya completado su operación de juego.
- 15.16.7 Una vez que haya realizado su descarte y el Tallador haya depositado los naipes en el descartero, no podrá solicitar modificación alguna.
- 15.16.8 El Apostador es responsable de cualquier error en su descarte.
- 15.16.9 Descubrirá los naipes seleccionados cuando el Tallador lo indique, recibiendo a la vez los naipes faltantes en forma descubierta para completar el juego de cinco naipes, el Tallador será el encargado de ordenar y destacar el juego si lo hubiera.
- 15.16.10 Una vez terminada su operación de juego no podrá tomar contacto con sus naipes y apuestas hasta que el Tallador no haya terminado el pago y la recolección de los naipes utilizados en la talla.
- 15.16.11 Todos los movimientos que se realicen con los naipes, deberán ser los mínimos e indispensables, siendo la voluntad de decidir totalmente individual de cada Apostador.
- 15.16.12 No se admitirá a persona alguna aconsejar al Apostador sentado acerca de sus decisiones en el desarrollo del juego, ni efectuar manifestación alguna al respecto.
- 15.17 DE LAS RESERVAS
- 15.17.1 Las reservas de los asientos, serán válidas únicamente para la compra de fichas. Si algún Apostador de pie desea ocupar un asiento reservado, podrá hacerlo y apostar con todos los derechos y obligaciones, debiendo dejar el asiento cuando le sea requerido.
- 15.17.2 El tiempo que debe durar la reserva será responsabilidad del Inspector.
- 15.17.3 Toda vez que se resuelva levantar una reserva por haber transcurrido un lapso de tiempo excesivo, el Apostador que la solicitó no tendrá derecho alguno a reclamo.
- 15.17.4 Ningún Apostador podrá solicitar reserva de un asiento antes de comenzar el juego.
- 15.18 DE LO COMPLEMENTARIO
- 15.18.1 La casa se reserva el derecho de cambiar el mazo cuando lo considere conveniente.
- 15.18.2 La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el Juego cuando no cumpla con los artículos del presente Reglamento del Juego, o no guarde conducta decorosa hacia el Personal y/o demás Apostadores.
- 15.18.3 El mal funcionamiento del controlador electrónico, significará la nulidad de la jugada para el Pozo Acumulado.
- 15.18.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

16. CENTRAL POKER POCEADO
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	16.1
Orígenes	16.2
Elementos básicos de gestión	16.3
Del personal	16.4
Del inspector	16.4.1
Y la iniciación del juego	16.4.1.1
Y las apuestas	16.4.1.2
Y la talla	16.4.1.3
Y la caja de empleados	16.4.1.4
En otros casos	16.4.1.5
Del tallador	16.4.2
Y la iniciación del juego	16.4.2.1
Y las apuestas	16.4.2.2
Y la talla	16.4.2.3
Y las definiciones de la talla para la Banca	16.4.2.4
Y las operaciones de pago	16.4.2.5
Y las operaciones de cambio	16.4.2.6
Y la finalización del juego al término de la jornada	16.4.2.7
En otros casos	16.4.2.8
De los naipes	16.5
En la iniciación del juego	16.5.1
Durante el desarrollo del juego	16.5.2
En las mesas sin público	16.5.3
Del canje de valores con el Cambista	16.6
De las operaciones de reposición	16.7
Del relevo	16.8
Del Inspector	16.8.1
Del Tallador	16.8.2
De la apertura de mesa	16.9
Del cierre de mesa	16.10
De lo complementario	16.11
Del léxico técnico específico	16.12
Del glosario	16.13

CENTRAL POKER POCEADO
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 16.1 INTRODUCCIÓN
- 16.1.1 El juego se desarrolla con naipes del tipo francés y consiste en tratar de obtener con cinco naipes iniciales, o con un encarte posterior, un juego superior al de la Banca.
- 16.1.2 Se incluye en el juego de Central Póker un premio especial denominado Pozo Acumulado, mediante la implementación de una apuesta agregada; la que solo podrá ser efectuada por aquel Apostador que participe del juego; es una apuesta adicional, voluntaria e independiente. Su objetivo es conseguir el Pozo Acumulado, dependiendo exclusivamente de los cinco primeros naipes que reciba el Apostador. Para participar del mismo deberá depositar simultáneamente con su apuesta inicial una ficha, de un monto fijo y determinado de antemano, en la ranura destinada para tal fin. En el caso de obtener el Apostador alguno de los juegos propuestos en la tabla de premios cobrará el porcentaje o monto fijo establecido para el mismo, independientemente de la jugada que obtenga la Banca.
- 16.2 ORÍGENES
- 16.2.1 Si bien no existen certezas al respecto, su procedencia sería francesa. Ampliamente difundido en todo el mundo gracias a su sencilla mecánica, ganó extensa aceptación en Estados Unidos donde se juega en su modalidad "abierto", en Europa se lo juega "cerrado" y en nuestro país se utiliza una combinación de ambos. Es básicamente un juego poceado, circunstancia ésta que configura una dificultad para su explotación en un casino. El Central Póker recrea las variantes del Póker clásico pero adaptado a las necesidades de una sala de juego, cediendo su condición de poceado y convirtiéndose en uno de contrapartida, donde el Apostador debe formar un juego y definir en forma individual contra la Banca.
- 16.3 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 16.3.1 MESA: Tiene forma de semicírculo. En su parte externa se ubicarán los Apostadores, cinco en total. En la parte opuesta se ubicará el Tallador. A la izquierda del mismo se ubicará el Inspector, en ese sector de la mesa estará destacado un descartero destinado a receptor el Mazo a utilizar en la próxima talla, una ranura metálica conectada a una cajuela bajo nivel destinada a los valores de Caja de Empleados. A la derecha del Tallador se encontrarán: Un descartero, lugar donde se ubicarán los naipes utilizados en la talla y la Caja Porta-Valores, y una caja de acrílico destinada para las fichas de Caja de Empleados. El borde exterior de la mesa está dividido en cinco sectores destinados a los Apostadores. Delimitando el sector de juego una media caña de bajo vuelo. En el sector de juego y frente a cada Apostador estarán destacadas las letras A (Apuestas) y S (Suplementarias) y una línea divisoria donde se destacarán los naipes. Enfrentando al Tallador, habrá una impresión de forma rectangular con cinco divisiones del tamaño de una carta donde la

- Banca destacará su Juego. En el centro del paño se encontrará una impresión con el nombre del juego CENTRAL POKER. Boquillas receptoras de fichas para jugadas al Pozo Acumulado.
- 16.3.2 NAIPES O CARTAS: Cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras una/s figura/s y números, siendo negras y coloradas de acuerdo al color de sus dibujos. Se distinguen por palos los cuales se denominan Corazón, Pica, Diamante y Trébol. Signos de los naipes franceses
- 16.3.2.1 Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es la Copa.
- 16.3.2.2 Pica: Que significa lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es la Espada.
- 16.3.2.3 Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es el Oro.
- 16.3.2.4 Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto. Figuras de los naipes franceses: Cualquiera de los tres naipes de cada palo que representan personas.
- 16.3.2.5 Valet: del francés, que significa criado. Es el undécimo naipe de cada palo.
- 16.3.2.6 Dama: es el duodécimo naipe de cada palo.
- 16.3.2.7 Rey: es el décimo tercer naipe de cada palo.
- 16.3.3 CORTES: Tarjetas de plástico opacas. Su función es la de ocultar el último naipe del mazo.
- 16.3.4 CAJA GUARDA NAIPES: caja de acrílico, cuya función es guardar fajado el juego de dos barajas y s cortes.
- 16.3.5 PROPINERO: Caja de material acrílico, sin tapa, con división interna. Función: depositar los valores recibidos en concepto de Caja de Empleados.
- 16.3.6 COFRE GUARDA-VALORES: Caja de acrílico transparente sujeta a la mesa por medio de dos tornillos, cuya tapa se asegura mediante una barra de seguridad de bronce factible de ser precintada. Cuya función es la de proteger los valores que componen la banca mientras la mesa no se encuentra habilitada.
- 16.3.7 CAJA GUARDA-VALORES: Caja acrílica con estantes del mismo material cuya función es la de contener los valores de Capital fijo y Capital Habilitante mientras la mesa se encuentra habilitada.
- 16.3.8 FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 16.3.9 APOYA FICHAS: Elemento angular metálico forrado en tela de paño. Función del mismo: Sirve de sostén para los carreteles de fichas utilizados durante la partida.
- 16.3.10 DROP: Receptáculo de madera que sirve para recibir las fichas jugadas al Pozo Acumulado.
- 16.3.11 MONITOR: Dotado de una pantalla Touch - Screen de alta resistencia permite al Tallador ingresar las órdenes luego de cada jugada, brindando además información constante acerca del Pozo Acumulado y sus variaciones.
- 16.3.12 CARTEL LUMINOSO: Display electrónico que brinda información al público acerca del monto del Pozo Acumulado y otras.
- 16.3.13 COMPUTADORA: C.P.U. conectada a los periféricos referidos, almacena y procesa toda la información.
- 16.4 DEL PERSONAL
- La mesa de Central Póker está atendida directa y fundamentalmente por el Tallador, que se encarga de la conducción del juego en su faz operativa y por el Inspector, quien entenderá en el control de todas las operaciones.
- 16.4.1 del Inspector
- 16.4.1.1 y la iniciación del juego
- 16.4.1.1.1 Se ubicará entre las dos mesas.
- 16.4.1.2 Y las apuestas
- 16.4.1.2.1 Observará constantemente las apuestas del público y la manera en que las realiza, a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.
- 16.4.1.2.2 Verificará el ingreso de todas las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. De haber premio ganador en las apuestas de Pozo Acumulado, verificará que los datos que figuran en el monitor sean concordantes con el juego obtenido por el Apostador.
- 16.4.1.3 Y la talla
- 16.4.1.3.1 Controlará la distribución de los naipes en cada talla.
- 16.4.1.3.2 El descarte de cada Apostador
- 16.4.1.3.3 El procedimiento de encarte.
- 16.4.1.3.4 La formación de los distintos juego,
- 16.4.1.3.5 La ubicación de los naipes al destacar el juego.
- 16.4.1.4 y la caja de empleados
- 16.4.1.4.1 Observará que las operaciones que realiza el Tallador en el momento que recibe valores en concepto de Caja de Empleados, en su traslado al Propinero, se realicen con claridad.
- 16.4.1.4.2 Dispondrá la Caja de Empleados a los efectos de su conversión por las fichas de Uso Interno, de la siguiente manera:
- 16.4.1.4.3 Luego de la definición de un pase, desplegará sobre el tapete los valores a convertir, anunciando en voz alta el importe correspondiente y solicitando del Tallador el pago.
- 16.4.1.4.4 Previa comprobación con el Tallador del importe, y prestada su conformidad, éste será introducido en el Propinero
- 16.4.1.4.5 Bajo ninguna circunstancia procederá al pago de la Caja de Empleados por si mismo.
- 16.4.1.5 en otros casos
- 16.4.1.5.1 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y órdenes provenientes de la superioridad.
- 16.4.1.5.2 En la solución de cualquier problema ocurrido en las mesas a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Tallador. No intervendrán otras partes fuera de las interesadas.
- 16.4.1.5.3 Controlará que el desarrollo del juego tenga un ritmo ágil.
- 16.4.1.5.4 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca de cada mesa en cualquier momento de la actividad, para informarlo cuando le sea requerido por sus superiores.
- 16.4.1.5.5 Entenderá en las reposiciones del Capital Habilitante y de la Caja de Empleados.
- 16.4.1.5.6 Atenderá conjuntamente con el Tallador las operaciones de Canje de Valores con el Cambista de acuerdo a lo normado en el apartado respectivo.
- 16.4.1.5.7 Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad relacionada con el desarrollo del juego.
- 16.4.1.5.8 No autorizará la preparación de la documentación ni el acondicionamiento de la Banca, antes de la finalización de la actividad de la sala u orden de cierre recibida del Supervisor.
- 16.4.1.5.9 En ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores.
- 16.4.2 Del Tallador
- 16.4.2.1 y la iniciación del juego
- 16.4.2.1.1 Realizará el Agrupamiento, en forma individual, de cada mazo.
- 16.4.2.1.2 Elegido el color del mazo a utilizar por el Apostador, lo dejará extendido en abanico.
- 16.4.2.1.3 Preparará los carreteles para iniciar el juego, que armará con aproximadamente veinte fichas cada uno.
- 16.4.2.1.4 Invitará a los Apostadores a efectuar sus apuestas, mediante el anuncio "Hagan Juego".
- 16.4.2.1.5 Observará la ubicación de las apuestas, cuidando que se hayan efectuado en la posición correcta y que no haya ninguna fuera de los mínimos y máximos establecidos.
- 16.4.2.1.6 Controlará que no se realicen apuestas ni se modifiquen las ya efectuadas después del "No Va Mas". y realizará un movimiento semicircular con la mano derecha que culminará frente al monitor, en el que deberá digitar el icono correspondiente a "Iniciar Juego" para que caigan las fichas jugadas al DROP
- 16.4.2.2 Y las apuestas
- 16.4.2.2.1 Observará que no haya ninguna fuera de los mínimos y máximos establecidos.
- 16.4.2.2.2 Controlará que no se realicen ni se modifiquen las ya efectuadas después del "No Va Mas".
- 16.4.2.2.3 Verificará que sean colocadas en los lugares asignados al efecto.
- 16.4.2.2.4 De realizar descarte el Apostador, verificará que efectúe la Apuesta Suplementaria y que el monto de ésta sea correcto.
- 16.4.2.2.5 De declararse servido, y no habiendo efectuado su Apuesta Suplementaria, si desea incrementar su Apuesta un 50%.
- 16.4.2.3 Y la talla
- 16.4.2.3.1 Distribuirá los naipes con su mano derecha, alojando la Baraja en la izquierda, debiendo mantener el canto corto del naipe al frente y en ángulo descendente respecto del tapete y los Apostadores.
- 16.4.2.3.2 Los naipes del Apostador se entregarán de izquierda a derecha, de a uno por vez, se ubicarán superpuestos y escalonados fuera de su sector de juego.
- 16.4.2.3.3 Los naipes de la Banca los ubicará de izquierda a derecha, en los casilleros dibujados sobre el tapete frente al Tallador.
- 16.4.2.3.4 Finalizada la distribución entregará los naipes sólo al primer Apostador ubicada a su izquierda, solicitándole el descarte.
- 16.4.2.3.5 Verificará la cantidad de naipes del descarte y los retenidos con un suave desplazamiento de los mismos, en abanico, sobre el tapete; colocando luego los descartados en el descartero.
- 16.4.2.3.6 Entregará los naipes, para que sean observados, a los dos Apostadores siguientes. Una vez efectuado el descarte por uno de ellos entregará los naipes al siguiente, de manera tal que siempre haya dos Apostadores mirando los naipes.
- 16.4.2.3.7 Si algún Apostador cedere el 50% de su apuesta, se retirará en primer término la apuesta y a continuación los naipes, que serán depositados en el descartero.
- 16.4.2.3.8 Una vez que el último Apostador haya realizado su descarte, volverá al primero solicitándole que descubra sus naipes.
- 16.4.2.3.9 Entregará los naipes del encarte en forma consecutiva y descubierta delante del casillero a definir.
- 16.4.2.3.10 Destacará el juego, si lo hubiera, ubicando los naipes que lo formen en el sector donde se encuentra la letra A, anunciando el juego formado.

- 16.4.2.3.11 Los naipes restantes se ubicarán en el sector donde se encuentra la letra S.
- 16.4.2.3.12 De no formar juego, los naipes se ubicarán en su totalidad en el sector de la letra S, destacando el naipe de mayor valor.
- 16.4.2.4 y las definiciones de la talla para la Banca
- 16.4.2.4.1 Una vez destacado el juego del último Apostador, procederá a la definición de la Banca.
- 16.4.2.4.2 Descubrirá los naipes de izquierda a derecha, de uno en uno, tomándolos por sus cantos cortos, arqueándolos hasta producir el giro.
- 16.4.2.4.3 De no declararse servida, retirará los naipes correspondientes al descarte con movimientos ascendentes y descendentes, en forma perpendicular a su posición.
- 16.4.2.4.4 Colocará el descarte a su derecha, sobre el tapete, entre sus naipes y los casilleros de los Apostadores, debiendo peinarlos de forma tal que puedan ser vistos claramente.
- 16.4.2.4.5 Los naipes no descartados se desplazarán hacia los casilleros de la izquierda, ordenándolos si correspondiera.
- 16.4.2.4.6 Repondrá los naipes descartados colocando tantos como corresponda en los casilleros libres en forma descubierta.
- 16.4.2.4.7 Dejará el excedente de naipes en el descartero de la derecha.
- 16.4.2.4.8 De ser necesario, para facilitar la lectura, ordenará los naipes del juego formado
- 16.4.2.4.9 En caso de tener juego anunciará y destacará el mismo desplazando hacia abajo o hacia arriba, según corresponda, la menor cantidad de naipes.
- 16.4.2.4.10 De no formar juego anunciará y destacará el naipe de mayor valor.
- 16.4.2.5 y las operaciones de pago
- 16.4.2.5.1 Identificado el naipe correspondiente al PREMIO INSTANTÁNEO, procederá a su pago en forma inmediata.
- 16.4.2.5.2 Finalizado el pago activará digitalmente la función "FINALIZAR PREMIO"
- 16.4.2.5.3 Definido el juego de la Banca procederá en primer término al retiro de las apuestas de los casilleros perdedores comenzando por el primero de su izquierda.
- 16.4.2.5.4 A continuación y en sentido inverso, comenzará el pago de las apuestas de los casilleros ganadores.
- 16.4.2.5.5 Los efectuará en voz alta y claramente. Sobre la línea divisoria entre las letras A y S.
- 16.4.2.5.6 Finalizado el mismo ingresará, si los hubiere (de derecha a izquierda) los datos, de los premios ganadores del Pozo Acumulado, digitando de la siguiente manera: a) Número de Apostador ganador. b) En la ventana de premios, el juego ganador. c) botón "FINALIZAR JUEGO". d) digitar "ACEPTAR"
- 16.4.2.5.7 Finalizada esta operación pagará los premios ganadores correspondientes al Pozo Acumulado de izquierda a derecha.
- 16.4.2.5.8 Efectuará las reducciones necesarias a fin de clarificar las apuestas y los pagos.
- 16.4.2.5.9 Utilizará solamente las fichas de los Carreteles sin tomar las fichas del arrastre o de las reducciones.
- 16.4.2.5.10 Cuidará que no se hagan nuevas apuestas hasta no haber concluido el pago de todos los casilleros.
- 16.4.2.5.11 Finalizando el pago procederá al arrastre de los naipes de los casilleros que, junto con los de la Banca, ingresará en el Descartero de la siguiente manera:
- 16.4.2.5.12 Comenzando por el último casillero a su izquierda, con la mano derecha arrastrará los naipes del mismo hacia el centro de la mesa, hará lo propio con los casilleros contiguos. Reunidos todos los naipes en el centro del tapete los agrupará y depositará en el Descartero de su derecha. Digitará el botón correspondiente - FINALIZAR JUEGO - para habilitar las boquillas receptoras de apuestas a Pozo Acumulado.
- 16.4.2.5.13 Ordenará las fichas provenientes del arrastre, comenzando por las de mayor valor. Cuando las fichas utilizadas para las apuestas a Pozo Acumulado sean insuficientes, las repondrá del Drop.
- 16.4.2.6 y las operaciones de cambio
- 16.4.2.6.1 Ubicará la ficha a cambiar en el centro del tapete.
- 16.4.2.6.2 Por detrás de ésta desplegará las fichas de cambio en fracciones de cinco, utilizando la técnica del peinado y anunciando Cambio
- 16.4.2.6.3 Finalmente entregará "peinado" el cambio al Apostador.
- 16.4.2.7 y la finalización del juego al término de la jornada
- 16.4.2.7.1 Anunciados los cinco minutos para el último pase, las tallas continuarán efectuándose en forma normal, solo se detendrán cuando medie expresa indicación del Supervisor al Inspector para detener el juego y anunciar el último pase, momento en el cual anunciará "Hagan Juego Para El Último Pase".
- 16.4.2.7.2 Finalmente, anunciado por los altavoces "Ultima Bola...Último Pase", procederá a anunciar "Último Pase" y a concretarlo.
- 16.4.2.8 En otros casos
- 16.4.2.8.1 Al recibir las Fichas que el Apostador entregue para Caja de Empleados, deberá decir "Gracias, Caja de Empleados" y depositarlas en el Propinero.
- 16.4.2.8.2 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 16.4.2.8.3 Evitará la manipulación innecesaria de valores.
- 16.4.2.8.4 No decidirá por si mismo el pago de apuesta dudosa, controvertida u olvidada, sin la consulta previa al Inspector.
- 16.4.2.8.5 Una vez iniciada la talla, bajo ningún concepto deberá dejar el mazo o cambiarlo de mano, hasta finalizado el encarte de la Banca.
- 16.5 DE LOS NAIPIES
- 16.5.1 en la iniciación del juego
- 16.5.1.1 Se agrupará en forma individual cada mazo, el Tallador tomará los naipes en abanico con el lomo hacia arriba y las colocará a su izquierda en el lugar más próximo al descartero.
- 16.5.1.2 Tomará los naipes del abanico restante, le dará dos barajes y los agrupará de la siguiente forma:
- 16.5.1.3 En cuatro columnas de trece naipes cada una, con el lomo hacia arriba, se distribuirán de a una en forma lineal, siguiendo este orden de izquierda a derecha y regresando de derecha a izquierda.
- 16.5.1.4 Una vez finalizada la distribución se tomarán en forma ascendente las columnas 4-2-3-1; Se realizará un abanico y dos barajes, ubicando dicho mazo frente al descartero.
- 16.5.1.5 El Tallador tomará el restante mazo a su izquierda y procederá de la misma forma que con el mazo anterior.
- 16.5.1.6 Se ofrecerá la elección del color del mazo a utilizar y el corte respectivo al Apostador ubicado en el último casillero a la derecha del Tallador.
- 16.5.1.7 Una vez seleccionado el color del mazo a utilizar en la primera Talla, el Tallador colocará en el descartero el mazo restante, luego tomará el mazo elegido y hará un abanico, tres barajes, corte de seguridad y hará efectuar el corte del Apostador.
- 16.5.1.8 El Apostador efectuará el corte, mínimo cinco naipes sobre el plástico de color que quedará debajo de la última carta durante toda la talla.
- 16.5.2 Durante el desarrollo del juego
- 16.5.2.1 Al término de cada talla se procederá de la siguiente manera:
- 16.5.2.1.1 Se juntarán los naipes usados en la talla y se agruparán con el lomo hacia los Apostadores, colocándolos encima de los que se encuentran en el descartero ubicado a la derecha del Tallador y se recogerán las fichas del arrastre.
- 16.5.2.2 Al comienzo de cada talla, se procederá de la siguiente manera:
- 16.5.2.2.1 El Tallador tomará el mazo ubicado en el descartero izquierdo y lo dejará en abanico sobre el paño.
- 16.5.2.2.2 Tomará el mazo del descartero derecho y lo pasará al descartero izquierdo.
- 16.5.2.2.3 Tomará el mazo que se encuentra sobre el paño y le realizará tres (3) barajes, corte de seguridad y ofrecerá el corte al Apostador que lo solicite.
- 16.5.3 En las mesas sin público
- 16.5.3.1 En caso que el juego se detuviera por falta de Apostadores el Tallador tomará el mazo a utilizar en la próxima talla y lo depositará en el centro de la mesa, en abanico con el lomo hacia arriba.
- 16.6 DEL CANJE DE VALORES CON EL CAMBISTA
- 16.6.1 Una vez terminada la talla, el Tallador juntará los naipes usados, los colocará encima de los que se encuentran en el descartero derecho y luego recogerá las fichas del arrastre, esperando con el paño libre la orden del Inspector.
- 16.6.2 El Cambista se ubicará del lado izquierdo del Tallador.
- 16.6.3 Durante la operatoria no efectuará ninguna tarea con relación al juego.
- 16.6.4 El Cambista deberá ser portador del formulario que acredita la operación de cambio, en términos de monto, el que será rubricado por el Inspector de conformidad al finalizar la operación.
- 16.6.5 Se colocarán las fichas en el centro del tapete de mayor a menor, deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de a diez según su forma, valor y cantidad; estos últimos deben verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco; y si hubiera mas de un montón, deberán compararse ubicándolos juntos.
- 16.6.6 Extendidas las fichas sobre el tapete el Inspector controlará que el pago de los valores entrantes o salientes sea acorde al importe que figura en el formulario respectivo y a las fichas que hubiere en el tapete. Firmando a continuación el formulario de conformidad.
- 16.6.7 Extendidas las fichas sobre el tapete el Tallador procederá a consumir el pago o a recibirlo, colocando los valores correspondientes separados del capital canjeado.
- 16.6.8 De recibirse fichas de Complemento de Pago, estas se depositarán dentro de la Caja Guarda-valores antes de entregar el capital al Cambista. Caso contrario, se pagará primero al Cambista y luego se ingresarán los valores.
- 16.6.9 Todo cambio requiere necesariamente de la conformidad expresa del Inspector, del Tallador, del Cambista y del Supervisor.
- 16.6.10 Una vez terminada la tarea de reposición o extracción de valores, se continuará la talla como lo indica el Art. 15.7.2.
- 16.7 DE LAS OPERACIONES DE REPOSICIÓN
- 16.7.1 De detectarse faltante de fichas de complemento de pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.
- 16.7.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja

- de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 16.7.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 16.8 DEL RELEVO
- 16.8.1 Eel Inspector
- 16.8.1.1 En el momento del mismo, una vez finalizado el pase, entradas las apuestas perdedoras, pagadas las ganadoras sin novedad alguna y terminado de recoger el arrastre, transmitirá a su par entrante lo siguiente:
- 16.8.1.2 Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 16.8.1.3 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 16.8.1.4 Confeccionará el Estado de Banca una vez que haya sido relevado, haciéndolo de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las Fichas durante su contabilización. Deberá considerar para ello los valores que figuran en la pantalla en concepto de IPA y PPPA
- 16.8.1.5 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Supervisor.
- 16.8.2 Del Tallador
- 16.8.2.1 Se considerará relevado una vez que:
- 16.8.2.1.1 Haya retirado las apuestas perdedoras.
- 16.8.2.1.2 Finalizado el pago de las ganadoras.
- 16.8.2.1.3 Levantado el arrastre.
- 16.8.2.1.4 Efectuado el abanico en el mazo entrante.
- 16.8.2.1.5 Informado a su par entrante de lo siguiente:
- 16.8.2.2 Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 16.8.2.3 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 16.8.2.4 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 16.8.2.5 Deje habilitadas (en color azul) las boquillas receptoras de apuestas a Pozo Acumulado.
- 16.9 DE LA APERTURA DE MESA
- 16.9.1 Los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Cilindrero.
- 16.9.2 Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
- 16.9.2.1 Que el Cofre Guarda-Valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
- 16.9.2.2 Que el número de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020
- 16.9.2.3 Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.
- 16.9.2.4 Que la numeración de las fichas de uso interno coincida con las de la tarjeta de Integración de Capital (Form. N° 4020) y contenga la linterna.
- 16.9.3 De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente.
- 16.9.4 De no existir anomalías, se solicitará la autorización del Supervisor para autorizar al Cilindrero a que corte el precinto de seguridad
- 16.9.5 Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Guarda-Valores.
- 16.9.6 El Cofre Guarda-Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado en el lateral del mueble que sostiene el monitor, junto con la barra de seguridad de cierre y su funda, los tornillos de sujeción, la caja Porta- Naipes.
- 16.9.7 Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066.
- 16.9.8 Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
- 16.9.9 El Tallador controlará que los dos mazos que entrarán en juego estén compuestos por la cantidad de naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, naipes por naipes de la siguiente manera:
- 16.9.9.1 Tomará de a un mazo por vez con el lomo hacia arriba.
- 16.9.9.2 Deslizará hacia adelante cada naipes sucesivamente, dándolo vuelta y encimándolo sobre el tapete sin mezclar los palos.
- 16.9.9.3 Ubicará los mazos en abanico, uno externo con las figuras hacia arriba y otro interno con los lomos hacia arriba.
- 16.9.10 Se controlará la existencia del corte plástico.
- 16.9.11 Verificará que la computadora y sus periféricos se encuentren habilitados.
- 16.10 DEL CIERRE DE MESA
- 16.10.1 Ordenado el cierre de mesa por el Supervisor o finalizado el funcionamiento de la misma al cierre de la jornada, se procederá de la siguiente manera:
- 16.10.1.1 No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
- 16.10.1.2 El Tallador guardará los naipes y los cortes en la Caja Guarda Naipes, ubicándola conjuntamente con la linterna en aquella parte de la misma destinada a los Apostadores y que se encuentra separada del tapete por una baranda de acrílico.
- 16.10.1.3 La Caja Guarda Naipes será retirada de la mesa por el Cilindrero, quien firmará de conformidad el formulario respectivo (Form. N° 4218)
- 16.10.1.4 Seguidamente el Tallador procederá a colocar el Cofre Guarda Valores sobre la mesa, fijándolo a la misma mediante los tornillos de sujeción.
- 16.10.1.5 A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por Fichas de uso interno, las que serán ingresadas al zambullo.
- 16.10.1.6 Para su contabilización en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), el Tallador extenderá las Fichas de la Caja de Empleados no convertidas, separadas por valores, en el lado izquierdo del tapete, procediendo luego a confeccionar la misma
- 16.10.1.7 A los efectos el Tallador verificará que el juego de formularios correspondientes al Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) se encuentre debidamente ordenado, como: original-duplicado-triplicado junto a sus respectivos carbónicos.
- 16.10.1.8 Extraerá el drop con el fin de incorporar a la banca las fichas que allí se encuentren y lo colocará boca arriba en el espacio dedicado a los Apostadores. Se verificará la correcta contabilización de la Caja de Empleados obtenida, cotejándola con el monto que se encuentra en el zambullo. Para ello éste se dará vuelta sobre el tapete extrayendo el monto recaudado, luego se colocará boca arriba junto al drop.
- 16.10.1.9 Comprobada la exactitud de los montos trasladará la recaudación final de Caja de Empleados al lado derecho de la mesa.
- 16.10.1.10 Abonará el monto correspondiente a las fichas jugadas al Pozo Acumulado (I.P.A), información que obtendrá del monitor.
- 16.10.1.11 A continuación ubicará las Fichas dentro del Cofre Guarda-Valores en las celdas destinadas a los efectos.
- 16.10.1.12 Deberá verificar que no hayan quedado Fichas olvidadas en la Caja Guarda-Valores, como tampoco por debajo de ella.
- 16.10.1.13 Simultáneamente el Inspector contabilizará en borrador la existencia al cierre y la Caja de Empleados, a los efectos de comparar estos resultados con la contabilización oficial, realizada por el Tallador en el Form. N° 4104 y eliminar errores si los hubiere.
- 16.10.1.14 En el Form. N° 4104 el Tallador asentará - como un valor más - el monto proporcionado por la pantalla en concepto de Premios Pagados de Pozo Acumulado. En la columna de las cantidades la sigla será PPPA (Premios Pagados Pozo Acumulado). En el espacio en blanco que se encuentra a continuación de Verificadora de cierre, anotará, bajo la sigla IPA (Ingresos Pozo Acumulado) la cantidad de fichas jugadas al Pozo Acumulado, información que brinda el monitor.
- 16.10.1.15 Finalizada la contabilización de valores por parte del Tallador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndolo con las Fichas de mayor valor, monto que será depositado en el lado izquierdo del tapete.
- 16.10.1.16 La ganancia, si la hubiere, una vez pagada será colocada también en el mismo sitio, cuidando de apartarla convenientemente de la Caja de Empleados.
- 16.10.1.17 Posteriormente el Tallador confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4109), registrando en él los valores existentes al cierre. De haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC (A reponer por Caja de Conversión).Habiéndose pagado premios el monto total de los mismos, cuyo registro informa el monitor se asentará bajo el concepto PPPA, Anotará también el número de precinto que llevará el Cofre Guarda Valores.
- 16.10.1.18 El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020 donde queda asentada la existencia al cierre, así como el monto proveniente de Caja de Empleados, cuidando que exista coincidencia plena en letras y números con los importes registrados. También deberá asentar el número de precinto que llevará el Cofre Guarda Valores; y la cantidad abonada en concepto de jugadas a pozo acumulado (IPA) y los Premios Pagados Pozo Acumulado (PPPA) en el reverso, a continuación del título DESCARGOS POR CANJE.
- 16.10.1.19 De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) la leyenda NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
- 16.10.1.20 El Inspector verificará que la documentación confeccionada sea concordante con los valores existentes, no permitiendo enmiendas ni raspaduras.
- 16.10.1.21 Terminada todas estas tareas se procederá a la firma, por parte del Tallador y del Inspector, del acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), del Estado de Banca (Form. N° 4109) y el de Integración de la Banca (Form. N° 4020).

- 16.10.1.22 Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda-Valores de la siguiente forma:
- 16.10.1.23 El estado final de la bandeja de Caja de Empleados completa será ubicado en la parte inferior, sobre el costado de acrílico de las celdas.
- 16.10.1.24 El excedente, de haberlo, la Caja de Empleados convertida y el pago de jugadas a Pozo Acumulado, se ubicarán en el costado izquierdo de la parte inferior del Cofre Guarda Valores.
- 16.10.1.25 La documentación (Form. N° 4104 triplicado y Form. N° 4109) se ubicará arriba en el costado izquierdo del Cofre Guarda Valores, cuidando que los valores ingresados no tapen la misma y dificulten su lectura.
- 16.10.1.26 En el costado derecho del Cofre Guarda Valores se ubicará la linterna.
- 16.10.1.27 A continuación, cerrado el Cofre Guarda Valores se colocará la barra metálica de seguridad, precintándose el mismo.
- 16.10.1.28 El Form. N° 4020, el original y el duplicado del Form. N° 4104 serán entregados al Supervisor.
- 16.10.1.29 Los elementos de gestión, tales como: el descartero, el Propinero y las reservas serán colocados en la Caja Guarda Valores
- 16.10.1.30 Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Trámite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 16.11 DE LO COMPLEMENTARIO
- 16.11.1 En caso de ser necesario el cambio de algún mazo, al entrante se le deberán realizar los procedimientos de verificación y agrupamiento.
- 16.11.2 En caso de devolución de fichas por jugadas invalidadas al Pozo Acumulado, el Inspector informará al Supervisor para que éste confeccione el parte correspondiente. El parte quedará en la mesa a fin de sustituir a la ficha faltante en el momento del pago.
- 16.11.3 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
- 16.11.4 Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego. En tal caso, una vez finalizada la talla, los naipes quedarán en los descarteros para su mejor control, debiendo además los Apostadores retirar las apuestas.
- 16.11.5 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores a su cargo y los demás elementos que integran la mesa de juego.
- 16.11.6 Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 16.11.7 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
- 16.12 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO
- “HAGAN JUEGO, QUEDAN ABIERTAS LAS APUESTAS A POZO ACUMULADO”: es la voz del Tallador invitando a efectuar las apuestas iniciales.
- “NO VA MAS”: es la voz del Tallador anunciando el cierre de las apuestas.
- “SU APUESTA SUPLEMENTARIA”: es la voz del Tallador invitando a efectuar la apuesta que posibilitará el descarte.
- “SIN OPCION A DESCARTE”: es la voz del Tallador que indicará al Apostador que jugará con sus cinco naipes iniciales.
- “SU DESCARTE”: es la voz del Tallador que invita a efectuar el descarte deseado.
- “DOS CARTAS, UNA CARTA, ETC..”: es la voz del Tallador anunciando la cantidad de naipes que encarta al Apostador.
- “CASILLERO N° . SERVIDO”: es la voz del Tallador que denota que ese Apostador no efectuará descarte.
- “LA BANCA”: es la voz del Tallador que anuncia que procederá a descubrir los naipes de la Banca.
- “LA BANCA SERVIDA”: es la voz del Tallador que anuncia que la Banca no producirá descarte.
- “LA BANCA SIN JUEGO, CARTA MAYOR...”: es la voz del Tallador que anuncia que la Banca no forma juego y la carta mayor con la que compete
- “CEDE EL 50% DE SU APUESTA Y PIERDE SU APUESTA A POZO ACUMULADO”: es la voz del Tallador indicando que retira la mitad de la apuesta, cuando el Apostador desiste de jugar esa talla.
- “LOS NAIPES LIBRES, ESPERE SU TURNO”: es la voz del Tallador indicando que no debe tomar los naipes hasta que éste le indique.
- “PUEDE AUMENTAR SU APUESTA”: es la voz del Tallador invitando a aumentar la apuesta cuando el Apostador se declara servido.
- “DESCUBRA”: es la voz del Tallador que indica al Apostador que debe descubrir los naipes.
- “DESCUBRA SOBRE EL TAPETE”, indicación que el Tallador hace al Apostador para que descubra los naipes correctamente.
- “GANA POR...”: es la voz del Tallador que anuncia la carta por la cual un Sin Juego le gana a otro.
- “¿DESEA COMPLETAR SUS NAIPES?”: es la voz del Tallador que invita a recibir la carta faltante.

16.13

- “SE QUEMA ESTA CARTA”, es la voz que emplea el Tallador para indicar que el naipe por alguna causa no juega.
- “SE ANULA ESTA TALLA”, es la expresión usada por el Tallador para anunciar la invalidez de la talla.
- “ESTA TALLA ES VÁLIDA”, es la voz del Tallador que anuncia la validez de la talla.
- “NO VA”, es la expresión usada para rechazar una apuesta.
- “A UD. LE CORRESPONDE CORTAR”, invitación efectuada por el Tallador al Apostador del último casillero a su derecha.
- “CAMBIO”, es la expresión que usa el Tallador para cambiar Fichas por otras.
- “HAGAN JUEGO PARA EL ULTIMO PASE”, es la invitación a los Apostadores a efectuar las últimas apuestas de la jornada.
- “HA SIDO EL ULTIMO PASE”, es la expresión del Tallador que indica la finalización del Sabot al término de la jornada.
- DEL GLOSARIO
- ABANICO: modismo que se emplea para expresar la forma de extender una cantidad de naipes sobre el paño, tomando cierto parecido con un “abanico”.
- AGRUPAMIENTO: procedimiento por el cual el Tallador quiebra el orden inicial de los naipes.
- APOYA FICHAS: elemento angular metálico forrado en paño.
- APUESTA ANUNCIADA: cuando el Apostador no tiene fichas en su poder y repentinamente desea jugar cuando se va a tirar el pase, anunciando en voz alta la apuesta que desea hacer. (esta posibilidad no es permitida en el presente reglamento)
- APUESTA: cantidad de fichas que exponen a una chance o suerte.
- ARRASTRAR: modismo con que se expresa el acto de ingresar a la Banca las fichas perdedoras.
- BANCA: capital en fichas de cada mesa.
- BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS: Fichas de uso interno, que se canjearán por los valores recibidos del público, que forman parte del Capital Habilitante.
- BARAJA: conjunto de naipes. La baraja francesa se compone de trece (13) naipes por palo. Consta de cuatro (4) palos, totalizando cincuenta y dos (52) naipes.
- BARAJAR: mezclar pequeñas cantidades de naipes, tomándolos con ambas manos e intercalándolos unos con otros.
- BOQUILLA RECEPTORA DE APUESTAS: Ranura de acrílico que recibe las jugadas a Pozo Acumulado.
- CAJA GUARDA -VALORES: receptáculo de acrílico con divisiones interiores, ubicado sobre el lateral derecho de la mesa, cuya función es guardar las Fichas durante el funcionamiento de la misma.
- CARRETEL: conjunto de fichas dispuestas en forma horizontal sobre el Apoya Fichas.
- CARTA O NAIFE: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras figura / número, con los dibujos que distingue a cada uno de los palos.
- CASILLERO: espacios en el tapete donde los Apostadores efectúan sus apuestas y reciben sus naipes.
- COFRE GUARDA-VALORES: receptáculo acrílico cuya función es la de proteger a las fichas de mayor valor, para ello contiene celdas donde se ubican las mismas.
- CORTAR: acción de separar el mazo en dos porciones por parte del Apostador.
- CORTE: cartulina de celuloide de forma y tamaño similar a un naipe, que se utiliza para ocultar el último naipe.
- C.P.U: Unidad Procesadora Central
- CHANCE: voz francesa que significa “suerte”.
- DESCARTE: selección de naipes que se cambiarán.
- DISPLAY: Pantalla donde brinda información del Póker Poceado
- DROP: Caja receptora de fichas jugadas a Pozo Acumulado.
- ENCARTE: reposición de los naipes descartados.
- EXCEDENTE: monto que sobrepasa el máximo establecido.
- FICHAS: piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- FICHONES: modismo que se emplea para designar las fichas de uso interno.
- INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor o color.
- JUEGO: combinación de naipes que responden a valores determinados.
- MAXIMO PERSONAL: es la prohibición a un mismo Apostador de efectuar apuestas que superen el máximo establecido, ya sea por sí o por otro/s.
- MAZO: cantidad de naipes que intervienen en el desarrollo de un juego.
- MONITOR: Pantalla central de datos.
- PALO: cada uno de los signos de los naipes.
- PAÑO: material con que esta construido el Tapete.
- PASE: modismo que expresa la distribución de naipes, formación de juego y definición de una jugada.
- POSAPIES: cajón de madera forrado con uno de los lados inclinados, utilizado por el Tallador para su apoyo.
- QUEMAR: anular naipes, pase o mazo.

REDUCCION: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.
 TABURETE: silla con respaldo, de asiento regulable, utilizada por el Tallador.
 TALLA: ver PASE.
 TAPETE: paño de color que cubre el área de juego de la mesa.
 ZAMBULLO: caja de madera ubicada en la parte inferior de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas de uso interno de Caja de Empleados.

17. SIETE Y MEDIO
 REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	17.1
Del valor de los naipes	17.2
De las variantes del juego	17.3
Del reglamento de naipes	17.4
De la iniciación del juego	17.5
De la talla	17.6
De las apuestas	17.7
En general	17.7.1
En cuanto a su pago	17.7.2
De las apuestas olvidadas	17.8
De los apostadores	17.9
En general	17.9.1
Sentados	17.9.2
De pie	17.9.3
De las anomalías	17.10
De las reservas	17.11
De lo complementario	17.12

SIETE Y MEDIO REGLAMENTO DEL JUEGO	
17.1	INTRODUCCIÓN
17.1.1	El juego se desarrolla con naipes del tipo francés sin los naipes con valor 8 – 9 y 10, y consiste en tratar de obtener con el valor de un (1) naipе que recibe inicialmente o con el agregado de posteriores un puntaje de siete y medio (7y1/2) o lo más cercano a éste, sin pasarse. El objetivo es superar el juego del Tallador.
17.2	DEL VALOR DE LOS NAIPES
17.2.1	El valor asignado a los naipes es el siguiente: AS 1 punto J – Q – K 1/2 punto 2 AL 7 El valor indicado en el mismo.
17.3	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
17.3.1	APERTURA DE FIGURAS: Es la opción del Apostador, que teniendo una figura y recibiendo como segundo naipе otra figura, de poder jugar una postura igual a la original en cada uno de ellos, recibiendo cuantos naipes desee; siempre y cuando no se exceda de SIETE Y MEDIO.
17.3.1.1	Solo se podrá efectuar una APERTURA DE FIGURAS por casillero.
17.3.2	SIETE Y MEDIO REAL: Formado con un siete y una figura del mismo palo. No pierde contra ningún puntaje.
17.3.3	SIETE Y MEDIO MAYOR: Formado con un siete y una figura de distinto palo solo pierde contra SIETE Y MEDIO REAL.
17.3.4	SIETE Y MEDIO MENOR: Formado con tres o más cartas, pierde contra SIETE Y MEDIO REAL Y SIETE Y MEDIO MAYOR.
17.4	DEL REGLAMENTO DE NAIPES
17.4.1	El Tallador debe obligatoriamente pedir naipes si su puntuación fuese de CUATRO Y MEDIO (4 Y 1/2) puntos o menor. Habiendo obtenido 5, 5 y 1/2, 6, 6 y 1/2, 7 ó 7 y 1/2, está obligado a PLANTAR.
17.4.2	El SIETE Y MEDIO REAL ganará siempre a la puntuación de SIETE Y MEDIO MAYOR ó SIETE Y MEDIO MENOR
17.5	DE LA INICIACIÓN DEL JUEGO
17.5.1	El Sabot será armado con DIEZ (10) juegos de barajas de CUARENTA (40) naipes cada uno, totalizando cuatrocientos (400) naipes.
17.5.2	Para comenzar el juego deberá haber como mínimo una (1) persona sentada.
17.5.3	Con una (1) persona sentada, el Tallador procederá al baraje y armado del Sabot. Para el corte se dará prioridad al asiento SIETE (7), (teniendo en cuenta que el asiento UNO (1), está ubicado a la izquierda del Tallador) y subsiguientes. Si ninguno quisiera efectuar el corte, lo hará el Supervisor.
17.5.4	El corte se efectuará superando un mínimo de CUARENTA (40) naipes. El Tallador colocará el corte de seguridad aproximadamente CINCUENTA (50) naipes antes del final del mazo a efectos de asegurar la normal definición de la última talla.
17.5.5	Armado el Sabot, el Tallador quemará los dos primeros naipes y los depositará en el descartero, procediendo luego a iniciar el juego.
17.6	DE LA TALLA
17.6.1	Los naipes serán distribuidos por el Tallador de izquierda a derecha, según el sentido de las agujas del reloj.

17.6.2	El Tallador entregará un naipе DESCUBIERTO a cada Apostador, según lo indicado en el artículo precedente, y para sí mismo uno CUBIERTO. (Carta Superior)
17.6.3	El Tallador descubrirá su naipе una vez que el último Apostador haya decidido plantar o se hubiese excedido.
17.6.4	Habiéndose excedido todos los Apostadores, la Banca solo descubrirá la CARTA SUPERIOR.
17.6.5	Si el juego se detuviese por falta de Apostadores, deberá ubicarse el Sabot en el centro del paño con los naipes dentro (no se quemará el mazo). De volver a funcionar la mesa, ofrecerá al Apostador ubicado a su izquierda la elección de quemar de uno a cinco naipes, procediendo luego a continuar el juego.
17.7	DE LAS APUESTAS
17.7.1	En general
17.7.1.1	Deberán efectuarse dentro de los mínimos y máximos establecidos.
17.7.1.2	No podrán exceder el límite máximo establecido, tomando como suma las del Apostador sentado y las del Apostador de pie.
17.7.1.3	Si el Apostador sentado decidiese modificar su apuesta, el Apostador de pie esta obligado a reducir su apuesta o a retirarla.
17.7.1.4	Anunciado el “No Va Mas”, no se permitirá apuesta alguna.
17.7.1.5	En caso que una apuesta ganadora estuviere excedida, únicamente se pagará el máximo establecido. Si la apuesta excedida resultare perdedora y el error fuere advertido con anterioridad al arrastre, dicho excedente se reintegrará al dueño de la misma.
17.7.1.6	El cuidado de sus apuestas es injerencia personal del Apostador, no adjudicándose al Personal la responsabilidad de su custodia.
17.7.2	En cuanto a su pago
	Siete y medio Real 200%
	Siete y medio Mayor 150%
	Siete y medio Menor 100%
	Ancar de Siete y Medio de igual valor 50%
17.7.2.1	Todas las apuestas ganadoras cobrarán el cien por cien (100%) del monto total apostado. Excepto el SIETE Y MEDIO REAL que cobrará el 200% y el SIETE Y MEDIO MAYOR que cobrará el ciento cincuenta por ciento (150%).
17.7.2.2	El SIETE Y MEDIO formado por la APERTURA DE FIGURAS ganará los porcentajes establecidos en el artículo precedente.
17.7.2.3	Los casilleros que hayan obtenido un puntaje igual al de la Banca, con la excepción del SIETE Y MEDIO, no ganan ni pierden, pudiendo los Apostadores retirar su apuesta.
17.7.2.4	En caso que la Banca y algún otro Apostador obtuvieran SIETE Y MEDIO REAL, SIETE Y MEDIO MAYOR ó SIETE Y MEDIO MENOR, el Apostador ganará el cincuenta por ciento (50%) de lo jugado.
17.8	DE LAS APUESTAS OLVIDADAS
17.8.1	En caso de apuestas olvidadas se seguirá la siguiente metodología:
17.8.1.1	Toda apuesta que al ser pagada, tuviere excedente y previa comprobación que no es retirada, se ingresará a la Banca en su totalidad y en custodia.
17.8.1.2	En toda apuesta que no haya excedente, pero que al pagarse por segunda vez haya dudas que pertenezca a Apostador alguno, se procederá a ingresarla a la Banca.
17.8.2	Las apuestas observadas son aquellas que retiradas del juego por presumir la no existencia de dueño, son entregadas al reclamante previa comprobación de su propiedad. Las mismas serán entregadas con el importe que tenían a su ingreso, no reconociéndose pases posteriores a su retiro.
17.8.3	Cuando dos Apostadores reclamen una misma apuesta, esta será retirada del juego hasta tanto se resuelva la legitimidad del reclamo; mientras tanto podrán seguir jugando en la misma mesa con otros valores.
17.9	DE LOS APOSTADORES
17.9.1	En general
17.9.1.1	Las apuestas de cada Apostador son de su exclusivo albedrío, tanto en cuanto al monto a jugar, como al de solicitar o no naipes adicionales. Es decir el SIETE Y MEDIO no es un juego de grupo.
17.9.1.2	También pueden participar en el juego los Apostadores que se encuentren de pie, quienes pueden hacerlo a favor de cualquiera de los que están sentados. El monto de ambas apuestas sumadas no puede superar el máximo establecido.
17.9.1.3	Las decisiones sobre el juego son exclusivas del Apostador sentado.
17.9.1.4	No se admitirá a persona alguna, aconsejar al Apostador sentado, acerca de sus decisiones en el desarrollo del juego, ni efectuar manifestación alguna al respecto.
17.9.2	Sentados
17.9.2.1	Serán admitidos en cada mesa como máximo tantos Apostadores como casilleros haya, quienes efectuarán sus apuestas libremente, dentro de los mínimos y máximos establecidos y antes de la voz de “No Va Mas”. Son los únicos que intervienen en el desarrollo del juego, siendo los responsables en sus respectivos casilleros de pedir naipes o plantar.
17.9.2.2	Deberán apostar obligatoriamente en cada una de las tallas, en caso de no hacerlo deberá dejar libre el asiento.
17.9.2.3	Podrán modificar total o parcialmente su apuesta antes del “No Va Mas”, aunque esta modificación obligue al Apostador de pie a modificar o retirar su apuesta.
17.9.2.4	

- 17.9.2.5 Les está permitido jugar en otro casillero simultáneamente siempre y cuando éste se encuentre desocupado y decidir por sí acerca de el, pero no podrá agregar apuestas en el casillero de otro Apostador.
- 17.9.2.6 Tendrá prioridad para apostar en un casillero desocupado, el Apostador sentado más próximo a la derecha del mismo.
- 17.9.2.7 Podrá plantar con el puntaje que desee a partir de su primer naipes o pedir uno por uno hasta que lo considere oportuno o se exceda. Pero en ningún caso podrá pedir naipes teniendo SIETE Y MEDIO.
- 17.9.3 De pie
- 17.9.3.1 Puede efectuar su/s apuesta/s en el/los casillero/s de su elección y optar por sus variantes cuando se produzcan a resultas de la opción del Apostador sentado. Pero no puede optar ni decidir por sí.
- 17.9.3.2 Si el Apostador sentado decidiese modificar su apuesta, el Apostador de pie esta obligado a reducir su apuesta o a retirarla.
- 17.9.3.3 En caso que el Apostador sentado decidiera por la variante APERTURA DE FIGURAS, el Apostador de pie que no hiciese la misma opción, jugará exclusivamente con la primera carta.
- 17.9.3.4 Puede jugar simultáneamente a cuantos casilleros desee.
- 17.10 DE LAS ANOMALÍAS
- 17.10.1 Una vez entregado el naipes al primer Apostador, el juego quedará automáticamente iniciado y no se anulará la talla por causa alguna
- 17.10.2 Para el caso que el tallador por omisión no quemara los dos primeros naipes o no ofreciera el quemado correspondiente al Apostador, se procederá de la siguiente manera:
- 17.10.2.1 Cualquiera sea el momento en que se descubre la anomalía, la talla debe continuar hasta finalizar siendo absolutamente válida.
- 17.10.2.2 Antes de comenzar la nueva talla, se efectuará el quemado correspondiente, procediendo luego a continuar el juego.
- 17.10.3 Si durante la distribución se extraen varios naipes juntos, hayan sido descubiertos o no, de poder detectar el orden correcto volverán a su posición original y serán válidos. De no poder detectar el orden, los mismos se quemarán y se continuará con la talla sin anularla.
- 17.10.4 Si accidentalmente el Tallador descubriese la Carta Superior, la misma será válida y se continuará con la talla.
- 17.10.5 Si el Tallador, por omisión, no se diese la Carta Superior:
- 17.10.5.1 De darse cuenta antes de entregar naipes al primer Apostador que lo solicite, se encartará.
- 17.10.5.2 De darse cuenta luego de haber entregado naipes a algún Apostador, continuará con la definición de la talla, definido el puntaje del último Apostador, tomará cartas para sí.
- 17.10.6 Si al darse la Banca los naipes siguientes al primero para definir el puntaje, se deslizase más de uno, se procederá de la siguiente manera:
- 17.10.6.1 Advertido el error al extraerlo del Sabot, se descubrirá el primer naipes. Si fuese necesario, sucesivamente los demás, hasta definir el puntaje, "quemándose" los no utilizados.
- 17.10.6.2 Comprobándose el error al descubrirlos, se los ubicará en su orden original, descubriéndolos sucesivamente hasta conformar el puntaje, "quemándose" los demás.
- 17.10.7 Si después de distribuir los naipes se observa que en el casillero de algún Apostador no se ha efectuado la apuesta correspondiente, se le invitará a hacerlo.
- 17.10.7.1 De aceptar, su apuesta no debe exceder el mínimo vigente.
- 17.10.7.2 De no aceptar, su casillero no juega. Si hubiese alguna apuesta de pie deberá ser retirada sin derecho a reclamo alguno.
- 17.10.8 En caso que el Tallador, al retirar los naipes de algún casillero excedido, arrastrase la Carta Superior, se procederá de la siguiente manera:
- 17.10.8.1 Advertido el error, la Banca pagará a todas las apuestas el porcentaje correspondiente.
- 17.10.8.2 Los casilleros excedidos no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 17.10.9 En caso de anunciarse un puntaje equivocado y advertido el error sin haberse definido el pase, se expresará de inmediato y con claridad, la rectificación del mismo.
- 17.10.10 Si el Tallador en algún casillero por error en la suma, canta un puntaje equivocado y la falla se detecta luego de definirse el puntaje de la Banca, se procederá de la siguiente manera:
- 17.10.10.1 Si el puntaje real del casillero es superior al de la Banca, se le debe pagar.
- 17.10.10.2 Si el puntaje real del casillero es inferior al de la Banca, no gana ni pierde.
- 17.10.11 Cuando el Tallador, como consecuencia de fallar el corte de seguridad, no pueda continuar con la definición de la talla, se dará por finalizada la misma y se procederá a pagar a todos los casilleros el porcentaje correspondiente, excepto los excedidos que no tendrán derecho a reclamo alguno.
- 17.10.12 Ante cualquier duda de la autenticidad de los naipes o sospecha de marcas, deberá informarse al Supervisor.
- 17.10.13 Cuando por un hecho casual cayesen los naipes al suelo y no sean restituidos por un empleado de juego, el Inspector solicitará el cambio de mazo.
- 17.10.14 Toda carta del Sabot que apareciese dada vuelta, no juega, "se quema". La tercera vez que se produzca esta anomalía, se quema el mazo.
- 17.10.15 Los naipes ingresados en el descartero bajo ningún concepto y/o circunstancia podrán ser extraídos del mismo.
- 17.11 DE LAS RESERVAS

- 17.11.1 En las aperturas de mesas y durante la preparación del mazo, no esta permitida.
- 17.11.2 A la terminación del mazo, no esta permitida y si la hubiera quedará sin efecto.
- 17.11.3 Únicamente serán válidas para la compra de fichas, pasado un tiempo prudencial, quedará nula.
- 17.11.4 Si algún Apostador de pie desea ocupar un asiento reservado, podrá hacerlo y apostar con todos los derechos y obligaciones, debiendo dejar el asiento cuando le sea requerido.
- 17.12 DE LO COMPLEMENTARIO
- 17.12.1 No serán permitidas anotaciones del juego.
- 17.12.2 La casa se reserva el derecho de cambiar el mazo cuando lo considere conveniente.
- 17.12.3 La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el Juego cuando no cumpla con los artículos del presente Marco Normativo, o no guarde conducta decorosa hacia el Personal y/o demás Apostadores.
- 17.12.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

18. SIETE Y MEDIO REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

ÍNDICE	Artículo
Introducción	18.1
Elementos básicos de gestión	18.2
Del personal	18.3
Del Inspector	18.3.1
Y la iniciación del juego	18.3.1.1
Y las apuestas	18.3.1.2
Y la talla	18.3.1.3
Y la caja de empleados	18.3.1.4
En otros casos	18.3.1.5
Del Tallador	18.3.2
Y la iniciación del juego	18.3.2.1
Y las apuestas	18.3.2.2
Y la talla	18.3.2.3
Y las definiciones de la talla	18.3.2.4
Y las operaciones de pago	18.3.2.5
Y las operaciones de cambio	18.3.2.6
Y la finalización del juego	
Al término de la jornada	18.3.2.7
En otros casos	18.3.2.8
De las marcas indicativas de puntaje	18.4
De la confección del mazo	18.5
En la iniciación del juego	18.5.1
Durante el desarrollo del juego	18.5.2
En las mesas sin público	18.5.3
Del canje de valores con el Cambista	18.6
De la operaciones de reposición	18.7
Del relevo	18.8
Del inspector	18.8.1
Del tallador	18.8.2
De la apertura de mesa	18.9
Del cierre de mesa	18.10
De lo complementario	18.11
Del léxico técnico específico	18.12
Del glosario	18.13

SIETE Y MEDIO REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 18.1 INTRODUCCIÓN
- 18.1.1 El Siete y Medio es un juego de contrapartida, lo que significa que el Apostador individualmente juega contra la Banca, intentando superar el juego de la misma. Tal naturaleza no competitiva entre Apostadores, pero fuertemente animada contra aquel que representa a la Casa, mas el agregado de una mesa cuyas dimensiones reducidas facilitan la cercanía "cara a cara" con el Apostador, hacen del Siete y Medio un juego sumamente personalizado y coloquial, donde la condición profesional del Tallador en cuanto a conocimiento y habilidad para sobrellevar la partida y las circunstancias, pero sobre todo su amabilidad, simpatía y tolerancia, serán determinantes del humor colectivo y del buen desarrollo del juego.
- 18.2 ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 18.2.1 MESA: Con capacidad para siete Apostadores sentados, tiene forma de semicírculo. El Tallador está ubicado frente a los Apostadores en posición parado. El tapete es de paño, cuyo color varía según las salas de juego. Tiene estampado los espacios donde el Apostador realiza sus apuestas llamados casilleros. Una leyenda inscripta en el tapete indica la puntuación con la que el Tallador debe pedir o plantar obligatoriamente; en su costado derecho se halla ubicada la Caja Porta - Valores. El cajón de la recaudación de la Caja de Empleados está ubicado debajo de la misma, a la izquierda del Tallador. Debajo y al centro del tapete se

- encuentra un cajón donde se depositará el cofre Guarda Valores, junto con la documentación, la caja Guarda Naipes y la linterna. Todas las posiciones relativas indicadas son hechas desde la posición del Tallador.
- 18.2.2 SABOT: Caja de acrílico numerada, con puntera truncada, tapa corredera de acrílico deslizable hacia atrás, con traba de seguridad. El interior del sabot tiene base acrílica, carro desplazable con rodillo metálico. Función: Contener los naipes que conforman el mazo y que han de ser utilizados en la partida.
- 18.2.3 NAIPE O CARTA: Cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras una/s figura/s y números, siendo negras y coloradas de acuerdo al color de sus dibujos. Se distinguen por palos los cuales se denominan Corazón, Pique, Diamante y Trébol.
- 18.2.3.1 Signos de los naipes franceses
Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es la Copa.
- 18.2.3.2 Pique: del francés que significa pica o lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es la Espada.
- 18.2.3.3 Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es colorado. Su equivalente en la baraja española es el Oro.
- 18.2.3.4 Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto.
- Figuras de los naipes franceses: Cualquiera de los tres naipes de cada palo que representan personas.
- 18.2.3.5 Valet: del francés, que significa criado. Es el undécimo naip de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de medio punto
- 18.2.3.6 Dama: es el duodécimo naip de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de medio punto.
- 18.2.3.7 Rey: es el décimo tercer naip de cada palo. Su valor para la suma de los naipes es de medio punto.
- 18.2.4 CORTES: Dos tarjetas de plástico no transparente. Su función es la de ser utilizados para que el Apostador pueda realizar el corte del mazo por un lado, y como corte de seguridad para indicar la llegada del último pase por el otro.
- 18.2.5 CAJA GUARDA NAIPES: caja de acrílico, cuya función es guardar fajado el juego de diez barajas y dos cortes.
- 18.2.6 DESCARTERO: Caja acrílica adosada a la Caja Porta – Valores. Base con guía del mismo material y fondo deslizable para retirar las cartas. Función del mismo: Depositar los naipes utilizados en cada talla.
- 18.2.7 PROPINERO: Caja de material acrílico, sin tapa, con división interna. Función: depositar los valores recibidos en concepto de Caja de Empleados.
- 18.2.8 CAJA PORTA-VALORES: Caja acrílica con estantes del mismo material cuya función es la de contener los valores de Capital fijo y Capital Habilitante mientras la mesa se encuentra habilitada.
- 18.2.9 COFRE GUARDA-VALORES: Caja de acrílico transparente sujeta a la mesa por medio de dos tornillos, cuya tapa se asegura mediante una barra de seguridad de bronce factible de ser precintada. Cuya función es la de proteger a los valores que componen la Banca mientras la mesa no se encuentra habilitada.
- 18.2.10 FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero para apostar.
- 18.2.11 APOYA FICHAS: Elemento angular metálico forrado en tela de paño. Función del mismo: Sirve de sostén para los carretes de fichas utilizados durante la partida.
- 18.3 DEL PERSONAL
- La mesa de Siete y Medio está atendida directa y fundamentalmente por el Tallador, que se encarga de la conducción del juego en su faz operativa y por el Inspector, quien entenderá en el control de todas las operaciones que se realicen en la misma.
- 18.3.1 Del Inspector
- 18.3.1.1 Y la iniciación del juego
- 18.3.1.1.1 Se ubicará entre las dos mesas que tenga a su cargo, pudiendo desplazarse para efectuar un mejor control. De tener una sola mesa se ubicará preferentemente a la izquierda del Tallador.
- 18.3.1.1.2 Controlará la confección del mazo y el corte del mismo acorde a la normativa vigente.
- 18.3.1.1.3 Entenderá en el control directo y permanente del desarrollo del juego y todas las operaciones que se efectúen en las mesas a su cargo.
- 18.3.1.2 Y las apuestas
- 18.3.1.2.1 Observará las apuestas del público y la manera en que se realizan, a efectos de evitar errores o transgresiones a las normas establecidas.
- 18.3.1.2.2 Verificará el ingreso de todas las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.
- 18.3.1.2.3 Prestará especial atención a las apuestas no cobradas, presumiblemente olvidadas en cuyo caso informará al Supervisor y con su autorización dispondrá el ingreso de las fichas a la banca.
- 18.3.1.3 Y la talla
- 18.3.1.3.1 Controlará la extracción y distribución de los naipes.
- 18.3.1.3.2 Que la decisión de pedir o plantar tomada por cada Apostador, sea hecha claramente.
- 18.3.1.3.3 Que los puntajes obtenidos por los Apostadores concuerden con los anuncios realizados por el Tallador y las marcas indicativas de los mismos.
- 18.3.1.3.4 Verificará que el desarrollo y definición de la talla sea hecha de acuerdo a lo normado.
- 18.3.1.4 Y la Caja de Empleados
- 18.3.1.4.1 Observará que las operaciones que realiza el Tallador en el momento que recibe valores en concepto de Caja de Empleados, en su traslado al Propinero, se realicen con claridad.
- 18.3.1.4.2 Dispondrá la Caja de Empleados a los efectos de su conversión por las fichas de Uso Interno.
- 18.3.1.4.3 Luego de la definición de un pase, desplegará sobre el tapete los valores a convertir, anunciando en voz alta el importe correspondiente y solicitando del Tallador el pago.
- 18.3.1.4.4 Previa comprobación con el Tallador del importe y prestada su conformidad, éste será introducido en el Propinero
- 18.3.1.4.5 Bajo ninguna circunstancia procederá al pago de la Caja de Empleados por sí mismo.
- 18.3.1.5 En otros casos
- 18.3.1.5.1 Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y órdenes provenientes de la superioridad.
- 18.3.1.5.2 Controlará que el desarrollo del juego tenga un ritmo ágil.
- 18.3.1.5.3 Anotará en cada mesa la frecuencia de cada mazo (Form. N° 6021), cuando la superioridad así lo disponga.
- 18.3.1.5.4 Deberá hallarse en conocimiento del estado de la Banca de cada mesa en cualquier momento de la actividad, para informarlo cuando le sea requerido por sus superiores.
- 18.3.1.5.5 Entenderá en las reposiciones del Capital Habilitante y de la Caja de Empleados.
- 18.3.1.5.6 Atenderá conjuntamente con el Tallador las operaciones de Canje de Valores con el Cambista, de acuerdo a lo normado en el apartado respectivo.
- 18.3.1.5.7 Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad relacionada con el desarrollo del juego.
- 18.3.1.5.8 Verificará que el Tallador anuncie cuando finalice el mazo durante la última hora de actividad, "Esta Mesa Continúa".
- 18.3.1.5.9 No autorizará la preparación de la documentación, ni el acondicionamiento de la banca, antes de la finalización de la actividad de la sala u orden de cierre recibida del Supervisor.
- 18.3.1.5.10 En ningún caso tomará parte activa en el manejo de los valores. Este requisito es de estricto cumplimiento.
- 18.3.2 Del Tallador
- 18.3.2.1 Y la iniciación del juego
- 18.3.2.1.1 Armará el mazo acorde a la normativa vigente.
- 18.3.2.1.2 Preparará los carretes para iniciar el juego, que armará con aproximadamente veinte fichas cada uno.
- 18.3.2.1.3 Invitará a los Apostadores a efectuar sus apuestas, mediante el anuncio "Hagan Juego", cuidando que ningún Apostador de los sentados omita hacerlo.
- 18.3.2.2 Y las apuestas
- 18.3.2.2.1 Observará que no haya ninguna fuera de los mínimos y máximos establecidos.
- 18.3.2.2.2 Controlará que no se realicen ni se modifiquen las ya efectuadas después del "No Va Mas".
- 18.3.2.2.3 Verificará que sean colocadas en los lugares asignados al efecto.
- 18.3.2.2.4 Los Apostadores sentados, en la parte inferior del casillero.
- 18.3.2.2.5 Los Apostadores de pie, al costado derecho, desde la posición de éstos.
- 18.3.2.2.6 En caso de APERTURA DE FIGURAS las apuestas de pie, se colocarán entre ambos naipes.
- 18.3.2.2.7 Prestará especial atención a los montos apostados dentro y fuera del casillero a fin de observar que no se exceda del máximo establecido.
- 18.3.2.2.8 Adecuará cuando corresponda, la apuesta mayor de los Apostadores de pie a un mismo casillero hasta eliminar el excedente del máximo establecido, que será devuelto.
- 18.3.2.3 Y la talla
- 18.3.2.3.1 Los naipes serán distribuidos de izquierda a derecha.
- 18.3.2.3.2 Entregará un naip descubierto a cada Apostador, según lo indicado en el artículo precedente, y para la Banca uno cubierto. (Carta Superior)
- 18.3.2.3.3 Recabará del Apostador voluntad de "pedir" o "plantar", decisión que ratificará de viva voz, empleando los términos "pide" o "planta".
- 18.3.2.3.4 En decisión de "plantar", si correspondiera, orientará el último naip en la forma preestablecida para indicar su puntaje.
- 18.3.2.3.5 Deberá acomodar los naipes sin encimarlos y de manera tal que su puntaje sea claramente visible.
- 18.3.2.3.6 Los naipes quedarán sobre el tapete, tanto los correspondientes al Apostador como los del Tallador, a la vista y en el lugar destinado a tal efecto, hasta la finalización del pase.
- 18.3.2.3.7 Retirá las apuestas de los casilleros que se excediesen ingresando las fichas a la Banca en primer término y luego depositando los naipes en el descartero.
- 18.3.2.4 Y las definiciones de la talla

- 18.3.2.4.1 Una vez que el último Apostador haya decidido plantar o se hubiere excedido, anunciará "Para la Banca" y descubrirá su naipe.
- 18.3.2.4.2 Los naipes posteriores, si le correspondiese a la Banca, se colocarán transversales a su frente y a continuación de la Carta Superior, de izquierda a derecha y sin encimarlos.
- 18.3.2.5 Y las operaciones de pago
- 18.3.2.5.1 Definido el puntaje de la Banca, procederá en primer término al retiro de las apuestas de los casilleros perdedores si los hubiera, comenzando por la izquierda. Efectuando luego el pago de las apuestas ganadoras en sentido inverso.
- 18.3.2.5.2 Efectuará las operaciones de pago en voz alta y con la mayor claridad posible.
- 18.3.2.5.3 Los pagos se harán apuesta por apuesta, en forma individual, incluidas las aperturas.
- 18.3.2.5.4 Primero la perteneciente al Apostador sentado y luego la que corresponda al Apostador de pie. Efectuará las reducciones necesarias a fin de clarificar las apuestas y los pagos.
- 18.3.2.5.5 Utilizará solamente las fichas de los Carreteles sin tomar las fichas del arrastre o de las reducciones.
- 18.3.2.5.6 Cuidará que no se hagan nuevas apuestas hasta no haber concluido el pago de todos los casilleros.
- 18.3.2.5.7 Finalizado el pago procederá al arrastre de los naipes de los casilleros que, junto con los de la Banca, ingresará en el Descartero.
- 18.3.2.5.8 Comenzará por el último casillero a su izquierda, con la mano derecha arrastrará los naipes del mismo junto con los de los casilleros contiguos hasta el centro del tapete. Con la misma mano buscará los naipes del último casillero a la derecha, arrastrándolos hasta juntarlos con los restantes. Reunidos todos los naipes en el centro del tapete, siempre con la mano derecha, los arrastrará en dirección a su cuerpo, donde los esperará con la mano izquierda apoyada sobre el tapete y levantada levemente para permitir que los naipes arrastrados entren en ella. A continuación serán guardados en el Descartero.
- 18.3.2.5.9 Ordenará las fichas provenientes del arrastre, comenzando por las de mayor valor.
- 18.3.2.6 Y las operaciones de cambio
- 18.3.2.6.1 Ubicará la ficha a cambiar en el centro del tapete.
- 18.3.2.6.2 Por detrás de ésta desplegará las fichas de cambio en fracciones de cinco, utilizando la técnica del peinado y anunciando Cambio.
- 18.3.2.6.3 Finalmente entregará "peinado" el cambio al Apostador.
- 18.3.2.7 y la finalización del juego al término de la jornada
- 18.3.2.7.1 Anunciados los cinco minutos para el último pase, las tallas continuarán efectuándose en forma normal, solo se detendrán cuando medie expresa indicación del Supervisor al Inspector para detener el juego y anunciar el último pase, momento en el cual anunciará "Hagan Juego Para el Último Pase".
- 18.3.2.7.2 Finalmente, anunciado por los altavoces "Última Bola...Último Pase", procederá a anunciar "Último Pase" y a ejecutarlo.
- 18.3.2.8 En otros casos
- 18.3.2.8.1 Al recibir las fichas que el Apostador entregue para Caja de Empleados, deberá decir "Gracias, Caja De Empleados" y depositarlas en el Propinero.
- 18.3.2.8.2 Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 18.3.2.8.3 Evitará la manipulación innecesaria de valores.
- 18.3.2.8.4 No decidirá por sí mismo el pago de apuesta dudosa, controvertida u olvidada, sin la consulta previa al Inspector.
- 18.4 DE LAS MARCAS INDICATIVAS DE PUNTAJE
- 18.4.1 El puntaje resultante de la suma de los naipes será hecho de acuerdo a marcas preestablecidas, las cuales se logran variando las posiciones de los naipes
- 18.5 DE LA CONFECCIÓN DEL MAZO
- 18.5.1 En la iniciación del juego
- 18.5.1.1 En la confección del mazo sólo intervendrá el Tallador.
- 18.5.1.2 Procederá a la preparación del Mazo, una vez que se haya sentado un Apostador.
- 18.5.1.3 Tomará, de ambos extremos, dos barajas por vez, efectuando un baraje y dejando el grupo resultante con el lomo hacia arriba sobre el tapete, cerca del asiento siete. Proseguirá de la misma forma con las restantes barajas, formando una sola pila. Extenderá la pila en abanicos sobre el tapete, tomando de a una tercera parte por vez.
- 18.5.1.4 A continuación se procederá al mezclado o "ensalada" de naipes. Realizará ésta con las palmas de las manos apoyadas sobre los naipes, mediante movimientos circulares cruzados y alternados, facilitando el mezclado y el desarme total del orden correlativo de éstos, cuidando de incorporar al procedimiento la totalidad de los mismos.
- 18.5.1.5 A continuación confeccionará un agrupamiento alargado con la "ensalada" de naipes, tomando de éste tres porciones similares, con el lomo hacia el público, que luego de emparejadas, agrupará entre los casilleros dos y tres, en pilas, con el lomo hacia arriba.
- 18.5.1.6 De cada una de las pilas tomará, de izquierda a derecha, aproximadamente la cuarta parte, que extenderá en abanico sobre el tapete para verificación de lomos. Realizado el mismo y reagrupados los naipes los dividirá en dos partes equivalentes, que enfrentará por el lado menor, efectuando tres barajes sucesivos, luego de los cuales tras un nuevo abanico de verificación, depositará en el tapete.
- 18.5.1.7 Repetirá esta operación con los naipes restantes hasta conformar una sola pila. A continuación el Tallador tomará con la mano izquierda el mazo y con la derecha el Sabot, emparejando aquel, luego lo introducirá dentro del mismo, trabándolo con el carro.
- 18.5.1.8 Seguidamente colocará en uno de sus laterales el corte de plástico y lo ofrecerá al primer Apostador ubicado a su derecha para que efectúe el corte del mazo.
- 18.5.1.9 Se entiende por corte del mazo a la operación de introducir por parte del Apostador el corte de plástico en algún lugar de éste a su voluntad.
- 18.5.1.10 Con el corte efectuado, procederá a extraer el mazo del Sabot, pasando la porción menor de las partes en que quedó dividido hacia atrás o adelante según corresponda, cuidando que el corte de plástico siempre quede al final del mazo. El emparejamiento de éste, nuevamente será efectuado con el Sabot.
- 18.5.1.11 Luego se procederá a colocar el corte de seguridad que anuncia la última talla de acuerdo a la normativa vigente.
- 18.5.1.12 Finalmente el mazo es re-introducido en el Sabot, colocándose el carro o rodillo en la parte trasera de aquel, luego se coloca la tapa de cierre del Sabot y la traba de seguridad respectiva. A continuación se queman los dos primeros naipes y se anuncia "Hagan Juego"
- 18.5.2 Durante el desarrollo del juego
- 18.5.2.1 Cuando aparezca el corte de seguridad, anunciará "Última Talla".
- 18.5.2.2 Desarmará el Sabot verificando que en su interior no hayan quedado naipes ni cortes.
- 18.5.2.3 Colocará el Sabot desarmado sobre su costado izquierdo al lado del Propinero, la tapa contra el Sabot y el rodillo sujetando a ésta.
- 18.5.2.4 Tomará el descartero, extraerá los naipes del mismo observando que no quede ninguno en su interior, parándolos de manera que quede conformada una sola pila a la izquierda del tapete.
- 18.5.2.5 Seguidamente armará tres pilas similares con el lomo hacia arriba entre los casilleros dos y tres.
- 18.5.2.6 Las operaciones posteriores son iguales a las descritas para la confección del mazo en la iniciación del juego.
- 18.5.3 En las mesas sin público
- 18.5.3.1 Cuando a la finalización del mazo, se produjera una ausencia total de Apostadores sentados, la confección del mismo será efectuada mediante la operatoria habitual, interrumpiéndose en el momento del armado del Sabot, quedando la pila resultante en el centro del tapete.
- 18.5.3.2 Al reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida, el Tallador separará la pila en tres, efectuará un abanico, un solo baraje y un abanico final de verificación, continuando con el armado del Sabot normalmente.
- 18.5.3.3 Si el juego se detuviese por falta de Apostadores sentados, antes de la finalización del mazo, deberá ubicarse el Sabot en el centro del tapete con los naipes dentro (no se quemará el mazo).
- 18.5.3.4 Al reanudarse el juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida se ofrecerá al Apostador ubicado a la izquierda del Tallador la voluntad de "QUEMAR" de uno (1) a cinco (5) naipes, de negarse éste, el Tallador quemará los dos (2) primeros naipes e iniciará la talla.
- 18.6 DEL CANJE DE VALORES CON EL CAMBISTA
- 18.6.1 Previo a toda operación de canje de valores, el Tallador levantará todas aquellas fichas provenientes del arrastre.
- 18.6.2 El Cambista se ubicará del lado izquierdo del Tallador.
- 18.6.3 Para permitir el acceso y el desenvolvimiento del mismo el Tallador deberá colocar el Sabot en el centro del tapete, junto con el Propinero.
- 18.6.4 Durante la operatoria no efectuará ninguna tarea con relación al juego.
- 18.6.5 El Cambista deberá ser portador del formulario que acredita la operación de cambio, en términos de monto, el que será rubricado por el Inspector de conformidad al finalizar la operación.
- 18.6.6 Se colocarán las fichas en el centro del tapete de mayor a menor, deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de a diez según su forma, valor y cantidad; estos últimos deben verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco; y si hubiera más de un montón, deberán compararse ubicándolos juntos.
- 18.6.7 Extendidas las fichas sobre el tapete el Inspector controlará que el pago de los valores entrantes o salientes sea acorde al importe que figura en el formulario respectivo y a las fichas que hubiere en el tapete. Firmando a continuación el formulario de conformidad.
- 18.6.8 Extendidas las fichas sobre el tapete el Tallador procederá a consumir el pago o a recibirlo, colocando los valores correspondientes separados del capital canjeado.
- 18.6.9 De recibirse fichas de Complemento de Pago, estas se depositarán dentro de la Caja Porta-Valores antes de entregar el capital al Cambista. Caso contrario, se pagará primero al Cambista y luego se ingresarán los valores.
- 18.6.10 Todo cambio requiere necesariamente de la conformidad expresa del Inspector, del Tallador, del Cambista y del Supervisor.
- 18.7 DE LAS OPERACIONES DE REPOSICIÓN
- 18.7.1 De detectarse faltante de fichas de complemento de pago de mayor valor o de Uso Interno de Caja de Empleados, se procederá a la reposición del capital necesario para el correcto funcionamiento de la mesa.

- 18.7.2 La reposición de Capital Habilitante se cumple mediante el llenado del Form. N° 4948, efectuado por cuadruplicado, el mismo refleja y certifica los actos de reposición del valor equivalente al cincuenta por ciento (50%) del Capital Habilitante de la mesa de juego. El original es para Caja de Conversión, el duplicado queda para el de Jefe de Dpto., el triplicado en la mesa junto al Form. N° 4020 donde queda registrado; el Cuadruplicado se entregará a División Juego.
- 18.7.3 La reposición de Caja de Empleados se cumple mediante el llenado del Form. N° 4500, por el que se certifica el agregado de un monto en valores de Uso Interno equivalente al Capital de Inicio de Caja de Empleados. La parte "A" de dicho Formulario queda en la mesa de juego junto con el Form. N° 4020 donde quedará registrado; la parte "B" de aquel queda en poder del Cambista y la parte "C" se entrega a Caja de Conversión.
- 18.8 DEL RELEVO
- 18.8.1 Del Inspector
- 18.8.1.1 En el momento del mismo, una vez finalizado el pase, entradas las apuestas perdedoras, pagadas las ganadoras sin novedad alguna y terminado de recoger el arrastre, transmitirá a su par entrante lo siguiente:
 - 18.8.1.2 Habiendo algún máximo en juego informará del mismo y quien es el Apostador que lo juega.
 - 18.8.1.3 Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
 - 18.8.1.4 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
 - 18.8.1.5 Confeccionará el Estado de Banca una vez que haya sido relevado, haciéndolo de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las fichas durante su contabilización.
 - 18.8.1.6 Si se encontrare controlando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Se considera finalizada la operación cuando son quemados los dos naipes iniciales.
 - 18.8.1.7 Posteriormente procederá al llenado del formulario respectivo.
 - 18.8.1.8 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Supervisor.
- 18.8.2 Del Tallador
- 18.8.2.1 Se considerará relevado una vez que haya:
 - 18.8.2.1.1 Retirado las apuestas perdedoras.
 - 18.8.2.1.2 Finalizado el pago de las ganadoras.
 - 18.8.2.1.3 Ingresado los naipes al descartero.
 - 18.8.2.1.4 Levantado el arrastre.
 - 18.8.2.1.5 Adelantado el Sabot hacia el centro del tapete.
 - 18.8.2.2 Informado a su par entrante de lo siguiente:
 - 18.8.2.2.1 Habiendo apuestas importantes en juego informará de las mismas.
 - 18.8.2.2.2 Indicado los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
 - 18.8.2.2.3 Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
 - 18.8.2.2.4 Si se encontrare realizando la confección del mazo, hasta finalizar dicha operación no podrá ser relevado. Se considera terminada la confección del mazo una vez que se hayan quemado los dos naipes iniciales.
 - 18.8.2.2.5 En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 18.9 DE LA APERTURA DE MESA
- 18.9.1 El Sabot y los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Cilindrero. Debiendo el Inspector controlar que el número del Sabot coincida con el registrado en el formulario entregado por aquel. De ser así, firmará de conformidad el mismo.
- 18.9.2 Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
 - 18.9.2.1 Que el cofre guarda-valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
 - 18.9.2.2 Que el número de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020
 - 18.9.2.3 Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.
 - 18.9.2.4 Que la numeración de las fichas de uso interno coincida con las de la tarjeta de Integración de Capital (Form. N° 4020) y contenga la linterna.
 - 18.9.2.5 De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente.
 - 18.9.2.6 De no existir anomalías, se solicitará la autorización del Supervisor para autorizar al Cilindrero a que corte el precinto de seguridad
 - 18.9.2.7 Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Porta-Valores.
 - 18.9.2.8 El Cofre Guarda - Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado debajo de la mesa, junto con la barra de seguridad de cierre y su funda, los tornillos de sujeción, la caja Porta- Naipes y la linterna.
 - 18.9.2.9 Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y Form. N° 5066.
 - 18.9.2.10 El Inspector anotará el número del Sabot en los Form. N° 4020, N° 4218 y N° 5066 .
 - 18.9.2.11 Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
 - 18.9.2.12 El Tallador controlará que el mazo esté compuesto por la cantidad de barajas y naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, baraja por baraja y naipe por naipe.
 - 18.9.2.13 Apoyará el mazo sobre el Apoya Fichas ubicándolo horizontalmente.
 - 18.9.2.14 Tomará de a una baraja por vez con el lomo hacia arriba.
 - 18.9.2.15 Deslizará hacia adelante cada naipe sucesivamente, dándolo vuelta y encimándolo sobre el tapete sin mezclar los palos hasta completar la pila de cada baraja.
 - 18.9.2.16 Colocará cada baraja controlada sobre el tapete, en semicírculo, con el As de corazón a la vista, tomando como referencia de partida el centro de la mesa cuidando de no tapar las inscripciones.
 - 18.9.2.17 En ningún caso, en la verificación de cada baraja, se podrá conformar otra pila o grupo de naipes además de la mencionada.
 - 18.9.2.18 Se controlará la existencia de dos cortes plásticos.
- 18.10 DEL CIERRE DE MESA
- 18.10.1 Ordenado el cierre de mesa por el Supervisor o finalizado el funcionamiento de la misma al cierre de la jornada, se procederá de la siguiente manera:
 - 18.10.1.1 No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
 - 18.10.1.2 El Tallador desarmará el Sabot dejándolo abierto en aquella parte de la mesa destinada a los Apostadores.
 - 18.10.1.3 Guardará los naipes y los cortes en la Caja guarda naipes, ubicándola junto al Sabot, conjuntamente con la linterna.
 - 18.10.1.4 La Caja Guarda Naipes y el Sabot serán retirados de la mesa por el Cilindrero, quien firmará de conformidad el formulario respectivo (Form. N° 4218)
 - 18.10.1.5 Seguidamente procederá a colocar el Cofre Guarda Valores sobre la mesa, fijándolo a la misma mediante los tornillos de sujeción..
 - 18.10.1.6 A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por fichas de uso interno, las que serán ingresadas al zambullo.
 - 18.10.1.7 Para su contabilización en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), el Tallador extenderá las fichas de la Caja de empleados no convertidas, separadas por valores, en el lado izquierdo del tapete, procediendo luego a confeccionar la misma.
 - 18.10.1.8 A los efectos el Tallador verificará que el juego de formularios correspondientes al Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) se encuentre debidamente ordenado, como: original-duplicado-triplicado junto a sus respectivos carbónicos.
 - 18.10.1.9 Se verificará la correcta contabilización de la Caja de Empleados obtenida, cotejándola con el monto que se encuentra en el zambullo. Para ello éste se dará vuelta sobre el tapete extrayendo el monto recaudado, luego se colocará boca abajo en el espacio destinado a los Apostadores.
 - 18.10.1.10 Comprobada la exactitud de los montos, trasladará la recaudación final de Caja de Empleados al lado derecho de la mesa.
 - 18.10.1.11 A continuación ubicará las fichas dentro del Cofre Guarda-Valores en las celdas destinadas a los efectos, haciéndolo de acuerdo a las pautas normadas.
 - 18.10.1.12 Deberá verificar que no hayan quedado fichas olvidadas en la Caja Porta - Valores, como tampoco por debajo de ella.
 - 18.10.1.13 Simultáneamente el Inspector contabilizará en borrador la existencia al cierre y la Caja de Empleados, a los efectos de comparar estos resultados con la contabilización oficial realizada por el Tallador y eliminar errores si los hubiere.
 - 18.10.1.14 Finalizada la contabilización de valores por parte del Tallador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndolo con las fichas de mayor valor, monto que será depositado en el lado izquierdo del tapete.
 - 18.10.1.15 La ganancia si la hubiere, una vez pagada, será colocada también en el mismo sitio, cuidando de apartarla convenientemente de la Caja de Empleados.
 - 18.10.1.16 Posteriormente el Tallador confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4109), registrando en él los valores existentes al cierre. De haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC (A reponer por Caja de Conversión). Anotará también el número de precinto que llevará el Cofre Guarda - Valores.
 - 18.10.1.17 El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020 donde queda asentada la existencia al cierre, así como el monto proveniente de Caja de empleados, cuidando que exista coincidencia plena en letras y números con los importes registrados. También deberá asentar el número de precinto que llevará el Cofre Guarda - Valores.
 - 18.10.1.18 De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) la leyenda NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
 - 18.10.1.19 El Inspector verificará que la documentación confeccionada sea concordante con los valores existentes, no permitiendo enmiendas ni raspaduras.

- 18.10.1.20 Terminada todas estas tareas se procederá a la firma, por parte del Tallador y del Inspector, del acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), del Estado de Banca (Form. N° 4109) y el de Integración de la Banca (Form. N° 4020).
- 18.10.1.21 Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda-Valores de la siguiente forma:
- 18.10.1.21.1 El estado final de la bandeja de Caja de Empleados completa será ubicado en la parte inferior, sobre el costado de acrílico de las celdas.
- 18.10.1.21.2 El excedente, de haberlo, y la Caja de Empleados convertida, se ubicarán en el costado izquierdo de la parte inferior del Cofre Guarda Valores
- 18.10.1.22 La documentación (Form. N° 4104 triplicado y Form. N° 4109) se ubicará arriba en el costado izquierdo del Cofre Guarda Valores, cuidando que los valores ingresados no tapen la misma y dificulten su lectura
- 18.10.1.23 En el costado derecho del Cofre Guarda Valores se ubicará la linterna.
- 18.10.1.24 A continuación, cerrado el Cofre Guarda Valores se colocará la barra metálica de seguridad, precintándose el mismo.
- 18.10.1.25 El Form. N° 4020, el original y el duplicado del Form. N° 4104 serán entregados al Supervisor.
- 18.10.1.26 Los elementos de gestión, tales como: el descartero, el Propinero y las reservas serán colocados en la Caja Porta - Valores
- 18.10.1.27 Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Trámite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 18.11 DE LO COMPLEMENTARIO
- 18.11.1 En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
- 18.11.1.1 Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego. En tal caso el sabot pasará al centro del tapete, para su mejor control, debiendo además los Apostadores retirar las apuestas.
- 18.11.1.2 Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores a su cargo y los demás elementos que integran la mesa de juego.
- 18.11.1.3 Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 18.11.1.4 Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.
- 18.12 DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO
- HAGAN JUEGO: Es la expresión del Tallador invitando a realizar apuestas.
- NO VA MAS: Es la expresión del Tallador que cierra terminantemente la posibilidad de seguir apostando.
- TRES... ¿PIDE O PLANTA?: el Tallador indica el puntaje obtenido por el Apostador y solicita su voluntad.
- PIDE CON TRES: Es la afirmación del Tallador indicando la puntuación obtenida por el Apostador y la decisión de éste de seguir pidiendo naipes.
- PLANTA CON TRES: Es la afirmación del Tallador indicando la puntuación obtenida por el Apostador y la decisión de éste de no pedir más naipes.
- UNO O APERTURA DE FIGURAS: Es la invitación formulada al Apostador, para que éste, si así lo desea, apueste en forma separada a cada uno de los naipes recibidos.
- EXCEDIDO: Anuncia que el Apostador excedió la puntuación de siete y medio.
- PARA LA BANCA: Expresión del Tallador anunciando que comienza a descubrir los naipes de la Banca
- CINCO... CINCO Y MEDIO GANA: Esta voz indica que la Banca ha obtenido el puntaje anunciado en primer término y que el poseedor del siguiente es ganador.
- SIETE Y MEDIO REAL... SIETE Y MEDIO REAL GANA: Es la expresión que anuncia cuando la Banca ha formado SIETE Y MEDIO REAL.
- SIETE Y MEDIO MAYOR... SIETE Y MEDIO MAYOR GANA: Denota cuando la Banca ha obtenido el puntaje de SIETE Y MEDIO con dos cartas de distinto palo.
- SIETE Y MEDIO MENOR... SIETE Y MEDIO GANA: Es la expresión que anuncia que la Banca ha formado SIETE Y MEDIO con más de dos naipes.
- ...LA BANCA PIERDE: Expresión de Tallador indicando que el puntaje de la Banca ha superado los siete y medio puntos.
- NO GANA NI PIERDE... PUEDE RETIRAR: Se anuncia cuando el Apostador ha reunido el mismo puntaje que la Banca.
- SU CASILLERO NO JUEGA: es la expresión que usa el Tallador para indicar la presencia de una anomalía en un casillero.
- SU CASILLERO PUEDE JUGAR: Es la expresión que usa el Tallador para indicar al Apostador que, solucionada alguna anomalía, puede continuar jugando.

18.13

- SE QUEMA ESTA CARTA: Es la voz del Tallador que indica que el naipe sacado del sabot, por alguna causa no juega.
- NO VA: Es la expresión usada para rechazar una apuesta.
- A UD. LE CORRESPONDE CORTAR: Invitación efectuada por el Tallador al Apostador del último casillero a su derecha.
- CAMBIO: Es la expresión que usa el Tallador para cambiar fichas por otras.
- ESTA MESA CONTINÚA: Anuncio al público Apostador cuando el Sabot finaliza dentro de la última hora de funcionamiento de la sala.
- ÚLTIMA TALLA: Es la expresión que usa el Tallador ante la aparición del corte de seguridad.
- HA SIDO LA ÚLTIMA TALLA: Expresión usada por el Tallador en el momento de levantar el arrastre de los naipes, indicando a los Apostadores que retiren sus apuestas, a los efectos de armar el Sabot.
- HAGAN JUEGO PARA EL ÚLTIMO PASE: Es la invitación a los Apostadores a efectuar las últimas apuestas de la jornada.
- HA SIDO EL ÚLTIMO PASE: Es la expresión del Tallador que indica la finalización del Sabot al término de la jornada.
- DEL GLOSARIO
- ABANICO: modismo que se emplea para expresar la forma de extender una cantidad de naipes sobre el paño, tomando cierto parecido con un abanico.
- APUESTA: cantidad de fichas que exponen a una chance o suerte.
- APUESTA ANUNCIADA: cuando el Apostador no tiene fichas en su poder y repentinamente desea jugar cuando va a tirarse el pase, anunciando en voz alta la apuesta que desea hacer. (esta posibilidad no es permitida en el presente reglamento)
- APUESTA OLVIDADA: cantidad de fichas ganadoras no cobradas, olvidadas por su dueño.
- ARMADO DEL SABOT: suma de procedimientos con los que se realiza el mezclado de los naipes.
- ARRASTRAR: modismo con que se expresa el acto de ingresar a la Banca las fichas perdedoras.
- BANCA: capital en fichas de cada mesa.
- BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS: fichas de uso interno, que se canjearán por los valores recibidos del público, que forman parte del Capital Habilitante.
- BARAJA: conjunto de naipes. La baraja francesa se compone de trece naipes por palo. Consta de cuatro palos, totalizando cincuenta y dos naipes.
- BARAJAR: mezclar pequeñas cantidades de naipes, tomándolos con ambas manos e intercalándolos unos con otros.
- CHANCE: voz francesa que significa "suerte".
- CARTA O NAIPE: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras figura/número, con los dibujos que distingue a cada uno de los palos.
- CARRETEL: conjunto de fichas dispuestas en forma horizontal sobre el Apoya Fichas.
- CASILLERO: espacios en el tapete donde los Apostadores sentados efectúan sus apuestas y reciben sus naipes.
- CAJA PORTA -VALORES: receptáculo de acrílico con divisiones interiores, ubicado sobre el lateral derecho de la mesa, cuya función es guardar las fichas durante el funcionamiento de la misma.
- COFRE GUARDA-VALORES: receptáculo acrílico cuya función es la de proteger a las fichas de mayor valor, para ello contiene celdas donde se ubican las mismas.
- CORTAR: es introducir un "corte" en el mazo, en el lugar que a voluntad elige el Apostador.
- CORTE: cartulina de celuloide de forma y tamaño similar a un naipe, que se utiliza para dividir el mazo en dos partes
- CORTE DE SEGURIDAD: corte que efectúa el Tallador para advertir la llegada del último pase del Sabot.
- ENSALADA: modismo que expresa la acción de mezclar los naipes sobre el tapete, con el lomo a la vista.
- EXCEDENTE: monto que sobrepasa el máximo establecido.
- FICHAS: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- FICHONES: modismo que se emplea para designar las fichas de uso interno.
- INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor o color.
- MÁXIMO PERSONAL: es la prohibición a un mismo Apostador de efectuar apuestas que superen el máximo establecido, ya sea por sí o por otro/s.
- MAZO: cantidad de naipes que intervienen en el desarrollo de un juego.
- PALO: cada uno de los signos de los naipes.
- PASE: modismo que expresa la extracción de los naipes, formación del puntaje y definición de una jugada.
- PIDE: opción a otra carta.
- POSAPIES: cajón de madera forrado con uno de los lados inclinados, utilizado por el Tallador para su apoyo.
- PUNTAJE: la suma de varios naipes.
- PLANTAR: desistir el Apostador de recibir otro naipe.

QUEMAR: anular naipes, pase o mazo.
 REDUCCIÓN: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.
 SABOT: Caja de acrílico con tapa corrediza. En su interior hay un "carro" con rodillo que sostiene los naipes y ayuda al deslizamiento y extracción de los mismos. Se encuentran numerados. Función del Sabot: contener los naipes que conforman el mazo que ha de ser utilizado en la partida.
 TAPETE: paño de color que cubre el área de juego de la mesa.
 TABURETE: silla con respaldo, de asiento regulable, utilizada por el Tallador.
 TALLA: ver PASE.
 ZAMBULLO: caja de madera ubicada en la parte inferior de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas de uso interno de Caja de Empleados.

19. CENTRAL POKER 3
 REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE Artículo	
Introducción	19.1.
Del valor de los naipes	19.2.
De las variantes del juego	19.3.
De la tabla de pagos	19.4.
De la definición en caso de igualdad de juegos	19.5.
De las apuestas	19.6.
De la iniciación del juego	19.7.
De los Apostadores	19.8.
De la talla	19.9.
De las anomalías	19.10.
En general	19.10.1.
De la talla	19.10.2.
De los Apostadores	19.10.3.
De los naipes	19.10.4.
De las reservas	19.11.
De lo complementario	19.12.

CENTRAL POKER 3
 REGLAMENTO DEL JUEGO

19.1.	INTRODUCCIÓN
19.1.1.	Es un juego de los denominados de contrapartida practicado con naipes del tipo francés. El objetivo de cada jugador es conseguir una de las variantes propuestas o bien tener una combinación superior a la de la Banca. Son dos juegos en uno; ambas opciones se harán con los mismos tres naipes iniciales.
19.2.	DEL VALOR DE LOS NAIPES
19.2.1.	El valor asignado a cada naipe es aquel indicado en el mismo y por letra, de la forma que se detalla a continuación y de mayor a menor: AS - K - Q - J - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2.
19.3.	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
19.3.1.	Las siguientes son las variantes del juego, de mayor a menor, que surgen de las distintas combinaciones de los valores y palos en los tres naipes que reciben los Apostadores y la Banca.
19.3.2.	Escalera de color: tres naipes correlativos del mismo palo donde el As se puede utilizar anterior al dos o posterior al Rey. La mayor combinación es Dama, Rey, As. La menor As, Dos, Tres.
19.3.3.	Pierna: tres naipes del mismo número o figura.
19.3.4.	Escalera: tres naipes correlativos y de distinto palo. Al igual que en la Escalera Color la mayor combinación es Dama, Rey, As y la menor As, Dos, Tres.
19.3.5.	Color: tres naipes del mismo palo sin correlatividad.
19.3.6.	Par: dos naipes del mismo número o figura.
19.3.7.	Sin juego: tres naipes sin combinación alguna
19.4.	DE LA TABLA DE PAGOS
19.4.1.	La apuesta de Par o Más se pagará de acuerdo a la siguiente tabla de combinaciones, sin tomar en cuenta las naipes de la Banca:
	COMBINACIÓN PAGO
	Escalera color 40 a 1
	Pierna 30 a 1
	Escalera 6 a 1
	Color 4 a 1
	Par 1 a 1
19.4.2.	Las apuestas de Ante y Bet cobraran: Ante y Bet 1 a 1
19.4.3.	La apuesta de Ante, también tiene un pago adicional o Extra, independiente de la combinación lograda por el tallador, aunque éste no califique o tenga una jugada mejor que la del Apostador. La tabla es la siguiente:
	COMBINACIÓN PAGO
	Escalera color 5 a 1
	Pierna 4 a 1
	Escalera 1 a 1
19.5.	DE LA DEFINICIÓN EN CASO DE IGUALDAD DE JUEGOS
19.5.1.	Igualdad de Escalera color: define la carta de mayor valor en que termina la escalera
19.5.2.	Igualdad de Pierna: la que esté formada por las naipes de mayor valor.

19.5.3.	Igualdad de Escalera simple: define la carta de mayor valor en que termina la escalera.
19.5.4.	Igualdad de Color: el color que tenga la carta de mayor valor.
19.5.4.	Igualdad de Pares: el par que tenga mayor valor, de subsistir la igualdad se define por el tercer naipe.
19.5.5.	Igualdad de Sin Juego: define la carta de mayor valor y así sucesivamente.
19.5.6.	En cualquier variante, de persistir la igualdad, el Apostador no gana ni pierde.
19.6.	DE LAS APUESTAS
19.6.1.	Par o Más: Apuesta inicial que realiza un Apostador antes del reparto de naipes. Su objetivo es obtener como mínimo un par. Esta apuesta es independiente de los naipes del Pagador.
19.6.2.	Ante: Apuesta inicial realizada antes de recibir los naipes, que se resuelve comparando la mano del Apostador con la de la Talla.
19.6.3.	Bet: Apuesta realizada por el Apostador luego de ver sus naipes, del mismo monto de lo jugado en el Ante.
19.6.4.	La apuesta de Par o Más es independiente de la apuesta de Ante y Bet.
19.6.5.	El Apostador puede optar por realizar una u otra o ambas.
19.6.5.	Antes del reparto de naipes, cada Apostador debe hacer sus apuestas en los casilleros de Par o Más y/o Ante, en cualquiera de los dos o en ambos. Dichas apuestas podrán ser de diferente importe.
19.6.7.	Además de su casillero, el Apostador podrá apostar en cualquier otro que se encuentre libre, (en uno o en varios), pero solamente en la apuesta Par o Más.
19.6.8.	Las apuestas oscilarán entre un mínimo y máximo establecido por la Superioridad para cada Casino.
19.7.	DE LA INICIACIÓN DEL JUEGO
19.7.1.	El mazo a utilizar durante el juego está compuesto por cincuenta y dos naipes, conformado por cuatro dibujos o palos distintos de trece naipes cada uno
19.7.2.	Para poder comenzar el juego debe haber como mínimo un Apostador sentado.
19.7.3.	Se ofrecerá a cualquiera de los Apostadores la elección del color del mazo a utilizar.
19.7.4.	El Pagador utilizará dicho mazo el tiempo que dure su turno.
19.7.5.	El mazo restante se guardará en la Caja Guarda Naipes.
19.7.6.	El Pagador entrante cambiará el mazo.
19.7.7.	Se llamará a efectuar apuestas y una vez realizado el baraje y corte por parte del Pagador, comenzará con la distribución de naipes.
19.8.	DE LOS APOSTADORES
19.8.1.	Solo podrán intervenir en el juego los Apostadores que se encuentren sentados.
19.8.2.	Los Apostadores deberán apostar obligatoriamente en cada una de las tallas, en caso de no hacerlo deberán dejar libre el asiento.
19.8.3.	Deberán observar sus naipes dentro del perímetro de la mesa y en forma reservada.
19.8.4.	Una vez vistos sus naipes, los ubicará en el casillero destinado a tal fin con la apuesta de Bet encima de las mismas.
19.8.5.	De aquí en más, será el Pagador el encargado de descubrirlos y efectuar los pagos que correspondan.
19.8.7.1.	DE LA TALLA
19.9.1.	Se considera juego iniciado cuando el primer Apostador observa sus naipes.
19.9.2.	Se reparten tres naipes cubiertos a cada Apostador y a la Banca, de izquierda a derecha y en tres rondas.
19.9.3.	Los mismos se entregarán cubiertos en su totalidad.
19.9.4.	Luego los Apostadores verán sus naipes, salvo los que apostaron únicamente a Par o Más, y decidirán si continúan en el juego apostando al Bet, o retirándose perdiendo su Par o Más y el Ante.
19.9.5.	Para calificar el Pagador deberá tener una jugada mínima de "Q". De no ser así, pagará la apuesta de Ante 1 a 1 y el Bet quedará como está. Si la Banca califica entonces ganará quien tenga la mayor jugada. De ganar el Apostador, cobrará ambas apuestas 1 a 1.
19.10.	DE LAS ANOMALÍAS
19.10.1.	En general:
19.10.1.1.	De verificarse cualquier anomalía antes de declararse "juego iniciado" se anulará la talla completa.
19.10.1.2.	De verificarse cualquier anomalía y el juego está iniciado, no se anulará la talla y el casillero donde se encontró la misma, si no tiene solución, se anulará.
19.10.1.3.	De encontrarse naipes de otro color, se reemplazarán los dos mazos utilizados por dos de reposición, pasando los primeros a verificación.
19.10.2.	De la talla:
19.10.2.1.	Si se advierte, en cualquier momento de la talla, que el Apostador posee un naipe de menos se lo invitará a recibir el restante. De aceptar, podrá competir con la Banca, de no hacerlo, su casillero no juega.
19.10.2.2.	Si se advirtiera más de un naipe faltante, el casillero no juega.
19.10.2.3.	Si se advirtiera que la Banca posee cuatro naipes o más, se anunciará "la Banca no califica", y se procederá como tal. Se pagará en primer término todas las apuestas de Ante y se descubrirán los naipes de los apostadores para efectuar los pagos de Par o Más y Extra ante, si los hubiera.

- 19.10.2.4. Si se advirtiera que la Banca posee un naipe de menos, se tomará del mazo en juego el primer naipe por debajo del corte, completando así los tres naipes correspondientes.
- 19.10.2.5. Cuando por exceso de algún apostador, el Pagador no pudiera identificar los naipes pertenecientes a la Banca, volverá a encartarse tomando del mazo en juego, los tres primeros naipes por debajo del corte.
- 19.10.3. De los Apostadores:
- 19.10.3.1. Si un Apostador no hubiera efectuado apuesta alguna, y hubiera visto sus naipes, se lo invitará a efectuar una apuesta equivalente al mínimo en el Ante. De no aceptar su casillero no juega.
- 19.10.3.2. Si algún Apostador sufriera una indisposición que le impidiera seguir jugando, se actuará de la siguiente forma:
- 19.10.3.3. Si no se encuentra iniciado el juego se anulará la talla y se ingresarán los valores a la Banca en custodia.
- 19.10.3.4. De poseer solo una apuesta en Par o Más, se descubrirán sus naipes y se definirá el juego. De resultar ganador, se ingresará la apuesta a la Banca en custodia, de resultar perdedor se ingresará el monto apostado.
- 19.10.3.5. De poseer una apuesta en Ante, no habiendo expresado su voluntad de apostar en Bet o pasar, el casillero no juega, ingresando la apuesta a la Banca en custodia.
- 19.10.3.6. Habiendo apostado en Bet, se definirá la talla, y de resultar ganador, se ingresará la apuesta a la Banca en custodia. De tener juego perdedor se ingresará a la Banca el monto apostado.
- 19.10.4. De los naipes:
- 19.10.4.1. Si en la primera ronda de tres naipes se detectara uno/s naipe/s de distinto color, se anulará la talla y se reemplazarán los dos mazos utilizados por dos de reposición, pasando los primeros a verificación.
- 19.10.4.2. Sin juego iniciado, de descubrirse un naipe en el reparto, o salir invertido, se anulará la talla.
- 19.10.4.3. De tener naipes de más, el casillero no juega.
- 19.10.4.4. Naipe caído, se procederá de la siguiente forma:
- 19.10.4.5. Si ocurre durante el reparto, se anulará la talla.
- 19.10.4.6. Estando el juego iniciado, será válido en caso que lo restituya un empleado de la repartición.
- 19.10.4.7. Estando el juego iniciado y restituyéndolo una persona del público, siempre y cuando no se haya perdido de vista la trayectoria del mismo, será válido y una vez terminada la talla, pasará a verificación el mazo.
- 19.11. DE LAS RESERVAS
- 19.11.1. Las reservas de los asientos serán válidas únicamente para la compra de fichas. Si algún Apostador de pie desea ocupar un asiento reservado, podrá hacerlo y apostar con los mismos derechos y obligaciones, debiendo dejar el asiento cuando le sea requerido.
- 19.11.2. El tiempo que debe durar la reserva será responsabilidad del inspector.
- 19.11.3. Toda vez que se resuelva levantar una reserva por haber transcurrido un lapso de tiempo excesivo, el Apostador que la solicitó no tendrá derecho a reclamo alguno.
- 19.11.4. Ningún Apostador podrá solicitar reserva de un asiento antes de comenzar el juego.
- 19.12. DE LO COMPLEMENTARIO
- 19.12.1. La casa se reserva el derecho de cambiar el mazo cuando lo considere conveniente.
- 19.12.2. La casa se reserva el derecho de solicitar al Apostador que abandone el juego cuando no cumpla con los artículos del presente Reglamento del Juego, o no guarde conducta decorosa hacia el personal y/o demás Apostadores.
- 19.12.3. Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

**20. CENTRAL POKER 3
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL**

ÍNDICE	Artículo	
Introducción	20.1	
Orígenes	20.2	
Elementos básicos de gestión	20.3	
Del personal	20.4	
Del inspector	20.5	
Y la iniciación del juego	20.5.1	
Y las apuestas	20.5.2	
Y la talla	20.5.3	
Y la caja de empleados	20.5.4	
Y el relevo	20.5.5	
Y en otros casos	20.5.6	
Del Pagador	20.6	
Y la iniciación del juego	20.6.1	
Y las apuestas	20.6.2	
Y las operaciones de cambio	20.6.3	
Y la talla	20.6.4	
Y las definiciones de la talla para la Banca	20.6.5	
Y la finalización	20.6.6	
Y las operaciones de pago	20.6.7	
Y el relevo	20.6.8	

Y en otros casos	20.6.9
Y las mesas sin público	20.6.0
De la apertura de mesa	20.7
Del cierre de mesa	20.8
De lo complementario	20.9
Del léxico técnico específico	20.10
Del glosario	20.11
Central Poker 3 Ayuda Visual	20.12

CENTRAL POKER 3

REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL

- 20.1. INTRODUCCIÓN:
- 20.1.1. Es un juego practicado con naipes del tipo francés, de los denominados de contrapartida. El objetivo de cada Apostador es obtener una jugada mínima o bien tener una combinación superior a la del Pagador. Son dos juegos en uno, ambas opciones se harán con las mismas tres naipes iniciales.
- 20.2. ORÍGENES:
- 20.2.1. En la España de Renacimiento se jugaba a un juego denominado "Primer", que posteriormente en Francia se transformaría en "poque" y en Alemania en "pochen". La estructura del juego era similar a la que el Poker posee en la actualidad. Este juego data del 1526 y se lo considera "el padre del poker", ya que es la primera versión moderna de un juego parecido al Poker contemporáneo. En el "Primer" se repartían 3 naipes a cada Apostador e implicaba la misma actitud de simulación del Poker. También se desarrollaba mediante apuestas. En la conquista de América, los colonos franceses llevaron su variante poque a América del Norte, que se extendió a lo largo del río Mississippi.
- 20.2.2. Actualmente vuelve a los casinos con el nombre de "TRIPOKER", "TRICARD POKER", "CENTRAL POKER TRES" y otros. Todos ellos vienen a rememorar al "PRIMERO", el padre del Poker actual.
- 20.3. ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN:
- 20.3.1. Mesa: tiene forma de semicírculo. En su parte externa se ubicarán los Apostadores, siete en total. En la parte opuesta se ubicará el Pagador. A la izquierda del mismo se ubicará el inspector y sobre la derecha se encontrará un descartero en forma de ele, el mismo albergará el descarte de cada mano y por detrás el remanente del mazo utilizado.
- 20.3.2. También sobre la derecha encontramos, caja Porta Valores la cual contendrá los valores de Capital Fijo, Capital Habilitante y fichas de Caja de Empleados de uso interno.
- 20.3.3. Sobre la izquierda del Pagador se destaca una ranura metálica conectada a una cajuela bajo nivel destinada a los valores de Caja de Empleados.
- 20.3.4. En el centro de la misma se ubicará un monedero con carretes de distintos valores de fichas a los efectos de facilitar los cambios.
- 20.3.5. Cada una de las mesas constará de una tabla de combinaciones y pagos a la vista.
- 20.3.6. En el sector de juego y frente a cada Apostador se encontrarán destacados los espacios para las apuestas. Así se podrá leer, de arriba hacia abajo, PAR O MÁS, ANTE y BET. La apuesta BET estará identificada con una impresión de forma rectangular del tamaño de una carta donde el Apostador ubicará sus naipes y sobre las mismas, las fichas correspondientes a su apuesta.
- 20.3.7. Naipes: se utilizarán dos barajas francesas de 52 naipes cada una. Las mismas serán de distinto color de lomo.
- 20.3.8. Se distinguen por palos los cuales se denominan: Corazón, Pica, Diamante y Trébol.
- 20.3.9. Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con que va pintado es el rojo. Su equivalente en la baraja española es la copa.
- 20.3.10. Pica: que significa lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es el negro. Su equivalente en la baraja española es la espada.
- 20.3.11. Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es el rojo. Su equivalente en la baraja española es el Oro.
- 20.3.12. Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es el negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto.
- 20.3.13. Figuras de los naipes franceses:
- 20.3.14. Cualquiera de los tres naipes de cada palo que representan personas:
- 20.3.15. Valet: del francés, que significa criado. Es el undécimo naipe de cada palo.
- 20.3.16. Dama: es el duodécimo naipe de cada palo
- 20.3.17. Rey: es el decimotercer naipe de cada palo.
- 20.3.18. Cortes: tarjetas de plástico opacas. Su función es ocultar el último naipe del mazo.
- 20.3.19. Reservas: tarjetas plásticas con una R impresa, para identificar el casillero que haya solicitado ser reservado.
- 20.3.20. Caja guarda naipes: caja de acrílico, cuya función es guardar fajado el juego de dos barajas y sus cortes.
- 20.3.21. Cofre o tapa guarda valores: caja de acrílico transparente sujeta a la mesa por medio de dos tornillos, cuya tapa se asegura mediante una

- barra de seguridad de bronce para ser precintada. Su función es la de proteger los valores que componen la Banca mientras la mesa no se encuentra habilitada.
- 20.3.22. Caja porta valores: caja acrílica con estantes del mismo material cuya función es la de contener los valores de Capital Fijo, Capital Habilitante y fichero de uso interno de Caja de Empleados, mientras la mesa se encuentra habilitada.
- 20.3.23. Fichas: pequeñas piezas de material plástico o acrílico, de distintas formas, tamaños y colores, que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 20.4. DEL PERSONAL
- 20.4.1. La mesa de Central Poker 3 está atendida directa y fundamentalmente por el Pagador, que se encarga de la conducción del juego en su faz operativa y por el inspector, quien atenderá en el control de todas las operaciones.
- 20.5. DEL INSPECTOR
- 20.5.1. Y la iniciación del juego:
- 20.5.1.1. Se ubicará a la izquierda del Pagador.
- 20.5.1.2. En el caso que se le asignen dos mesas, se ubicará entre ambas, cerca de los extremos a los efectos de no dar la espalda a ninguna de ellas.
- 20.5.2. Y las apuestas:
- 20.5.2.1. Observará las apuestas del público y ubicación de los naipes, a los efectos de evitar errores y/o transgresiones a las normas establecidas.
- 20.5.2.2. Verificará el ingreso de todas las apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras.
- 20.5.3. Y la talla:
- 20.5.3.1. Controlará la distribución de los naipes en cada talla.
- 20.5.3.2. Si la Banca califica o no.
- 20.5.3.3. La formación de los distintos juegos, tanto de la Banca como de los Apostadores.
- 20.5.4. Y la caja de empleados:
- 20.5.4.1. Dispondrá la Caja de Empleados a los efectos de su conversión por las fichas de uso interno antes de cada relevo.
- 20.5.4.2. Luego de la definición de un pase, desplegará sobre el tapete los valores a convertir, solicitando del Pagador el equivalente en fichas de uso interno.
- 20.5.4.3. Previa comprobación con el Pagador del importe, y prestada su conformidad, este será introducido en el propinero.
- 20.5.5. Y el relevo:
- 20.5.5.1. Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad relacionada con el desarrollo del juego.
- 20.5.5.2. Cualquier otra novedad que considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 20.5.5.3. Convertirá la Caja de Empleados por fichas de uso interno.
- 20.5.5.4. Confeccionará el Estado de Banca una vez que haya sido relevado, haciéndolo de forma discreta, evitando señalar con elemento alguno las fichas durante su contabilización.
- 20.5.6. Y en otros casos:
- 20.5.6.1. Comprobará la correcta y puntual presencia del personal a su cargo transmitiéndole toda indicación, información y órdenes provenientes de la superioridad.
- 20.5.6.2. En la solución de cualquier problema ocurrido en las mesas a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Pagador.
- 20.5.6.3. Controlará que el desarrollo del juego tenga un ritmo ágil.
- 20.5.6.4. Entenderá en las reposiciones de Capital Habilitante y Caja de Empleados.
- 20.5.6.5. Atenderá conjuntamente con el Pagador las operaciones de Canje de Valores con el cambista.
- 20.5.6.6. En ningún caso tomará parte activa en el manejo de valores.
- 20.6. DEL PAGADOR:
- 20.6.1. Y la iniciación del juego:
- 20.6.1.1. El Pagador procederá a la verificación de los mazos.
- 20.6.1.2. Los dispondrá en abanico, uno con el lomo hacia arriba y el restante con el lomo hacia abajo.
- 20.6.1.3. Efectuará una ensalada con cada uno de ellos.
- 20.6.1.4. Se ofrecerá la elección del color del mazo para utilizar en la primera talla.
- 20.6.1.5. Una vez seleccionado el color del mismo, el Pagador colocará en la caja guarda naipes el mazo restante.
- 20.6.1.6. Tomará el mazo elegido y procederá a efectuar un abanico, dos barajes, corte en cascada, un baraje más y corte de seguridad.
- 20.6.1.7. Procederá a efectuar el mismo baraje antes de iniciar cada talla.
- 20.6.1.8. Preparará los carreteles para iniciar el juego, que armará con no más de veinte fichas cada uno.
- 20.6.2. Y las apuestas:
- 20.6.2.1. La apuesta de PAR o MÁS es independiente de las apuestas de ANTE y BET, por lo tanto pueden ser de distinto monto, pero siempre respetando el mínimo y máximo establecido por la Superioridad para cada Casino.
- 20.6.3. Y las operaciones de cambio:
- 20.6.3.1. De solicitarse algún tipo de cambio procederá de la siguiente forma:
- 20.6.3.2. Ubicará la ficha/s a cambiar en el centro del tapete. Por detrás de esta/s desplegará las fichas de cambio en fracciones de cinco, utilizando la técnica del peinado y anunciando Cambio. Finalmente entregará peinado el cambio al Apostador.
- 20.6.4. Y la talla:
- 20.6.4.1. Distribuirá los naipes con su mano derecha, alojando la baraja en la izquierda. Debiendo mantener el canto corto del naipe al frente y en ángulo descendente respecto del tapete y los Apostadores.
- 20.6.4.2. Comenzará a distribuir los naipes de izquierda a derecha, de a uno por vez incluida la Banca. Los naipes de los Apostadores los ubicará sobre la derecha de los mismos, en forma escalonada, y los naipes de la Banca los ubicará en el centro del paño.
- 20.6.4.3. Una vez finalizado el reparto acomodará las naipes que juegan la suerte de PAR o MÁS, ubicándolas en el casillero correspondiente.
- 20.6.4.4. Dejará el remanente del mazo detrás del descartero con el corte sobre el lomo del mismo.
- 20.6.4.5. Invitará a los Apostadores a ver sus naipes y efectuar sus apuestas, mediante el anuncio "Su juego".
- 20.6.4.6. Observará la ubicación de las apuestas y los naipes, cuidando que se hayan efectuado en posición correcta y que no haya ninguna apuesta fuera de los mínimos y máximos permitidos.
- 20.6.4.7. Una vez iniciada la talla, bajo ningún concepto deberá dejar el mazo o cambiarlo de mano, hasta finalizado el encarte de la Banca.
- 20.6.5. Y las definiciones de la talla para la Banca:
- 20.6.5.1. Anunciará "para la Banca" y procederá a descubrir los naipes de la misma.
- 20.6.5.2. Para ello montará los tres naipes y los peinará de izquierda a derecha.
- 20.6.5.3. Anunciará si la Banca califica o no.
- 20.6.5.4. En caso de calificar destacará su juego.
- 20.6.6. Y la finalización:
- 20.6.6.1. Al término de cada talla el Pagador procederá de la siguiente manera:
- 20.6.6.2. Recompondrá el mazo, juntando los naipes usados en la talla y colocándolos encima del remanente del mazo ubicado a su derecha. Efectuará un abanico a los efectos de observar que no haya ninguna carta volteada, baraje y comienza una nueva talla.
- 20.6.7. Y las operaciones de pago:
- 20.6.7.1. De NO haber calificado procederá a pagar todas las apuesta de ANTE de derecha a izquierda, y volverá de izquierda a derecha descubriendo los juegos de las apuesta de PAR O MÁS, efectuando el pago que correspondiere.
- 20.6.7.2. De igual forma hará el pago de Extra Ante a todo aquel Apostador que tuviese un juego premiado.
- 20.6.7.3. Si la Banca CALIFICA, el Pagador comenzará de izquierda a derecha abriendo los naipes de cada Apostador y efectuando los pagos que correspondieran, casillero por casillero.
- 20.6.7.4. De haber fichas perdedoras las retirará en primer término, salvo en el caso que el Apostador tenga un juego premiado con Extra Ante pero no supere el juego de la Banca.
- 20.6.7.5. En ese caso el Pagador procederá a efectuar el pago Extra Ante y luego retirará las fichas perdedoras del casillero.
- 20.6.8. Y el relevo:
- 20.6.8.1. Se considerará relevado una vez que:
- 20.6.8.2. Haya retirado las apuestas perdedoras.
- 20.6.8.3. Finalizado el pago de las ganadoras.
- 20.6.8.4. Reagrupa el mazo y lo deja en "V", sobre el corte.
- 20.6.8.5. Informado a su par entrante de lo siguiente:
- 20.6.8.6. Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 20.6.8.7. Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 20.6.8.8. En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 20.6.9. Y en otros casos:
- 20.6.9.1. Al recibir las Fichas que el Apostador entregue para Caja de Empleados, deberá decir "Gracias, Caja de Empleados" y depositarlas en el Propinero.
- 20.6.9.2. Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 20.6.9.3. Evitará la manipulación innecesaria de valores.
- 20.6.9.4. No decidirá por sí mismo el pago de apuesta dudosa, controvertida u olvidada, sin la consulta previa al Inspector.
- 20.6.10. Y las mesas sin público:
- 20.6.10.1. En caso que el juego se detuviera por falta de Apostadores el Pagador tomará el mazo a utilizar en la próxima talla y lo depositará en el centro de la mesa, en abanico con el lomo hacia arriba.
- 20.7. DE LA APERTURA DE MESA
- 20.7.1. Los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Supervisor.
- 20.7.2. Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar: Que el Cofre Guarda-Valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
- 20.7.4. Que el número de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020
- 20.7.5. Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.

- 20.7.6. Que la numeración de las fichas de uso interno coincida con las de la tarjeta de Integración de Capital (Form. N° 4020) y contenga la linterna.
- 20.7.7. De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente.
- 20.7.8. De no existir anomalías, se solicitará la autorización del Supervisor para autorizar al Cilindrero a que corte el precinto de seguridad
- 20.7.9. Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Guarda-Valores.
- 20.7.10. El Cofre Guarda-Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado en el lateral del mueble, junto con la barra de seguridad de cierre y su funda, los tornillos de sujeción, la caja Porta- Naipes.
- 20.7.11. Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066.
- 20.7.12. Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
- 20.7.13. El Pagador controlará que los dos mazos que entrarán en juego estén compuestos por la cantidad de naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, naipes por naipes de la siguiente manera:
- 20.7.14. Tomará de a un mazo por vez con el lomo hacia arriba.
- 20.7.15. Deslizará hacia adelante cada naipes sucesivamente, dándolo vuelta y encimándolo sobre el tapete sin mezclar los palos.
- 20.7.16. Ubicará los mazos en abanico, uno externo con las figuras hacia arriba y otro interno con los lomos hacia arriba.
- 20.7.17. Se controlará la existencia del corte plástico.
- 20.8. DEL CIERRE DE MESA:
- 20.8.1. Ordenado el cierre de mesa por el Supervisor o finalizado el funcionamiento de la misma al cierre de la jornada, se procederá de la siguiente manera:
- 20.8.2. No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
- 20.8.3. El Pagador guardará los naipes y los cortes en la Caja Guarda Naipes, ubicándola conjuntamente con la linterna.
- 20.8.4. La Caja Guarda Naipes será retirada de la mesa por el Supervisor.
- 20.8.5. Seguidamente el Pagador procederá a colocar el Cofre Guarda Valores sobre la mesa, fijándolo a la misma mediante los tornillos de sujeción.
- 20.8.6. A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por Fichas de uso interno, las que serán ingresadas al zambullo.
- 20.8.7. Para su contabilización en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104), el Pagador extenderá las Fichas de la Caja de Empleados no convertidas, separadas por valores, en el lado izquierdo del tapete.
- 20.8.8. Comprobada la exactitud de los montos trasladará la recaudación final de Caja de Empleados al lado derecho de la mesa.
- 20.8.9. A los efectos el Pagador verificará que el juego de formularios correspondientes al Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) se encuentre debidamente ordenado, como: original-duplicado-triplicado junto a sus respectivos carbónicos.
- 20.8.10. A continuación ubicará las Fichas dentro del Cofre Guarda-Valores en las celdas destinadas a los efectos.
- 20.8.11. Deberá verificar que no hayan quedado Fichas olvidadas en la Caja Guarda-Valores, como tampoco por debajo de ella.
- 20.8.12. Finalizada la contabilización de valores por parte del Pagador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndolo con las Fichas de mayor valor, monto que será depositado en el lado izquierdo del tapete.
- 20.8.13. La ganancia, si la hubiere, una vez pagada será colocada también en el mismo sitio, cuidando de apartarla convenientemente de la Caja de Empleados.
- 20.8.14. Posteriormente el Pagador confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 0-1395), registrando en él los valores existentes al cierre. De haber faltante, el monto del mismo se asentará bajo el concepto de ARCC (A reponer por Caja de Conversión).
- 20.8.15. El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020 donde queda asentada la existencia al cierre, así como el monto proveniente de Caja de Empleados, cuidando que exista coincidencia plena en letras y números con los importes registrados.
- 20.8.16. De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) la leyenda NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
- 20.8.17. El Inspector verificará que la documentación confeccionada sea concordante con los valores existentes, no permitiendo enmiendas ni raspaduras.
- 20.8.18. Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda-Valores
- 20.8.19. Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Trámite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 20.9. DE LO COMPLEMENTARIO:
- 20.9.1. En caso de ser necesario el cambio de algún mazo, al entrante se le deberán realizar los procedimientos de verificación y agrupamiento.
- 20.9.2. En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con iluminación parcializada o a media luz, se procederá de la siguiente manera:
- 20.9.3. Cuando la iluminación sea parcial, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego. En tal caso, una vez finalizada la talla, los naipes quedarán en los descartaros para su mejor control, debiendo además los Apostadores retirar las apuestas.
- 20.9.4. Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores a su cargo y los demás elementos que integran la mesa de juego.
- 20.9.5. Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 20.10. DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO:
- “HAGAN JUEGO”: es la voz del Pagador invitando a efectuar las apuestas iniciales.
- “NO VA MAS”: es la voz del Pagador anunciando el cierre de las apuestas.
- “SEÑOR APUESTA”: es la voz del Pagador invitando a efectuar la apuesta para completar la jugada.
- “PARA LA BANCA”: es la voz del Pagador que anuncia que procederá a descubrir los naipes de la Banca.
- “LA BANCA CALIFICA”: es la voz del Pagador indicando que posee una Q o un juego superior.
- “LA BANCA NO CALIFICA”: es la voz del Pagador que anuncia que la Banca no forma juego.
- “NAIPES LIBRES, ESPERE SU TURNO”: es la voz del Pagador indicando que no debe tomar los naipes hasta que él le indique.
- “SU CASILLERO NO JUEGA”: es la voz del Pagador cuando en algún casillero se encuentra una anomalía sin solución.
- “¿DESEA COMPLETAR SUS NAIPES?”: es la voz del Pagador que invita a recibir la carta faltante.
- “ÚLTIMA TALLA”: es la voz del Pagador que anuncia la finalización del juego por el día de la fecha.
- “SE QUEMA ESTA CARTA”: es la voz que emplea el Pagador para indicar que el naipes por alguna causa no juega.
- “SE ANULA ESTA TALLA”: es la expresión usada por el Pagador para anunciar la invalidez de la talla.
- “ESTA TALLA ES VÁLIDA”: es la voz del Pagador que anuncia la validez de la talla.
- “NO VA”: es la expresión usada para rechazar una apuesta.
- “CAMBIO”: es la expresión que usa el Pagador para anunciar el cambio de fichas por otras.
- “HAGAN JUEGO PARA EL ÚLTIMO PASE”: es la invitación a los Apostadores a efectuar las últimas apuestas de la jornada.
- “HA SIDO EL ÚLTIMO PASE”: es la expresión del Pagador que indica la finalización de la jornada.
- 20.11. DEL GLOSARIO:
- ABANICO: modismo que se emplea para expresar la forma de extender una cantidad de naipes sobre el paño, tomando cierto parecido con un “abanico”.
- APUESTA: cantidad de fichas que se exponen a una chance o suerte.
- ARRASTRAR: modismo con que se expresa el acto de ingresar a la Banca las fichas perdedoras.
- BANCA: capital en fichas de cada mesa.
- BANDEJA DE CAJA DE EMPLEADOS: fichas de uso interno, que se cambiarán por los valores recibidos del público, que forman parte del Capital Habilitante.
- BARAJA: conjunto de naipes. La baraja francesa se compone de trece naipes (13) por palo. Consta de cuatro (4) palos, totalizando cincuenta y dos (52) naipes.
- BARAJAR: mezclar pequeñas cantidades de naipes, tomándolos con ambas manos e intercalándolos unos con otros.
- NAIPE: cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras figura/número, con los dibujos que distingue a cada uno de los palos.
- CASILLERO: espacio en el tapete donde los Apostadores efectúan sus apuestas y reciben sus naipes.
- CORTAR: acción de separar el mazo en dos porciones similares.
- CORTE: cartulina de celuloide de forma y tamaño similar a un naipes, que se utiliza para ocultar el último naipes.
- CHANCE: voz francesa que significa “suerte”.
- EXCEDENTE: monto que sobrepasa el máximo establecido.
- INJERTO: modismo que expresa que una ficha de valor o color determinado se ha mezclado entre las de otro valor y/o color.
- JUEGO: combinación de naipes que responden a valores determinados.
- MÁXIMO PERSONAL: es la prohibición a un mismo Apostador de efectuar apuestas que superen un máximo establecido, ya sea por sí o por otro/s.
- MAZO: cantidad de naipes que intervienen en el desarrollo de un juego.
- MONEDERO: cajuela donde se alojan fichas de menor valor, utilizadas en cada pago.
- PALO: cada uno de los signos de los naipes.
- PAÑO: material con que está construido el tapete.

QUEMAR: anular naipes, pase o mazo.
 REDUCCIÓN: es la acción de tomar fichas de menor valor de una apuesta ganadora, con el fin de completar el pago con otras de mayor valor.
 ZAMBULLO: caja de madera ubicada en la parte inferior de la mesa, donde por una ranura se introducen las fichas de uso interno de Caja de Empleados.

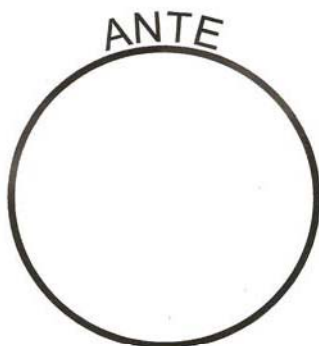
20.12. AYUDA VISUAL

POKER 3



TABLA DE PAGOS PAR O MÁS:

PAR	1 a 1
COLOR	4 a 1
ESCALERA SIMPLE	6 a 1
PIERNA	30 a 1
ESCALERA COLOR	40 a 1



PAGO EXTRA ANTE:

ESCALERA SIMPLE	1 a 1
PIERNA	4 a 1
ESCALERA COLOR	5 a 1

PAGA 1 a 1

BET



21. CENTRAL POKER HOLD'EM – REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	21.1
Del valor de los naipes	21.2
De las variantes del juego	21.3
De las definiciones de la mano	21.4
Del desarrollo del juego	21.5
De lo general	21.5.1
De la iniciación del juego	21.5.2
De la distribución de naipes	21.5.3
Del dealer	21.5.4
De las apuestas	21.6
De lo general	21.6.1
De las ciegas	21.6.4
De las rondas de apuestas	21.6.5
Del aumento mínimo	21.6.6
De la ficha de mayor valor	21.6.7
De la acción fuera de turno	21.6.8
De las fichas	21.7
De la visualización de las fichas	21.7.1
De la cesión de fichas	21.7.2
Del pozo (Pot)	21.8
De jugar el resto (all-in)	21.9

De las anomalías	21.10
Del botón del dealer	21.10.1
Del mazo defectuoso	21.10.2
Del naipe visto	21.10.3
De la distribución de los naipes	21.10.4
De los naipes protegidos	21.10.5
De la mano muerta	21.10.6
De los apostadores	21.11
De la definición de la mano	21.11.2
De las declaraciones verbales y acciones de los Apostadores	21.11.3
De los Apostadores nuevos	21.11.4
De los Apostadores ausentes	21.11.5
De las obligaciones de los Apostadores	21.11.6
De los elementos autorizados a tener en la mesa	21.11.7
De los elementos no autorizados a tener en la mesa	21.11.8
De las penalidades	21.12
De las reservas	21.13
De lo general	21.14

CENTRAL POKER HOLD'EM – “MODALIDAD CASH GAME” REGLAMENTO DEL JUEGO

21.1.	INTRODUCCIÓN
21.1.1.	Se denomina Central Poker Hold'em al juego de casino practicado con naipes del tipo francés. El mismo se juega con un mazo completo de cincuenta y dos (52) naipes. Se trata de un juego de partida donde los Apostadores compiten entre sí. El objetivo de cada Apostador es alcanzar la mejor combinación de cinco naipes del mayor valor posible, mediante la utilización de siete naipes, de los cuales dos se distribuyen inicialmente a cada Apostador, y cinco naipes comunitarios ubicados en el centro de la mesa.
21.2.	DEL VALOR DE LOS NAIPIES
21.2.1.	El valor asignado a cada naipe es aquel indicado en el mismo y por letra, de la forma que se detalla a continuación y de mayor a menor: AS; K; Q; J; 10; 9; 8; 7; 6; 5; 4; 3; 2.
21.3.	DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
21.3.1.	Las mismas son de mayor a menor:
21.3.1.1.	Escalera Real: cinco naipes de mayor valor del mismo palo.
21.3.1.2.	Escalera Color: cinco naipes correlativos del mismo palo donde el AS se puede utilizar como anterior al dos y posterior al rey.
21.3.1.3.	Poker: cuatro naipes del mismo número o figura.
21.3.1.4.	Full: combinación de una pierna y un par.
21.3.1.5.	Color: cinco naipes del mismo palo sin correlatividad.
21.3.1.6.	Escalera Simple: cinco naipes correlativos en número, con figuras de distinto palo.
21.3.1.7.	Pierna: tres naipes del mismo número ó figura.
21.3.1.8.	Par Doble: dos pares simples.
21.3.1.9.	Par Simple: dos naipes del mismo número o figura.
21.3.1.10.	Sin Juego – Naipe Mayor: cinco naipes sin combinación alguna.
21.4.	DE LAS DEFINICIONES DE LA MANO
21.4.1.	En caso de igualdad de juegos la mano se definirá de acuerdo a las siguientes reglas:
21.4.1.1.	Igualdad de Escalera Color: La mano se define por el naipe de mayor valor en que termina la Escalera.
21.4.1.2.	Igualdad de Poker: La mano se define por el valor de los naipes que componen el juego. De darse la circunstancia que el juego de Poker fuese el mayor y estuviese en los naipes comunitarios, se definirá con el quinto naipe.
21.4.1.3.	Igualdad de Full: La mano se definirá por el valor de los naipes componentes de la Pierna, de persistir la igualdad se compararán los pares.
21.4.1.4.	Igualdad de Color: La mano se define por el naipe de mayor valor que compone el juego y se tomarán los naipes por su valor en forma decreciente.
21.4.1.5.	Igualdad de Escalera Simple: La mano se define por el naipe de mayor valor en que termina la Escalera.
21.4.1.6.	Igualdad de Piernas: La mano se define por el valor de los naipes que componen la Pierna; de subsistir la igualdad se compararán los naipes siguientes en forma decreciente por valor.
21.4.1.7.	Igualdad de Pares Dobles: La mano se definirá por el valor del Par mayor, Par menor y naipe restante.
21.4.1.8.	Igualdad de Par Simple: La mano se define por el valor de los naipes que componen el Par, de subsistir la igualdad se compararán los naipes siguientes en forma decreciente por valor.
21.4.1.9.	Igualdad de Sin Juego: La mano se define por el valor de los naipes en forma decreciente.
21.5.	DEL DESARROLLO DEL JUEGO
21.5.1.	De lo general
21.5.1.1.	Para el comienzo de la partida el mínimo de Apostadores es de cuatro participantes y la duración de la partida es de dos (2) horas.
21.5.1.2.	La ubicación de los Apostadores en la mesa será sorteada antes de iniciarse cada partida.
21.5.1.3.	Los Apostadores deberán abonar el valor de su ubicación, siendo este el estipulado por el Casino para cada mesa.

- 21.5.1.4. El cobro del asiento es válido únicamente para la mesa en que se ha efectuado el mismo.
- 21.5.1.5. De incorporarse Apostadores después de la primera hora de juego, cualquiera sea la fracción de tiempo transcurrida, el valor de la ubicación será la mitad del que tenía al inicio de la partida.
- 21.5.1.6. Para el ingreso a una mesa en el inicio o con la partida en desarrollo, es requisito contar con el monto mínimo establecido y no superar el máximo, si lo hubiere preestablecido para la mesa.
- 21.5.1.7. En caso de ser necesario el Apostador podrá comprar fichas en el transcurso de la partida, dentro del mínimo y máximo establecido, todas las veces que lo desee, debiéndolo realizar entre mano y mano.
- 21.5.1.8. Mientras estén en la partida, los Apostadores no podrán disminuir sus restos.
- 21.5.1.9. Entre partidas habrá un receso para confeccionar estado de Banca y Caja de Empleados.
- 21.5.2. De la iniciación del juego
- 21.5.2.1. Toda mano será considerada iniciada al momento en que el Tallador comience el acto de barajar los naipes.
- 21.5.3. De la distribución de naipes
- 21.5.3.1. Cada Apostador recibirá de a uno por vez dos naipes boca abajo, comenzando con el apostador que esté sentado a la izquierda del botón.
- 21.5.3.2. El Apostador deberá mantener sus naipes todo el tiempo visible, localizados adelante suyo, de modo que todos los demás Apostadores puedan ver quien está participando en esa mano.
- 21.5.3.3. Los naipes deberán quedar obligatoriamente sobre el paño de la mesa y delante de las fichas del Apostador.
- 21.5.3.4. No es permitido que se den vuelta naipes para el FLOP, TURN o RIVER luego que la jugada esté terminada.
- 21.5.4. Del dealer
- 21.5.4.1. Se sorteará la posición inicial del dealer en cada partida.
- 21.5.4.2. Durante el transcurso del juego se aplicará la regla del Botón Móvil.
- 21.5.4.3. Esto significa que si un Apostador se retira del juego, el botón pasará al siguiente Apostador, no quedando nunca el mismo en un asiento vacío.
- 21.5.4.4. Los dos Apostadores a la izquierda del botón deberán apostar las ciegas, sin importar quien las apostó en la mano anterior.
- 21.6. DE LAS APUESTAS
- 21.6.1. De lo general
- 21.6.1.1. Las apuestas deberán ser realizadas en un solo movimiento.
- 21.6.1.2. Las apuestas realizadas no podrán ser modificadas o retiradas.
- 21.6.1.3. No habrá límites de apuestas. La apuesta máxima es determinada por el número de fichas que el Apostador posee
- 21.6.2. De las ciegas
- 21.6.2.1. Apuestas Ciegas: son las apuestas obligatorias que deben realizar los dos primeros Apostadores ubicados a la izquierda del botón; deben efectuarse antes de la distribución de las naipes y todos los Apostadores a su turno deberán jugarla ya que el botón avanza en sentido de las agujas del reloj al final de cada mano.
- 21.6.2.2. La apuesta Ciega Chica (Small Blind): la ejecuta el primer Apostador a la izquierda del botón y su valor es equivalente a la mitad de la apuesta mínima.
- 21.6.2.3. La apuesta Ciega Grande (Big Blind): la realiza el Apostador sentado dos lugares a la izquierda del botón y su valor es equivalente a la apuesta mínima.
- 21.6.3. De las rondas de apuestas
- 21.6.3.1. La Primera Ronda de apuestas comienza con el Apostador ubicado a la izquierda de las apuestas ciegas, el juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj, pudiendo cada Apostador:
- 21.6.3.2. Pagar la apuesta ciega grande (CALL)
- 21.6.3.3. Aumentar dicha apuesta (RAISE)
- 21.6.3.4. Retirarse del juego (FOLD)
- 21.6.3.5. El jugador que pagó la Ciega grande podrá pasar (CHECK) siempre y cuando no haya subidas pendientes de igualar en la ronda.
- 21.6.3.6. Finalizada esta ronda de apuestas el Tallador quemará un naip e descubrirá tres naipes que serán comunitarios (Ronda FLOP).
- 21.6.3.7. La Segunda Ronda de apuestas será iniciada por el Apostador sentado a la izquierda del botón, con las mismas opciones y características de la primera donde los Apostadores, podrán además mantenerse en la mano sin apostar (Pasar-CHECK).
- 21.6.3.8. A continuación el Tallador quemará otro naip e descubrirá el cuarto naip e comunitario (Ronda TURN).
- 21.6.3.9. La Tercera Ronda de apuestas posee las mismas opciones y características de la segunda.
- 21.6.3.10. Finalizada esta ronda de apuestas el Tallador quemará otro naip e descubrirá el quinto y último naip e comunitario (Ronda RIVER).
- 21.6.3.11. La Cuarta Ronda de apuestas posee las mismas opciones y características de la tercera.
- 21.6.3.12. Finalizada la misma los Apostadores que aún se mantienen en la partida deberán mostrar sus dos naipes para determinar quien tiene la mejor mano y se llevará el Pozo.
- 21.6.3.13. La mejor combinación de cinco naipes será determinada utilizando los dos naipes recibidos y los cinco naipes comunitarios.
- 21.6.3.14. El primer Apostador que deberá bajar su juego será el último en apostar o aumentar.
- 21.6.3.15. Deberá obligatoriamente mostrar su juego, y los Apostadores siguientes podrán decidir si lo muestran o no.
- 21.6.3.16. Si no hubo apuestas en el River, primero enseña sus naipes el Apostador ubicado a la izquierda del botón, y a continuación el resto de los Apostadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj a excepción que se haya pagado una apuesta All-In en cualquiera de las rondas, (paga para ver).
- 21.6.3.17. Los naipes deberán mostrarse juntos.
- 21.6.3.18. Ningún palo es mayor que otro.
- 21.6.3.19. La apuesta mínima permitida para cada ronda será el valor de la ciega grande.
- 21.6.3.20. Todas las apuestas deberán ser anunciadas en voz alta y tendrán validez absoluta sobre cualquier otra acción que realice el Apostador.
- 21.6.3.21. No existe límite para el número de aumentos (RAISE), debe ser como mínimo igual a la última subida.
- 21.6.3.22. Si el Apostador no anuncia su apuesta el valor de la misma será el valor total de las fichas jugadas.
- 21.6.3.23. Si el Apostador realiza una subida equivalente al 50% del aumento mínimo de la anterior, se le exigirá que realice una subida completa.
- 21.6.3.24. Si el apostador realiza una apuesta menor al 50% del aumento mínimo, se le exigirá solo pagar la apuesta.
- 21.6.3.25. Si un Apostador pone un número menor de fichas en su turno cuando va a pagar, sin haber hecho una declaración verbal, porque no haya entendido correctamente el monto de la apuesta, le será permitido retirar sus fichas, siempre que el Apostador siguiente no haya actuado.
- 21.6.3.26. Si el Apostador siguiente actuó, el apostador puede: tirar la mano y perder las fichas apostadas, o pagar el monto adecuado.
- 21.6.3.27. Si el Apostador no anuncia su apuesta y juega dos o más fichas con valor igual al mínimo del aumento de la apuesta en curso, o mayor que ésta, será considerado aumento (RAISE) con valor total de las fichas jugadas a la mesa.
- 21.6.3.28. Un aumento (RAISE) debe ser realizado:
- 21.6.3.29. Colocando el valor total del aumento en un único movimiento en el pozo.
- 21.6.3.30. Declarando verbalmente el valor antes de colocar las fichas en juego.
- 21.6.3.31. Anunciando "raise" o "aumento" previo a igualar la apuesta anterior, y después completar la acción en un movimiento adicional.
- 21.6.4. Del aumento mínimo (Re-Raise)
- 21.6.4.1. De existir un aumento sobre una postura, el aumento mínimo para el siguiente jugador será la diferencia entre ambas.
- 21.6.5. De la ficha de valor mayor
- 21.6.5.1. Una única ficha de valor mayor que la de la apuesta actual, antes del flop, será considerada que cubre (CALL) si el Apostador no anuncia un aumento (RAISE).
- 21.6.5.2. Si un Apostador coloca una ficha mayor y dice que aumenta (RAISE) sin anunciar el valor, éste será como máximo el valor de la ficha que colocó.
- 21.6.5.3. A partir del Flop, una apuesta inicial con una sola ficha, sin hacer ninguna declaración, se considera el valor de la ficha como apuesta.
- 21.6.5.4. Para hacer un aumento con una única ficha de mayor valor que la apuesta actual, debe haber una declaración verbal antes que la ficha toque la mesa.
- 21.6.6. De la acción fuera de turno
- 21.6.6.1. Si un Apostador efectúa una apuesta fuera de su turno, la misma quedará inactiva hasta que llegue su turno de actuar, pudiendo:
- 21.6.6.2. Igualar la postura mayor, no teniendo derecho a aumentar.
- 21.6.6.3. Retirarse de la mano perdiendo el valor apostado.
- 21.7. DE LAS FICHAS
- 21.7.1. De la visualización de las fichas
- 21.7.1.1. Las fichas deberán estar visibles en todo momento, debiéndose mantener organizadas por valor.
- 21.7.1.2. El Apostador no deberá ocultar las fichas de mayor valor, de modo tal que todos los demás Apostadores puedan saber cuántas fichas posee.
- 21.7.1.3. Las fichas de mayor valor siempre al frente de las de menor valor.
- 21.7.1.4. Los Apostadores deberán informar o permitir visualizar en forma clara el monto en fichas que poseen cada vez que otro Apostador o personal del Casino lo requiera.
- 21.7.2. De la cesión de fichas
- 21.7.2.1. Ningún Apostador podrá ceder o aceptar fichas de otro Apostador, de hacerlo será penalizado.
- 21.8. DEL POZO (POT)
- 21.8.1. Para ganar el pozo o una fracción de éste, el Apostador debe mostrar sus dos naipes cara arriba sobre la mesa, excepto que todos los demás Apostadores se hayan retirado.
- 21.8.2. En caso de haber empate el pozo será dividido entre los Apostadores ganadores.
- 21.8.3. De existir sobrante se le dará al Apostador ganador sentado más próximo a la izquierda del botón.
- 21.9. DE JUGAR EL RESTO (ALL-IN)
- 21.9.1. Cuando un Apostador juega todas las fichas que le quedan, es decir que va jugando su resto, de quedar un solo Apostador más en la mesa, éste solamente podrá cubrir la apuesta o retirarse.
- 21.9.2. De quedar más de dos Apostadores que aumenten la apuesta, se conformará un pozo paralelo o adicional del que no participa el Apostador restado.

- 21.9.3. Cuando un Apostador juega el resto (all-in) y no cubre el aumento mínimo correspondiente no abre acción de juego para un Apostador que ya habló, pudiendo éste último a su turno igualar la apuesta all-in o retirarse, si no hubo modificación en la postura all-in.
- 21.9.4. Si un Apostador que no está presente en la mesa, estuviese All-In con las ciegas, la mano de él juega contra otros Apostadores activos, donde al finalizar la mano si dicho Apostador sigue ausente su mano será nula, en caso de estar jugando mano a mano, sus naipes serán descartados.
- 21.10. DE LAS ANOMALÍAS
- 21.10.1. Del botón del dealer
- 21.10.1.1. Es responsabilidad de los Apostadores asegurar que el botón de dealer este en la posición correcta.
- 21.10.1.2. Si la ubicación errónea del botón de dealer es descubierta luego de comenzada la acción, el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj y nunca volverá hacia atrás en la nueva distribución de naipes.
- 21.10.1.3. Si el error se descubre durante la distribución inicial, se considerará error de distribución de naipes y se anulará la mano.
- 21.10.2. Del mazo defectuoso
- 21.10.2.1. Se considera mazo defectuoso si:
- 21.10.2.2. Se detecta un mazo con dos naipes iguales.
- 21.10.2.3. Naipes de diferente lomo.
- 21.10.2.4. Naipes de menos o de más.
- 21.10.2.5. Si durante la distribución de los naipes, de los apostadores o comunitarios, se descubre un mazo defectuoso, se considerará un error de reparto, la mano será anulada y las apuestas devueltas a los Apostadores que hayan actuado.
- 21.10.2.6. Si un Apostador descubre algún naipe defectuoso tiene la obligación de declarárselo al Tallador.
- 21.10.2.7. Si un Apostador, dado el caso, no lo hiciera, perderá su derecho al pozo y será penalizado.
- 21.10.2.8. De darse el caso de un mazo defectuoso, este será retirado de circulación, siendo reemplazado por otro.
- 21.10.2.9. Los Apostadores no podrán solicitar cambio de mazo bajo ninguna circunstancia.
- 21.10.3. Del naipe visto
- 21.10.3.1. Cualquier naipe que, accidental o intencionalmente, sea mostrado o sea visto por al menos un Apostador será declarado "naipe visto" y será mostrado a todos los Apostadores en el momento oportuno.
- 21.10.3.2. Ningún Apostador podrá mostrar sus naipes durante el transcurso de una mano.
- 21.10.3.3. El Apostador que lo haga podrá ser penalizado pero su mano no será anulada, salvo en el caso que los muestre antes de responder a una apuesta, quedando de tal manera fuera de juego.
- 21.10.3.4. Un Apostador que intencionalmente exponga alguna de sus naipes en una mano activa no tendrá su "mano muerta" pero será penalizado al finalizar la mano.
- 21.10.4. De la distribución de los naipes
- 21.10.4.1. Ante un error en la distribución de los naipes, las apuestas serán devueltas a los Apostadores y toda acción se anulará, excepto si hubo acción en las apuestas.
- 21.10.4.2. Si el primero o segundo naipe del reparto se descubre.
- 21.10.4.3. Si durante la distribución apareciese un naipe dado vuelta.
- 21.10.4.4. Si durante la distribución al Tallador se le diesen vuelta dos o más naipes.
- 21.10.4.5. Si durante la distribución se entregasen naipes a un lugar en el que no haya apostador, excepción hecha si el Apostador se ausentase momentáneamente.
- 21.10.4.6. Si durante la distribución el Tallador no entregase naipes a un Apostador.
- 21.10.4.7. Si durante la distribución un Apostador recibiese una cantidad incorrecta de naipes:
- 21.10.4.8. De haberse iniciado la acción el casillero será anulado.
- 21.10.4.9. De haber jugado alguna ciega, la misma será devuelta.
- 21.10.4.10. Si no se corriese el botón.
- 21.10.4.11. Si se advirtiese el error con anterioridad al inicio de la acción, la mano será anulada.
- 21.10.4.12. De haber habido acción, la mano será válida a todos los efectos.
- 21.10.4.13. Si durante la distribución el Tallador entregase naipes de más a uno o más Apostadores, los mismos serán devueltos al mazo en el orden que les corresponden, de no poder ser restituidos o si fueron vistos, la mano será anulada.
- 21.10.4.14. En caso de descubrir las naipes correspondientes al FLOP o al RIVER antes de cerrar la ronda de apuestas, lo/s mismos no serán válidos y volverán al mazo para ser mezclados; el naipe quemado será válido.
- 21.10.4.15. En caso de suceder lo mismo con el naipe del TURN, el mismo no es válido y se mantiene aparte. Se termina la ronda de apuestas, se quema el siguiente del mazo y el que hubiese sido para el RIVER, se coloca en lugar del TURN. Se hace el turno de apuestas, y al finalizar se pone el TURN original (el no válido) en el mazo, se mezcla, sin incluir descartados y quemados, se corta y se saca el RIVER.
- 21.10.4.16. Cuando se olvida de quemar el primer naipe correspondiente al FLOP si aún no se descubrieron los mismos, vuelven al mazo en el orden correspondiente, quemándose el naipe que corresponda.
- 21.10.4.17. De notarse luego de descubrir los naipes del FLOP, serán devueltos al mazo y se barajarán nuevamente.
- 21.10.4.18. De haberse iniciado acción sobre estos naipes, los mismos serán válidos, debiendo quemar luego dos naipes seguidos.
- 21.10.4.19. En caso de encontrarse más de tres naipes al descubrir el FLOP, los mismos volverán al mazo y se mezclarán nuevamente; el naipe quemado será válido.
- 21.10.4.20. En caso de olvidarse de quemar el naipe correspondiente al TURN o RIVER, de advertirse el error antes de iniciarse la acción, el naipe descubierto será el quemado y quedará descubierto en el lugar que corresponda. De haberse iniciado acción sobre ese naipe, el mismo será válido. De darse esta situación antes de la ronda RIVER, deberán quemarse dos naipes.
- 21.10.4.21. Si durante la distribución al Tallador se le diese vuelta total o parcialmente un naipe, el reparto continuará normalmente, se anunciará "naipe visto" y al finalizar el reparto se le dará un nuevo naipe al Apostador en cuestión. El naipe visto se mostrará a todos los Apostadores y se colocará encima del mazo para ser el primer naipe quemado.
- 21.10.4.22. Si apareciese un naipe dado vuelta durante las rondas de FLOP, TURN, RIVER, el mismo será válido; si el naipe dado vuelta coincidiese con el naipe quemado, será válido y permanecerá descubierto.
- 21.10.5. De los naipes protegidos
- 21.10.5.1. Es obligación del Apostador proteger sus naipes por lo que si el Tallador, por no estar protegidos, retira los naipes de un Apostador, éste no tendrá derecho a recuperarlos, y no recibirá su apuesta de nuevo.
- 21.10.5.2. Si el Apostador aumentó la apuesta y ésta todavía no fue cubierta o aumentada, será retornada al mismo.
- 21.10.6. De la mano muerta
- 21.10.6.1. Un Apostador tendrá "mano muerta" si:
- 21.10.6.2. Se retira desplazando sus naipes hacia el Tallador o anuncia que se retirará en su turno de apuestas.
- 21.10.6.3. Desplaza sus naipes hacia adelante causando que algún Apostador siguiente actúe.
- 21.10.6.4. Arroja sus naipes hacia los descartes, excepto que esté involucrado en una definición de mano con un Apostador que juega el resto (all-in).
- 21.10.6.5. Para el caso que los naipes sean perfectamente identificables, la casa se reserva el derecho de juzgar la mano como válida.
- 21.10.6.6. Actúa en una mano con el conocimiento de que el mazo es defectuoso.
- 21.10.6.7. Se excede en el tiempo de actuar, siendo que el reloj fue solicitado por otro Apostador.
- 21.10.6.8. El Apostador no está presente en la mesa cuando se completa el reparto inicial a excepción que se encuentre All-In con las ciegas.
- 21.10.6.9. Utiliza dispositivos de comunicación con acción pendiente en la mesa.
- 21.10.6.10. Mezcla sus naipes con los de otro Apostador, con los de descarte o con los naipes quemados.
- 21.10.6.11. En todos estos casos la mano será descartada y el Apostador perderá todo derecho al pozo.
- 21.11. DE LOS APOSTADORES
- 21.11.1. Todos los Apostadores deben estar en sus ubicaciones respectivas antes que el Tallador termine la distribución de naipes de cada mano.
- 21.11.2. De la definición de la mano
- 21.11.2.1. Es responsabilidad del Apostador confirmar la mano ganadora antes de retirarse, una vez que se retira perderá derecho a recuperar su mano y ganar el pozo.
- 21.11.2.2. Los Apostadores son responsables de conservar sus naipes hasta que se declare al ganador.
- 21.11.3. De las declaraciones verbales y acciones de los Apostadores
- 21.11.3.1. Las declaraciones verbales de los Apostadores cuando le corresponde jugar son absolutamente válidas e inmodificables. (La boca manda)
- 21.11.3.2. Las declaraciones verbales de los Apostadores sobre el contenido de una mano, no serán válidas hasta la verificación dada por el Tallador.
- 21.11.3.3. Las naipes se leen por si solos, pero los Apostadores son responsables de mantener sus naipes hasta que se declare un ganador.
- 21.11.3.4. Cuando un apostador cante una mano de manera incorrecta perjudicando a otro Apostador será penalizado con el decomiso del pozo.
- 21.11.3.5. Cuando un Apostador mueva su mano hacia el pozo con fichas, deberá obligatoriamente jugar una apuesta mínima.
- 21.11.4. De los Apostadores nuevos
- 21.11.4.1. El Apostador que se incorpore a la partida con posterioridad a su comienzo, cualquiera sea ese momento, de haber más de una ubicación disponible, la misma será sorteada.
- 21.11.4.2. Al Apostador que se sitúa en el puesto de la ciega grande se lo tratará como tal; de situarse entre el botón y la ciega chica, deberá esperar a que pase el botón.
- 21.11.5. De los Apostadores ausentes
- 21.11.5.1. Si un Apostador se ausentase momentáneamente de la mesa, pagará todas las apuestas ciegas cuando le corresponda, pasando éstas a formar parte del pozo.
- 21.11.5.2. Todo Apostador que se encuentre ausente recibirá naipes en todas las manos, los que serán descartados automáticamente al finalizar la distribución de naipes.
- 21.11.6. De las obligaciones de los apostadores

- 21.11.6.1. Los Apostadores están obligados a proteger y respetar a los otros Apostadores durante la partida de juego.
- 21.11.6.2. Es responsabilidad del Apostador proteger su mano mientras espera por la acción de otro Apostador.
- 21.11.6.3. El Poker es un juego individual. Las acciones, comentarios y comportamiento que comprometan la claridad y la transparencia del juego serán considerados no éticos, correspondiéndole una penalización.
- 21.11.6.4. El Apostador no podrá revelar el contenido de su mano; sugerir, criticar o comentar sobre una jugada antes o después de completada la acción; discutir manos o estrategia con algún espectador u otro Apostador; solicitar o recibir asesoramiento externo.
- 21.11.6.5. El Apostador no podrá celebrar en forma desmedida, discutir, amenazar o utilizar lenguaje obsceno hacia otro Apostador, personal o público en general.
- 21.11.6.6. El apostador no podrá violar el principio de "un Apostador por mano".
- 21.11.6.7. Un Apostador debe permanecer en su asiento hasta que haya completado su acción, de lo contrario será considerado que se retira fuera de turno y será penalizado.
- 21.11.6.8. El Apostador no podrá realizar acuerdos o intercambiar señas con otro Apostador durante la partida.
- 21.11.6.9. Una vez que haya transcurrido un período razonable, cualquier Apostador puede solicitar que otro Apostador sea puesto contra reloj. En tal caso éste contará con un minuto para tomar una decisión. Si no realiza un movimiento una vez transcurrido el minuto, se iniciará una cuenta regresiva de 10 segundos. Si al finalizar el Apostador no ha actuado, la mano se considerará muerta.
- 21.11.7. De los elementos autorizados a tener en la mesa
- 21.11.7.1. En la mesa, los Apostadores, solo podrán tener sus fichas y objetos para proteger sus naipes, solo si no obstaculizan ni ocultan los naipes o fichas.
- 21.11.8. De los elementos no autorizados a tener en la mesa
- 21.11.8.1. El uso de dispositivos de comunicación de cualquier tipo está prohibido en la mesa y deberán ser silenciados durante la partida.
- 21.11.8.2. Si un Apostador necesita hacer uso de algún elemento electrónico de comunicación, deberá retirarse momentáneamente de la mesa, previa reserva de la ubicación.
- 21.12. DE LAS PENALIDADES
- 21.12.1. Toda acción, declaración o comportamiento impropio prevalecerá por ante cualquier falta técnica y será severamente penalizado.
- 21.12.2. Un Apostador será penalizado cuando, conociendo o desconociendo, viole una regla de conducta, comportamiento o técnica incluida en el reglamento de juego, que comprometa concretamente la normalidad y transparencia en el desarrollo del juego.
- 21.12.3. Una penalidad nunca será aplicada durante la mano en curso, será aplicada una vez terminada la mano, excepto en casos de suma gravedad en que se juzgue necesario solicitarle a un Apostador que abandone la mesa.
- 21.13. DE LAS RESERVAS
- 21.13.1. La reserva de una ubicación se hace exclusivamente para la compra de fichas, salvo circunstancias de fuerza mayor que indiquen lo contrario.
- 21.13.2. De haber dejado fichas en el casillero, el tiempo de espera de la reserva de ubicación es de veinte minutos, pasado dicho tiempo se retiraran las fichas de la mesa, el apostador que la solicitó no tendrá derecho a reclamo alguno.
- 21.14. DE LO GENERAL
- 21.14.1. El lenguaje oficial será el español.
- 21.14.2. Será responsabilidad del Apostador participante informar al tallador de cualquier anomalía.
- 21.14.3. La participación en el juego implica el conocimiento, aceptación y conformidad con todas y cada una de las normas explicitadas en el presente reglamento.
- 21.14.4. Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

- Y las operaciones de cambio 22.4.2.4
- Y la Caja de Empleados 22.4.2.5
- Y en las mesas sin público 22.4.2.6
- Y en otros casos 22.4.2.7
- Y el relevo 22.4.2.8
- Del canje de valores con el cambista 22.5
- De la apertura de mesa 22.6
- Del cierre de mesa 22.7
- De lo complementario 22.8
- Del léxico técnico específico 22.9
- Del glosario 22.10

**CENTRAL POKER HOLD'EM - MODALIDAD CASH GAME
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL**

- 22.1. INTRODUCCIÓN
- 22.1.1. Se denomina Central Póker Hold'em al juego de casino practicado con naipes del tipo francés. El mismo se juega con un mazo completo de cincuenta y dos (52) naipes. Se trata de un juego de partida donde los Apostadores compiten entre sí. El objetivo de cada Apostador es alcanzar la mejor combinación de cinco naipes del mayor valor posible, mediante la utilización de siete naipes, de los cuales dos se distribuyen inicialmente a cada Apostador, y cinco naipes comunitarios ubicados en el centro de la mesa.
- 22.2. ORÍGENES
- 22.2.1. La versión del juego de Poker más parecida a la que conocemos en la actualidad es el Poque, que data del siglo XVII en Francia. El juego cruzó el Atlántico con un grupo de colonos franceses que eventualmente fundaron la ciudad de Nueva Orleans. A partir de ese momento, se difundió a lo largo de la ruta del Río Mississippi durante el siglo XVIII y floreció en los Estados Unidos durante el siglo XIX, cuando el país comenzó su expansión hacia el oeste. Por este motivo, la historia del Poker se asocia muy a menudo con el "Lejano Oeste" Americano. Desde entonces, han existido tres versiones predominantes del juego: el Stud de 5 Naipes y el Stud de 7 Naipes , Texas Holdem, Omaha y el Omaha Hi-Low
- 22.2.2. El Texas Hold'em vivió su ascenso a estado de culto durante los años setenta, cuando apareció como el juego principal en la Serie Mundial de Central Poker Hold'em. Hoy en día es el más popular entre las tres variantes conocidas.(Stud, Central Poker Hold'em de cinco naipes y Omaha) se juega habitualmente en las principales salas de Poker, además de los casinos del mundo entero.
- 22.3. ELEMENTOS BÁSICOS DE GESTIÓN
- 22.3.1. Mesa: mesa de Central Poker Hold'em con capacidad para diez Apostadores.
- 22.3.2. La ubicación de los mismos se encuentra delimitada por una línea amarilla. Dicha línea no forma parte del desarrollo del juego.
- 22.3.3. En el centro de la misma se ubicará un monedero con carreteles de distintos valores de fichas a los efectos de facilitar los cambios.
- 22.3.4. Sobre la derecha del Tallador se destaca una ranura metálica conectada a una cajuela bajo nivel destinada a los valores de Caja de Empleados.
- 22.3.5. Naipes o cartas: Cartulina rectangular que lleva impresa en una de sus caras una/s figura/s y números, siendo negros y colorados de acuerdo al color de sus dibujos. Se distinguen por palos los cuales se denominan: Corazón, Pica, Diamante y Trébol:
 - 22.3.5.1. Corazón: la forma de su dibujo se asemeja a un corazón. El color con que va pintado es el rojo. Su equivalente en la baraja española es la copa.
 - 22.3.5.2. Pica: que significa lanza. La forma de su dibujo se asemeja a la extremidad metálica de la lanza. El color con que va pintado es el negro. Su equivalente en la baraja española es la espada.
 - 22.3.5.3. Diamante: la forma de su dibujo es un rombo. El color con que va pintado es el rojo. Su equivalente en la baraja española es el Oro.
 - 22.3.5.4. Trébol: la forma de su dibujo se asemeja a la planta del mismo nombre. El color con que va pintado es el negro. Su equivalente en la baraja española es el Basto.
- 22.3.6. Figuras de los naipes franceses:
 - 22.3.6.1. Cualquiera de los tres naipes de cada palo que representan personas:
 - 22.3.6.2. Valet: del francés, que significa criado. Es el undécimo naipe de cada palo.
 - 22.3.6.3. Dama: es el duodécimo naipe de cada palo
 - 22.3.6.4. Rey: es el decimotercer naipe de cada palo.
- 22.3.7. Cortes: tarjetas de plástico opacas. Su función es ocultar el último naipe del mazo.
- 22.3.8. Reservas: tarjetas plásticas con una R impresa, para identificar el casillero que haya solicitado ser reservado.
- 22.3.9. Caja guarda naipes: caja de acrílico, cuya función es guardar fajado el juego de dos barajas y sus cortes.
- 22.3.10. Cofre o tapa guarda valores: caja de acrílico transparente sujeta a la mesa por medio de dos tornillos, cuya tapa se asegura mediante una barra de seguridad de bronce para ser precintada.
- 22.3.11. Su función es la de proteger los valores que componen la Banca mientras la mesa no se encuentra habilitada.

**22. CENTRAL POKER HOLD'EM - MODALIDAD CASH GAME
REGLAMENTO TÉCNICO FUNCIONAL**

ÍNDICE	Artículo
Introducción	22.1
Orígenes	22.2
Elementos básicos de gestión	22.3
Del personal	22.4
Del Inspector	22.4.1
Y la iniciación del juego	22.4.1.1
Y las apuestas	22.4.1.2
Y la Caja de Empleados	22.4.1.3
Y el relevo	22.4.1.4
Y en otros casos	22.4.1.5
Del Tallador	22.4.2
Y lo general	22.4.2.1
Y la iniciación del juego	22.4.2.2
Y la mano	22.4.2.3

- 22.3.12. Caja Guarda Valores: caja acrílica ubicada a la izquierda del Tallador y bajo nivel, cuya función es la de contener los valores de Capital Fijo, Capital Habilitante y fichero de uso interno de Caja de Empleados, mientras la mesa se encuentra habilitada.
- 22.3.13. Fichas: Pequeñas piezas de pasta de distintas formas, tamaños y colores que reemplazan al dinero y sirven para apostar.
- 22.3.14. Descartero: Pieza de acrílico en forma de Ele, donde se depositan los naipes que no participan de la mano.
- 22.3.15. Botón: Elemento de acrílico que permite identificar al repartidor o Dealer
- 22.3.16. Timer: reloj para ser utilizado en partidas con tiempo pre-determinado de duración.
- 22.4. DEL PERSONAL
- 22.4.1. Del Inspector
- 22.4.1.1. Y la iniciación del juego
- 22.4.1.1.1. Se ubicará a la izquierda del Tallador.
- 22.4.1.1.2. Entenderá en el sorteo de las ubicaciones de los Apostadores.
- 22.4.1.1.3. El número que le corresponda a cada Apostador determinará su ubicación en la mesa.
- 22.4.1.1.4. Observará que las ubicaciones sean respetadas por todos los Apostadores.
- 22.4.1.1.5. Controlará el cobro de los asientos y los cambios efectuados por el Tallador.
- 22.4.1.1.6. Entenderá en el control de todas las operaciones.
- 22.4.1.2. Y las apuestas
- 22.4.1.2.1. Observará las apuestas de los Apostadores y la manera en se realizan.
- 22.4.1.2.2. Controlará, en caso que los hubiere, la conformación de los pozos y sus respectivos pagos.
- 22.4.1.3. Y la Caja de Empleados
- 22.4.1.3.1. Observará que las operaciones que realice el Tallador, en el momento que recibe valores en concepto de Caja de Empleados y su traslado al propinero, se realicen con claridad.
- 22.4.1.3.2. La conversión de la Caja de Empleados se realizará al finalizar cada partida en el receso respectivo.
- 22.4.1.3.3. Previa comprobación con el Tallador del importe y prestada su conformidad, este será introducido en el propinero.
- 22.4.1.3.4. Bajo ninguna circunstancia procederá al pago de la Caja de Empleados por sí mismo.
- 22.4.1.4. Y el relevo
- 22.4.1.4.1. Transmitirá a su relevo toda inquietud o novedad relacionada con el desarrollo del juego
- 22.4.1.4.2. Cualquier otra novedad que considere relevante a los efectos del desarrollo del juego.
- 22.4.1.5. Y en otros casos
- 22.4.1.5.1. En la solución de cualquier problema ocurrido en la mesa a su cargo, podrá recabar la información necesaria del Tallador, no interviniendo otras partes fuera de las interesadas.
- 22.4.2. Del Tallador
- 22.4.2.1. Y lo general
- 22.4.2.1.1. La mesa de Central Póker Hold'em será atendida fundamentalmente por el Tallador.
- 22.4.2.1.2. Su función es:
- 22.4.2.1.3. Llevar el desarrollo de la partida
- 22.4.2.1.4. Distribuir los naipes.
- 22.4.2.1.5. Ordenar los Pozos.
- 22.4.2.1.6. Determinar el juego ganador destacándolo.
- 22.4.2.1.7. Entregar el Pozo al Apostador que lo gane.
- 22.4.2.1.8. Efectuar el cobro de las ubicaciones a los Apostadores de izquierda a derecha y valiéndose de los números que determinan la ubicación de cada uno de ellos.
- 22.4.2.2. Y la iniciación del juego
- 22.4.2.2.1. Realizará un abanico amplio con las caras de los naipes hacia abajo con el fin de verificar los lomos, luego un abanico con las caras de los naipes hacia arriba para verificar el orden de los Palos.
- 22.4.2.2.2. Con el mazo completo realizará una ensalada, agrupará los naipes con las figuras hacia el público y realizará un abanico, dos barajes, corte en cascada, un baraje más, y un corte de seguridad final sobre el acrílico de corte no menor a cinco naipes.
- 22.4.2.2.3. Verificará que el Timer esté programado con la duración de la partida correctamente.
- 22.4.2.2.4. Dará inicio al Timer, dando así por comenzada la partida.
- 22.4.2.3. Y la mano
- 22.4.2.3.1. Solicitará se realicen las apuestas ciegas; verificadas las mismas y manteniendo el mazo en su mano con el canto corto al frente y en ángulo descendente respecto al tapete.
- 22.4.2.3.2. Dará inicio a la distribución de naipes, entregándolos de izquierda a derecha de a uno por vez, hasta completar de entregar dos naipes a cada Apostador, comenzando por quien haya efectuado la apuesta Ciega Chica.
- 22.4.2.3.3. Realizado el primer paso de la partida (Pre- FLOP) y finalizada la primera ronda de apuestas iniciará la ronda FLOP descubriendo los naipes comunitarios de la siguiente manera:
 - 22.4.2.3.4. Quemará el naipe superior del mazo y lo depositará en forma cubierta sobre su izquierda; colocará tres naipes sobre el paño en forma consecutiva y luego los descubrirá girándolos sobre sí mismos y peinándolos.
 - 22.4.2.3.5. Anunciará el comienzo de la segunda ronda de apuestas.
 - 22.4.2.3.6. Finalizada la misma procederá al inicio de la ronda TURN quemando el naipe superior del mazo, que colocará cubierto sobre el naipe quemado en la ronda anterior y descubrirá el cuarto naipe comunitario.
 - 22.4.2.3.7. Anunciará el comienzo de la tercera ronda de apuestas.
 - 22.4.2.3.8. Finalizada la misma procederá al inicio de la ronda RIVER quemando el naipe superior del mazo, que colocará sobre los naipes quemados en las rondas anteriores y descubrirá el quinto naipe comunitario.
 - 22.4.2.3.9. Anunciará el comienzo de la cuarta y última ronda de apuestas.
 - 22.4.2.3.10. Sostendrá el mazo hasta tanto continúe abierta la ronda de apuestas, una vez finalizada lo depositará a su derecha y el corte a su izquierda.
 - 22.4.2.3.11. Al final de cada ronda de apuestas juntará las fichas con la mano libre agrupándolas en el centro del paño.
 - 22.4.2.3.12. Las naipes de los Apostadores que se retiren antes de finalizada la mano (FOLD) serán depositadas por el Tallador a su derecha, donde al final de la mano colocará el mazo.
 - 22.4.2.3.13. Definida la mano y con las manos libres entregará el Pozo al ganador.
 - 22.4.2.3.14. Recogerá los naipes de los Apostadores, los comunitarios y los quemados colocándolos sobre el mazo.
 - 22.4.2.3.15. Realizará una ensalada, el reagrupamiento respectivo con las caras mirando hacia los Apostadores.
 - 22.4.2.3.16. Efectuará el abanico y procederá a correr el botón.
 - 22.4.2.3.17. Realizará dos barajes, corte en cascada, un baraje más y un corte final sobre el acrílico no menor a cinco naipes.
 - 22.4.2.3.18. En caso de ser necesario el cambio de un mazo, se deberán realizar los procedimientos de verificación y mezclado descriptos para el inicio de la partida.
- 22.4.2.4. Y las operaciones de cambio
- 22.4.2.4.1. De solicitarse algún tipo de cambio procederá de la siguiente forma:
- 22.4.2.4.2. Ubicará la ficha/s a cambiar en el centro del tapete. Por detrás de esta/s desplegará las fichas de cambio en fracciones de cinco, utilizando la técnica del peinado y anunciando Cambio. Finalmente entregará peinado el cambio al Apostador.
- 22.4.2.5. Y la Caja de Empleados
- 22.4.2.5.1. Al recibir las Fichas que el Apostador entregue para Caja de Empleados, deberá decir "Gracias, Caja de Empleados" y depositarlas en el Propinero.
- 22.4.2.5.2. La conversión de la Caja de Empleados se realizará al finalizar cada partida en el receso respectivo.
- 22.4.2.5.3. Previa comprobación con el Inspector del importe y prestada su conformidad, este será introducido en el propinero.
- 22.4.2.6. Y en las mesas sin público
- 22.4.2.6.1. En caso que el juego se detuviera por falta de Apostadores el Tallador tomará el mazo a utilizar en la próxima talla y lo depositará en el centro de la mesa, en abanico con el lomo hacia arriba.
- 22.4.2.6.2. Volverá el Timer al tiempo pre-determinado para la siguiente partida.
- 22.4.2.7. Y en otros casos:
- 22.4.2.7.1. Derivará hacia el Inspector cualquier reclamo del público, absteniéndose de discutir con el mismo.
- 22.4.2.7.2. Evitará la manipulación innecesaria de valores.
- 22.4.2.8. Y el relevo
- 22.4.2.8.1. Se considerará relevado una vez que:
- 22.4.2.8.2. Haya definido el pase y haya efectuado el pago del pozo.
- 22.4.2.8.3. Una vez reagrupado el mazo lo deja en "V", sobre el corte.
- 22.4.2.8.4. El Tallador entrante cambia el mazo.
- 22.4.2.8.5. Informará a su par entrante de lo siguiente:
- 22.4.2.8.6. Indicará los Apostadores que por desconocimiento del juego puedan crear confusiones.
- 22.4.2.8.7. Cualquier otra novedad que se considere relevante a los efectos del desarrollo normal del juego.
- 22.4.2.8.8. En el caso de registrarse cualquier situación, que por las características de la misma, demande de su presencia para ser solucionada, no deberá retirarse de la mesa, considerándose relevado solo en el caso que haya sido superada tal situación, o en su defecto por indicación del Inspector.
- 22.5. DEL CANJE DE VALORES CON EL CAMBISTA
- 22.5.1. Las operaciones de cambio, en lo posible, serán hechas en el receso de cada partida.
- 22.5.2. El cambista se ubicará del lado derecho del Tallador.
- 22.5.3. Durante la operatoria no se ejecutará ninguna otra tarea que no sea la destinada al canje de fichas con el cambista.
- 22.5.4. Se colocarán las fichas en el centro del tapete de mayor a menor, deberán fraccionarse en series de a cinco o en montones de a diez según su forma, valor y cantidad, estos últimos deberán verificarse efectuando un corte y peinado en dos fracciones de cinco, y si hubiera mas de un montón deberán compararse ubicándolos juntos.
- 22.5.5. Extendidas las fichas sobre el tapete el Tallador procederá a consumir su pago o a recibirlo, colocando los valores correspondientes separados del capital canjeado.
- 22.5.6. Todo cambio requiere de la conformidad expresa del Inspector, Tallador, Cambista y Supervisor.

- 22.6. DE LA APERTURA DE MESA:
- 22.6.1. Los juegos pertinentes de barajas serán provistos por el Supervisor.
- 22.6.2. Impartida la autorización por parte del Supervisor, el equipo procederá a la apertura de la mesa a la que ha sido convocado, debiendo verificar:
- 22.6.3. Que el Cofre Guarda-Valores se encuentre debidamente cerrado y precintado.
- 22.6.4. Que el número de precinto colocado en el Cofre Guarda Valores coincida con el registrado en el Form. N° 4020.
- 22.6.5. Que los valores existentes en el mismo concuerden con la composición de la Banca determinada para el juego.
- 22.6.6. De comprobarse una anomalía en la conformación de la Banca el Inspector informará al Supervisor quien actuará acorde a la normativa vigente.
- 22.6.7. De no existir anomalías, se solicitará la autorización del Supervisor para autorizar al Cilindero a que corte el precinto de seguridad.
- 22.6.8. Seguidamente se procederá a ordenar las fichas en la Caja Guarda-Valores.
- 22.6.9. El Cofre Guarda-Valores se depositará en el compartimiento destinado a tal efecto, ubicado en el lateral del mueble, junto con la barra de seguridad de cierre, los tornillos de sujeción y la caja Porta- Naipes.
- 22.6.10. Se completarán los datos de la apertura de la mesa, firmándose los Form. N° 4020 y N° 5066.
- 22.6.11. Se verificará la existencia y condición de todos los elementos de gestión necesarios para el normal funcionamiento de la mesa.
- 22.6.12. El Tallador controlará que los dos mazos que entrarán en juego estén compuestos por la cantidad de naipes que correspondan y que sus lomos sean de un mismo color, revisando y verificando la totalidad del mazo, naipe por naipe de la siguiente manera:
- 22.6.13. Tomará de a un mazo por vez con el lomo hacia arriba.
- 22.6.14. Deslizará hacia adelante cada naipe sucesivamente, dándolo vuelta y encimándolo sobre el tapete sin mezclar los palos.
- 22.6.15. Ubicará los mazos en abanico, uno externo con las figuras hacia arriba y otro interno con los lomos hacia arriba.
- 22.6.16. Se controlará la existencia del corte plástico.
- 22.7. DEL CIERRE DE MESA:
- 22.7.1. Ordenado el cierre de mesa por el Supervisor o finalizado el funcionamiento de la misma al cierre de la jornada, se procederá de la siguiente manera:
- 22.7.2. No se permitirá que ninguna persona del público permanezca sentada.
- 22.7.3. El Tallador guardará los naipes y los cortes en la Caja Guarda Naipes.
- 22.7.4. La Caja Guarda Naipes será retirada de la mesa por el Supervisor.
- 22.7.5. Seguidamente el Tallador procederá a colocar el Cofre Guarda Valores sobre la mesa, fijándolo a la misma mediante los tornillos de sujeción.
- 22.7.6. A continuación el Inspector procederá a convertir la Caja de Empleados por Fichas de uso interno, las que serán estiradas sobre el paño.
- 22.7.7. Para su contabilización en el Acta de Liquidación Final, el Tallador extenderá las Fichas de la Caja de Empleados no convertidas, separadas por valores, en el lado izquierdo del tapete.
- 22.7.8. Comprobada la exactitud de los montos trasladará la recaudación final de Caja de Empleados al lado derecho de la mesa.
- 22.7.9. A los efectos el Tallador verificará que el juego de formularios correspondientes al Acta de Liquidación Final se encuentre debidamente ordenado, como: original-duplicado-triplicado junto a sus respectivos carbónicos.
- 22.7.10. A continuación ubicará las Fichas dentro del Cofre Guarda-Valores en las celdas destinadas a los efectos.
- 22.7.11. Deberá verificar que no hayan quedado Fichas olvidadas en la Caja Guarda-Valores, como tampoco por debajo de ella.
- 22.7.12. Finalizada la contabilización de valores por parte del Tallador, y obtenido el saldo final se procederá al pago de la Caja de Empleados, haciéndolo con las Fichas de mayor valor, monto que será depositado en el lado izquierdo del tapete.
- 22.7.13. La ganancia, una vez pagada será colocada también en el mismo sitio, cuidando de apartarla convenientemente de la Caja de Empleados.
- 22.7.14. Posteriormente el Tallador confeccionará el Estado de Banca (Form. N° 4109), registrando en él los valores existentes al cierre.
- 22.7.15. El Inspector será el responsable de la confección del Form. N° 4020 donde queda asentada la existencia al cierre, así como el monto proveniente de Caja de Empleados, cuidando que exista coincidencia plena en letras y números con los importes registrados.
- 22.7.16. De no haber funcionado la mesa, se deberá anotar en el Acta de Liquidación Final (Form. N° 4104) la leyenda NO FUNCIONÓ entre las columnas cantidad y monto, y en el detalle de pago de la Caja de Empleados se anotará SIN RECAUDACIÓN.
- 22.7.17. El Inspector verificará que la documentación confeccionada sea concordante con los valores existentes, no permitiendo enmiendas ni raspaduras.
- 22.7.18. Luego de verificada y firmada la documentación pertinente por el Supervisor, constatándose la concordancia entre ésta y los valores declarados en la misma, los mismos serán ubicados en el Cofre Guarda-Valores.
- 22.7.19. Finalmente y previa autorización del Supervisor el personal podrá retirarse, debiendo el Inspector alcanzar a la Oficina de Trámite de Juego o en el lugar que a su defecto se designe el resto de la documentación.
- 22.8. DE LO COMPLEMENTARIO
- 22.8.1. En caso de ser necesario el cambio de algún mazo, al entrante se le deberán realizar los procedimientos de verificación y agrupamiento.
- 22.8.2. En caso que la Sala quedase por cualquier causa momentáneamente sin iluminación o con escasa iluminación, se procederá de la siguiente manera:
- 22.8.3. Cuando la iluminación sea escasa, la Superioridad determinará la continuación o cesación de la actividad de las mesas de juego.
- 22.8.4. En el segundo caso, una vez finalizada la talla, los naipes quedarán en los descarteros para su mejor control, debiendo además los Apostadores retirar las apuestas.
- 22.8.5. Si la falta de iluminación fuese total, se paralizará de inmediato toda actividad y los componentes del equipo tomarán los recaudos necesarios para el resguardo de los valores a su cargo y los demás elementos que integran la mesa de juego.
- 22.8.6. Se procurará evitar que los Apostadores coloquen sobre el tapete objetos ajenos al desarrollo del juego.
- 22.9. DEL LÉXICO TÉCNICO ESPECÍFICO:
- 22.9.1. ¡CIEGA CHICA!: solicitud al primer Apostador sentado a la izquierda del Tallador invitando a realizar una de las apuestas obligadas.
- 22.9.2. ¡CIEGA GRANDE!: solicitud al segundo Apostador a la izquierda del Tallador invitando a realizar la segunda apuesta obligada.
- 22.9.3. ¡JUEGA USTED! – ¡SU TURNO!: expresión que indica el orden en que cada Apostador debe expresar su voluntad.
- 22.9.4. ¡PASA!: voz que anuncia que el Apostador pasó sin efectuar apuesta alguna.
- 22.9.5. ¡APUESTA!: voz que anuncia que el Apostador realizó una apuesta.
- 22.9.6. ¡SUBE! – ¡AUMENTA!: expresión que anuncia que la apuesta original fue modificada.
- 22.9.7. ¡SE RETIRA!: voz que indica que un Apostador se retiró de la mano.
- 22.9.8. ¡PAGA! – ¡IGUALA!: expresión que indica que el Apostador pagó la apuesta anterior.
- 22.9.9. ¡JUGADO! – ¡SU RESTO! – ¡RESTADO! – ¡ALL-IN!: voz que anuncia que el Apostador efectuó una apuesta igual a la totalidad de fichas que tenía sobre la mesa de juego.
- 22.9.10. ¡JUEGA HASTA ACÁ!: de haberse formado un pozo adicional o más, la expresión indica a cada Apostador por cuál de ellos juega cada uno.
- 22.9.11. ¡SU APUESTA NO FUE CUBIERTA!: voz indicando que la apuesta no fue paga por ninguno de los Apostadores.
- 22.9.12. ¡DESCUBRAN!: solicitud hecha a los Apostadores invitándolos a que descubran su juego a los efectos de determinar al ganador.
- 22.9.13. ¡JUEGO GANADOR!: una vez identificado el mismo, esta expresión anuncia y destaca la mejor combinación de los cinco naipes para efectuar el pago del pozo.
- 22.9.14. ¡ÚLTIMO PASE! – ¡ÚLTIMA MANO!: expresión anunciando que se va a jugar la última mano de la partida.
- 22.9.15. ¡CAMBIO! expresión que indica la conversión de un valor de fichas por otro.
- 22.9.16. ¡GRACIAS CAJA DE EMPLEADOS! expresión de agradecimiento por las fichas recibidas en ese concepto, que no debe omitirse bajo ninguna circunstancia.
- 22.10. DEL GLOSARIO:
- 22.10.1. JUGAR EL RESTO (ALL IN): Apostar en una mano todas las fichas que a un Apostador le quedan.
- 22.10.2. CIEGA GRANDE (BIG BLIND): Apuesta obligatoria que en cada mano debe efectuar el Apostador que está sentado dos sitios a la izquierda del BOTÓN.
- 22.10.3. CIEGA MENOR (SMALL BLIND): Apuesta obligatoria que en cada mano debe efectuar el Apostador que está sentado a la izquierda del DEALER.
- 22.10.4. BOTÓN: Elemento de acrílico que señala la posición del repartidor (DEALER)
- 22.10.5. COMPRA: Cambiar dinero por fichas al sentarse en una mesa de juego.
- 22.10.6. IGUALAR LA APUESTA (CALL – IR): Igualar la apuesta o apuestas que han hecho otros Apostadores.
- 22.10.7. CASH GAME: Partida en las que se apuesta dinero en cada mano. Se usa para diferenciar estas partidas de los torneos.
- 22.10.8. PASAR (CHECK): Abstenerse de apostar cuando al llegarle el turno al Apostador todavía no se ha subido la apuesta.
- 22.10.9. NAIPES COMUNITARIOS (COMMUNITY CARDS): Naipes que se exponen en el centro de la mesa y que todos los Apostadores pueden usar para hacer su jugada.
- 22.10.10. TALLADOR (DEALER): Apostador desde cuya posición se reparten las naipes; frente a él debe ubicarse el BOTÓN
- 22.10.11. FLOP: Los tres primeros naipes comunitarios
- 22.10.12. RETIRARSE (FOLD): Abandonar una mano.
- 22.10.13. POZO (POT): Cantidad total de fichas que se ha apostado en una mano en un momento determinado.
- 22.10.14. PRE FLOP: Ronda de apuestas que va después de que los Apostadores hayan recibido sus dos naipes

- 22.10.15. SUBIR (RAISE): Incrementar las apuestas.
- 22.10.16. RESUBIR (RE RAISE): Después que un Apostador haya subido, incrementar las apuestas añadiendo una apuesta adicional.
- 22.10.17. RIVER: Quinto naipes comunitario que se descubre.
- 22.10.18. MOSTRAR EL JUEGO (SHOWDOWN): Momento en que los Apostadores involucrados en una mano deben descubrir los naipes para determinar quien es el ganador.
- 22.10.19. TURN: Cuarta naipes comunitaria que se descubre.

23. CENTRAL POKER HOLD'EM - MODALIDAD SIT & GO
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	23.1
Del valor de los naipes	23.2
De las variantes del juego	23.3
De las definiciones de la mano	23.4
De las disposiciones de la partida	23.5
De los niveles de apuestas ciegas	23.6
Del cuadro de premios	23.7
De la iniciación del juego	23.8
Del desarrollo del juego	23.9
De la distribución de naipes	23.9.1
Del dealer	23.9.2
De las apuestas	23.10
De las apuestas ciegas	23.10.3
De las rondas de apuestas	23.10.4
Del aumento mínimo	23.10.5
De la ficha de valor mayor	23.10.6
De la acción fuera de turno	23.10.7
De las fichas	23.11
De la visualización de las fichas	23.11.1
De la cesión de fichas	23.11.2
Del pozo (pot)	23.12
De jugar el resto (all-in)	23.13
De las anomalías	23.14
Del botón del dealer	23.14.1
Del mazo defectuoso	23.14.2
Del naipes visto	23.14.3
De la distribución de los naipes	23.14.4
De los naipes protegidos	23.14.5
De la mano muerta	23.14.6
De los apostadores	23.15
De la definición de la mano	23.15.2
De las declaraciones verbales y acciones de los Apostadores	23.15.3
De los Apostadores nuevos	23.15.4
De los Apostadores ausentes	23.15.5
De la posición de cobro	23.15.6
De las obligaciones de los apostadores	23.15.7
De los elementos autorizados a tener en la mesa	23.15.8
De los elementos no autorizados a tener	
En la mesa	23.15.9
De las penalidades	23.16
De las reglas de conducta	23.17
De las sanciones	23.18
De lo complementario	23.19
Anexo 1	
Del cuadro de ciegas	23.20

23. CENTRAL POKER HOLD'EM - MODALIDAD SIT & GO
REGLAMENTO DEL JUEGO

ÍNDICE	Artículo
Introducción	23.1
Del valor de los naipes	23.2
De las variantes del juego	23.3
De las definiciones de la mano	23.4
De las disposiciones de la partida	23.5
De los niveles de apuestas ciegas	23.6
Del cuadro de premios	23.7
De la iniciación del juego	23.8
Del desarrollo del juego	23.9
De la distribución de naipes	23.9.1
Del dealer	23.9.2
De las apuestas	23.10
De las apuestas ciegas	23.10.3
De las rondas de apuestas	23.10.4
Del aumento mínimo	23.10.5
De la ficha de valor mayor	23.10.6
De la acción fuera de turno	23.10.7
De las fichas	23.11
De la visualización de las fichas	23.11.1
De la cesión de fichas	23.11.2

Del pozo (pot)	23.12
De jugar el resto (all-in)	23.13
De las anomalías	23.14
Del botón del dealer	23.14.1
Del mazo defectuoso	23.14.2
Del naipes visto	23.14.3
De la distribución de los naipes	23.14.4
De los naipes protegidos	23.14.5
De la mano muerta	23.14.6
De los apostadores	23.15
De la definición de la mano	23.15.2
De las declaraciones verbales y acciones de los Apostadores	23.15.3
De los Apostadores nuevos	23.15.4
De los Apostadores ausentes	23.15.5
De la posición de cobro	23.15.6
De las obligaciones de los apostadores	23.15.7
De los elementos autorizados a tener en la mesa	23.15.8
De los elementos no autorizados a tener	
En la mesa	23.15.9
De las penalidades	23.16
De las reglas de conducta	23.17
De las sanciones	23.18
De lo complementario	23.19
Anexo 1	
Del cuadro de ciegas	23.20

23. CENTRAL POKER HOLD'EM – MODALIDAD SIT & GO
REGLAMENTO DEL JUEGO

- 23.1. INTRODUCCIÓN
- 23.1.1. Se denomina Central Poker Hold'em modalidad Sit&Go al juego practicado con naipes del tipo francés. El mismo se juega con un mazo completo de cincuenta y dos (52) naipes. Se trata de un juego de partida donde los Apostadores compiten entre sí. El objetivo de cada Apostador es alcanzar la mejor combinación de cinco naipes del mayor valor posible, (mediante la utilización de siete naipes, de los cuales dos se distribuyen inicialmente a cada Apostador, y cinco naipes comunitarios ubicados en el centro de la mesa), con el fin de ir eliminando a sus adversarios. Aquél Apostador que logre reunir la totalidad de las fichas en juego será el ganador.
- 23.2. DEL VALOR DE LOS NAIPES
- 23.2.1. El valor asignado a cada naipes es aquel indicado en el mismo y por letra, de la forma que se detalla a continuación y de mayor a menor: AS; K; Q; J; 10; 9; 8; 7; 6; 5; 4; 3; 2.
- 23.3. DE LAS VARIANTES DEL JUEGO
- 23.3.1. Las mismas son de mayor a menor:
- 23.3.2. Escalera Real: cinco naipes de mayor valor del mismo palo.
- 23.3.3. Escalera Color: cinco naipes correlativos del mismo palo donde el AS se puede utilizar como anterior al dos y posterior al rey.
- 23.3.4. Poker: cuatro naipes del mismo número o figura.
- 23.3.5. Full: combinación de una pierna y un par.
- 23.3.6. Color: cinco naipes del mismo palo sin correlatividad.
- 23.3.7. Escalera Simple: cinco naipes correlativos en número, con figuras de distinto palo.
- 23.3.8. Pierna: tres naipes del mismo número ó figura.
- 23.3.9. Par Doble: dos pares simples.
- 23.3.10. Par Simple: dos naipes del mismo número o figura.
- 23.3.11. Sin Juego – Naipes Mayor: cinco naipes sin combinación alguna.
- 23.4. DE LAS DEFINICIONES DE LA MANO
- 23.4.1. En caso de igualdad de juegos la mano se definirá de acuerdo a las siguientes reglas:
- 23.4.2. Igualdad de Escalera Color: La mano se define por el naipes de mayor valor en que termina la Escalera.
- 23.4.3. Igualdad de Poker: La mano se define por el valor de los naipes que componen el juego. De darse la circunstancia que el juego de Poker fuese el mayor y estuviese en los naipes comunitarios, se definirá con el quinto naipes.
- 23.4.4. Igualdad de Full: La mano se definirá por el valor de los naipes componentes de la Pierna, de persistir la igualdad se compararán los pares.
- 23.4.5. Igualdad de Color: La mano se define por el naipes de mayor valor que compone el juego y se tomarán los naipes por su valor en forma decreciente.
- 23.4.6. Igualdad de Escalera Simple: La mano se define por el naipes de mayor valor en que termina la Escalera.
- 23.4.7. Igualdad de Piernas: La mano se define por el valor de los naipes que componen la Pierna; de subsistir la igualdad se compararán los naipes siguientes en forma decreciente por valor.
- 23.4.8. Igualdad de Pares Dobles: La mano se definirá por el valor del Par mayor, Par menor y naipes restante.
- 23.4.9. Igualdad de Par Simple: La mano se define por el valor de los naipes que componen el Par, de subsistir la igualdad se compararán los naipes siguientes en forma decreciente por valor.

- 23.4.10. Igualdad de Sin Juego: La mano se define por el valor de los naipes en forma decreciente.
- 23.5. DE LAS DISPOSICIONES DE LA PARTIDA
- 23.5.1. Se jugará con un mazo completo de 52 naipes y el mismo se usará durante toda la partida.
- 23.5.2. Podrán jugar un máximo de diez Apostadores por mesa.
- 23.5.3. De no reunirse ese número de apostadores, la mesa podrá funcionar con un número menor de Apostadores, siempre que los mismos estuvieren de acuerdo y decidan hacerlo.
- 23.5.4. En el caso que la cantidad de Apostadores supere el número de diez, se dispondrán las mesas necesarias y se jugará con reagrupe y arrastre de fichas.
- 23.5.5. De darse ese caso, a medida que los Apostadores sean eliminados, serán reorganizados, con el fin de dejar el mismo número de apostadores por mesa.
- 23.5.6. El máximo de apostadores para la modalidad Sit & Go es de 27.
- 23.5.7. Los Apostadores no pueden cambiar de asiento por su propia voluntad.
- 23.5.8. Los Apostadores serán reubicados, intentando mantener la misma posición que en la mesa de abandono, basando el criterio en posiciones por detrás del Dealer o en su defecto, de la ciega grande a la peor posición.
- 23.5.9. El Apostador no podrá negarse a ser reubicado de mesa.
- 23.5.10. Cuando el Sit & Go de más de 10 personas se reduzca a la mesa final, se realizará un nuevo sorteo para la nueva posición de los Apostadores en la mesa.
- 23.5.11. En ese caso el dealer saldrá en la primera posición ocupada a la derecha del Tallador.
- 23.5.12. A cada Apostador, al inicio de la partida, se le otorgará 5000 puntos en fichas.
- 23.5.13. Las fichas utilizadas para el Sit & Go no poseen valor monetario, son propiedad del Casino y no podrán ser removidas de la mesa.
- 23.6. DE LOS NIVELES DE APUESTAS CIEGAS
- 23.6.1. Las ciegas comenzarán con un mínimo y se irán incrementando en intervalos de 10 (diez) minutos.
- 23.6.2. Dicho incremento será implementado si la mano no estuviere iniciada, caso contrario se esperará el comienzo de la mano siguiente.
- 23.7. DEL CUADRO DE PREMIOS
- 23.7.1. En todos los casos lo recaudado en concepto de inscripción se repartirá de la siguiente manera:
- 23.7.2. Al primer puesto 50%
- 23.7.3. Al segundo puesto 30%
- 23.7.4. Al tercer puesto 20%
- 23.8. DE LA INICIACIÓN DEL JUEGO:
- 23.8.1. Para el comienzo del juego el Pagador determinará las ubicaciones mediante la distribución de una carta a cada Apostador de las diez de la misma pinta.
- 23.8.2. La ubicación del botón será en el primer asiento ocupado a la derecha del Tallador.
- 23.8.3. Toda mano será considerada iniciada al momento en que el Pagador comience el acto de barajar las cartas.
- 23.9. DEL DESARROLLO DEL JUEGO
- 23.9.1. De la distribución de naipes:
- 23.9.1.1. Cada Apostador recibirá de a uno por vez dos naipes boca abajo, comenzando con el apostador que esté sentado a la izquierda del botón.
- 23.9.1.2. El Apostador deberá mantener sus naipes todo el tiempo visible, localizados adelante suyo, de modo que todos los demás Apostadores puedan ver quien está participando en esa mano.
- 23.9.1.3. Los naipes deberán quedar obligatoriamente sobre el paño de la mesa y delante de las fichas del Apostador.
- 23.9.1.4. No se deben dar vuelta naipes para el FLOP, TURN o RIVER luego que la jugada esté terminada.
- 23.9.2. Del dealer
- 23.9.2.1. Se aplicará la regla del Botón Muerto: en el caso de que el Apostador a quien corresponda la posición del botón en la próxima mano fuese eliminado, el botón permanecerá en esa posición a efectos del orden de las apuestas ciegas.
- 23.9.2.2. Los dos Apostadores a la izquierda del botón deberán apostar las ciegas, sin importar quien las apostó en la mano anterior.
- 23.10. DE LAS APUESTAS
- 23.10.1. Las apuestas deberán ser realizadas en un solo movimiento.
- 23.10.2. Las apuestas realizadas no podrán ser modificadas o retiradas.
- 23.10.3. De las apuestas ciegas
- 23.10.3.1. Apuestas Ciegas: son las apuestas obligatorias que deben realizar los dos primeros Apostadores ubicados a la izquierda del botón; deben efectuarse antes de la distribución de los naipes y todos los Apostadores a su turno deberán jugarla ya que el botón avanza en sentido de las agujas del reloj al final de cada mano.
- 23.10.3.2. La apuesta Ciega Chica (Small Blind): la ejecuta el primer Apostador a la izquierda del botón y su valor es equivalente a la mitad de la apuesta mínima.
- 23.10.3.3. La apuesta Ciega Grande (Big Blind): la realiza el Apostador sentado dos lugares a la izquierda del botón y su valor es equivalente a la apuesta mínima.
- 23.10.3.4. No habrá límites de apuestas. La apuesta máxima es determinada por el número de fichas que el Apostador posee.
- 23.10.4. De las rondas de apuestas
- 23.10.4.1. La Primera Ronda de apuestas comienza con el Apostador ubicado a la izquierda de las apuestas ciegas, el juego prosigue en el sentido de las agujas del reloj, pudiendo cada Apostador:
- 23.10.4.2. Pagar la apuesta ciega grande (CALL)
- 23.10.4.3. Aumentar dicha apuesta (RAISE)
- 23.10.4.4. Retirarse del juego (FOLD)
- 23.10.4.5. Pasar (CHECK) siempre y cuando no haya subidas pendientes de igualar en la ronda.
- 23.10.4.6. Finalizada esta ronda de apuestas el Tallador quemará un naipe y descubrirá tres naipes que serán comunitarios (Ronda FLOP).
- 23.10.4.7. La Segunda Ronda de apuestas será iniciada por el Apostador sentado a la izquierda del botón, con las mismas opciones y características de la primera donde los Apostadores, podrán además mantenerse en la mano sin apostar (Pasar-CHECK).
- 23.10.4.8. A continuación el Tallador quemará otro naipe y descubrirá el cuarto naipe comunitario (Ronda TURN).
- 23.10.4.9. La Tercera Ronda de apuestas posee las mismas opciones y características de la segunda.
- 23.10.4.10. Finalizada esta ronda de apuestas el Tallador quemará otro naipe y descubrirá el quinto y último naipe comunitario (Ronda RIVER).
- 23.10.4.11. La Cuarta Ronda de apuestas posee las mismas opciones y características de la tercera.
- 23.10.4.12. Finalizada la misma los Apostadores que aún se mantienen en la partida deberán mostrar sus dos naipes para determinar quien tiene la mejor mano y se llevará el Pozo.
- 23.10.4.13. La mejor combinación de cinco naipes será determinada utilizando los dos naipes recibidos y los cinco naipes comunitarios.
- 23.10.4.14. El primer Apostador que deberá bajar su juego será el último en apostar o aumentar.
- 23.10.4.15. Deberá obligatoriamente mostrar su juego, y los Apostadores siguientes podrán decidir si lo muestran o no.
- 23.10.4.16. Si no hubo apuestas en el River, primero enseña sus naipes el Apostador ubicado a la izquierda del botón, y a continuación el resto de los Apostadores, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.
- 23.10.4.17. Los naipes deberán mostrarse juntos.
- 23.10.4.18. Ningún palo es mayor que otro.
- 23.10.4.19. La apuesta mínima permitida para cada ronda será el valor de la ciega grande.
- 23.10.4.20. Todas las apuestas deberán ser anunciadas en voz alta por el Apostador que las realiza.
- 23.10.4.21. En cada nueva ronda de apuestas toda jugada debe ser como mínimo igual al valor de la Ciega Mayor.
- 23.10.4.22. No existe límite para el número de aumentos (RAISE), debe ser como mínimo igual a la última subida.
- 23.10.4.23. Si el Apostador no anuncia su apuesta el valor de la misma será el valor total de las fichas jugadas.
- 23.10.4.24. Si el Apostador realiza una subida equivalente al 50% del aumento mínimo de la anterior, se le exigirá que realice una subida completa.
- 23.10.4.25. Si el apostador realiza una apuesta menor al 50% del aumento mínimo, se le exigirá solo pagar la apuesta.
- 23.10.4.26. Si un Apostador pone un número menor de fichas en su turno cuando va a pagar, sin haber hecho una declaración verbal, porque no haya entendido correctamente el monto de la apuesta, le será permitido retirar sus fichas, siempre que el Apostador siguiente no haya actuado.
- 23.10.4.27. Si el Apostador siguiente actuó, el apostador puede: tirar la mano y perder las fichas apostadas, o pagar el monto adecuado.
- 23.10.4.28. Si el Apostador no anuncia su apuesta y juega dos o más fichas con valor igual al mínimo del aumento de la apuesta en curso, o mayor que ésta, será considerado aumento (RAISE) con valor total de las fichas jugadas a la mesa.
- 23.10.4.29. Un aumento (RAISE) debe ser realizado:
- 23.10.4.30. Colocando el valor total del aumento en un único movimiento en el pozo.
- 23.10.4.31. Declarando verbalmente el valor antes de colocar las fichas en juego.
- 23.10.4.32. Anunciando "raise" o "aumento" previo a igualar la apuesta anterior, y después completar la acción en un movimiento adicional.
- 23.10.5. Del aumento mínimo
- 23.10.5.1. De existir un aumento sobre una postura, el aumento mínimo para el siguiente jugador será la diferencia entre ambas
- 23.10.6. De la ficha de valor mayor
- 23.10.6.1. Una única ficha de valor mayor que la de la apuesta actual, antes del flop, será considerada que cubre (CALL) si el Apostador no anuncia un aumento (RAISE).
- 23.10.6.2. Si un Apostador coloca una ficha mayor y dice que aumenta (RAISE) sin anunciar el valor, éste será como máximo el valor de la ficha que colocó.
- 23.10.6.3. A partir del Flop, una apuesta inicial con una sola ficha, sin hacer ninguna declaración, se considera el valor de la ficha como apuesta.
- 23.10.6.4. Para hacer un aumento con una única ficha de mayor valor que la apuesta actual, debe haber una declaración verbal antes que la ficha toque la mesa.

- 23.10.7. De la acción fuera de turno
- 23.10.7.1. Si un Apostador efectúa una apuesta fuera de su turno, la misma se mantiene.
- 23.10.7.2. Si el Apostador que debió haber actuado anteriormente decide apostar una cantidad superior a la establecida por el Apostador que actuó fuera de su turno, este último podrá completar la apuesta, retirar su apuesta y tirar sus cartas, o bien volver a subir.
- 23.10.7.3. De actuar antes de turno intencionalmente, o en repetidas ocasiones, será sujeto a recibir una penalización.
- 23.11. DE LAS FICHAS
- 23.11.1. De la visualización de las fichas
- 23.11.1.1. Las fichas deberán estar visibles en todo momento, debiéndose mantener organizadas por valor.
- 23.11.1.2. El Apostador no deberá ocultar las fichas de mayor valor, de modo tal que todos los demás Apostadores puedan saber cuántas fichas posee.
- 23.11.1.3. Las fichas de mayor valor siempre al frente de las de menor valor.
- 23.11.1.4. Los Apostadores deberán informar o permitir visualizar en forma clara el monto en fichas que poseen cada vez que otro Apostador o personal del Casino lo requiera.
- 23.11.2. De la cesión de fichas
- 23.11.2.1. Ningún Apostador podrá ceder o aceptar fichas de otro Apostador, de hacerlo será penalizado.
- 23.12. DEL POZO (POT)
- 23.12.1. Para ganar el pozo o una fracción de éste, el Apostador debe descubrir sus dos naipes sobre la mesa, excepto que todos los demás Apostadores se hayan retirado.
- 23.12.2. En caso de haber empate el pozo será dividido entre los Apostadores ganadores.
- 23.12.3. De existir sobrante se le dará al Apostador ganador sentado más próximo a la izquierda del botón.
- 23.13. DE JUGAR EL RESTO (ALL-IN)
- 23.13.1. Cuando un Apostador juega todas las fichas que le quedan, es decir que va jugando su resto, de quedar un solo Apostador más en la mesa, éste solamente podrá cubrir la apuesta o retirarse.
- 23.13.2. De quedar más de dos Apostadores que aumenten la apuesta, se conformará un pozo paralelo o adicional del que no participa el Apostador restado.
- 23.13.3. Cuando un Apostador juega el resto (all-in) y no cubre el aumento mínimo correspondiente no abre acción de juego para un Apostador que ya habló, pudiendo éste último a su turno igualar la apuesta all-in o retirarse, si no hubo modificación en la postura all-in.
- 23.13.4. Si un Apostador que no está presente en la mesa, estuviese All-In con las ciegas, la mano de él juega contra otros Apostadores activos, donde al finalizar la mano si dicho Apostador sigue ausente su mano será nula, en caso de estar jugando mano a mano, sus naipes serán descartados.
- 23.13.5. Si dos o más jugadores juegan el resto (van All-In) y por ende no hay más opción de apuestas, necesariamente deberán descubrir sus naipes.
- 23.14. DE LAS ANOMALIAS
- 23.14.1. Del botón del dealer
- 23.14.1.1. Es responsabilidad de los Apostadores asegurar que el botón de dealer este en la posición correcta.
- 23.14.1.2. Si la ubicación errónea del botón de dealer es descubierta luego de comenzada la acción, el juego continuará en el sentido de las agujas del reloj y nunca volverá hacia atrás en la nueva distribución de naipes.
- 23.14.1.3. Si el error se descubre durante la distribución inicial, se considerará error de distribución de naipes y se anulará la mano.
- 23.14.2. Del mazo defectuoso
- 23.14.2.1. Se considera mazo defectuoso si:
- 23.14.2.2. Se detecta un mazo con dos naipes iguales.
- 23.14.2.3. Naipes de diferente lomo.
- 23.14.2.4. Naipes de menos o de más.
- 23.14.2.5. Si durante la distribución de los naipes, de los apostadores o comunicarios, se descubre un mazo defectuoso, se considerará un error de reparto, la mano será anulada y las apuestas devueltas a los Apostadores que hayan actuado.
- 23.14.2.6. Si un Apostador descubre algún naipe defectuoso tiene la obligación de declarárselo al Tallador.
- 23.14.2.7. Si un Apostador, dado el caso, no lo hiciere, perderá su derecho al pozo y será penalizado.
- 23.14.2.8. De darse el caso de un mazo defectuoso, este será retirado de circulación, siendo reemplazado por otro.
- 23.14.2.9. Los Apostadores no podrán solicitar cambio de mazo bajo ninguna circunstancia.
- 23.14.3. Del naipe visto
- 23.14.3.1. Cualquier naipe que, accidental o intencionalmente, sea mostrado o sea visto por al menos un Apostador será declarado "naipe visto" y será mostrado a todos los Apostadores en el momento oportuno.
- 23.14.3.2. Ningún Apostador podrá mostrar sus naipes durante el transcurso de una mano.
- 23.14.3.3. El Apostador que lo haga podrá ser penalizado pero su mano no será anulada, salvo en el caso que los muestre antes de responder a una apuesta, quedando de tal manera fuera de juego.
- 23.14.3.4. Un Apostador que intencionalmente expone alguno de sus naipes en una mano activa no tendrá su "mano muerta" pero será penalizado al finalizar la mano.
- 23.14.4. De la distribución de los naipes
- 23.14.4.1. Ante un error en la distribución de los naipes, las apuestas serán devueltas a los Apostadores y toda acción se anulará, excepto si hubo acción en las apuestas.
- 23.14.4.2. Si el primero o segundo naipe del reparto se descubre.
- 23.14.4.3. Si durante la distribución apareciese un naipe dado vuelta.
- 23.14.4.4. Si durante la distribución al Tallador se le diesen vuelta dos o más naipes.
- 23.14.4.5. Si durante la distribución se entregasen naipes a un lugar en el que no haya apostador, excepción hecha si el Apostador se ausentase momentáneamente.
- 23.14.4.6. Si durante la distribución el Tallador no entregase naipes a un Apostador.
- 23.14.4.7. Si durante la distribución un Apostador recibiese una cantidad incorrecta de naipes:
- 23.14.4.8. De haberse iniciado la acción el casillero será anulado.
- 23.14.4.9. De haber jugado alguna ciega, la misma será devuelta.
- 23.14.4.10. Si no se corriese el botón.
- 23.14.4.11. Si se advirtiese el error con anterioridad al inicio de la acción, la mano será anulada.
- 23.14.4.12. De haber habido acción, la mano será válida a todos los efectos.
- 23.14.4.13. Si durante la distribución el Tallador entregase naipes de más a uno o más Apostadores, los mismos serán devueltos al mazo en el orden que les corresponden, de no poder ser restituidos o si fueron vistos, la mano será anulada.
- 23.14.4.14. En caso de descubrir los naipes correspondientes al FLOP o al RIVER antes de cerrar la ronda de apuestas, lo/s mismos no serán válidos y volverán al mazo para ser mezclados; el naipe quemado será válido.
- 23.14.4.15. En caso de suceder lo mismo con el naipe del TURN, el mismo no es válido y se mantiene aparte. Se termina la ronda de apuestas, se quema el siguiente del mazo y el que hubiese sido para el RIVER, se coloca en lugar del TURN. Se hace el turno de apuestas, y al finalizar se pone el TURN original (el no válido) en el mazo, se mezcla, sin incluir descartados y quemados, se corta y se saca el RIVER.
- 23.14.4.16. Cuando se olvida de quemar el primer naipe correspondiente al FLOP si aún no se descubrieron los mismos, vuelven al mazo en el orden correspondiente, quemándose el naipe que corresponda.
- 23.14.4.17. De notarse luego de descubrir los naipes del FLOP, serán devueltos al mazo y se barajarán nuevamente.
- 23.14.4.18. De haberse iniciado acción sobre estos naipes, los mismos serán válidos, debiendo quemar luego dos naipes seguidos.
- 23.14.4.19. En caso de encontrarse más de tres naipes al descubrir el FLOP, los mismos volverán al mazo y se mezclarán nuevamente; el naipe quemado será válido.
- 23.14.4.20. En caso de olvidarse de quemar el naipe correspondiente al TURN o RIVER, de advertirse el error antes de iniciarse la acción, el naipe descubierto será el quemado y quedará descubierto en el lugar que corresponda.
- 23.14.4.21. De haberse iniciado acción sobre ese naipe, el mismo será válido.
- 23.14.4.22. De darse esta situación antes de la ronda RIVER, deberán quemarse dos naipes.
- 23.14.4.23. Si durante la distribución al Tallador se le diese vuelta total o parcialmente un naipe, el reparto continuará normalmente, se anunciará "naipe visto" y al finalizar el reparto se le dará un nuevo naipe al Apostador en cuestión. El naipe visto se mostrará a todos los Apostadores y se colocará encima del mazo para ser el primer naipe quemado.
- 23.14.4.24. Si apareciese un naipe dado vuelta durante las rondas de FLOP, TURN, RIVER, el mismo será válido; si el naipe dado vuelta coincidiese con el naipe quemado, será válido y permanecerá descubierto.
- 23.14.5. De los naipes protegidos
- 23.14.5.1. Es obligación del Apostador proteger sus naipes por lo que si el Tallador, por no estar protegidos, retira los naipes de un Apostador, éste no tendrá derecho a recuperarlos, y no recibirá su apuesta de nuevo.
- 23.14.5.2. Si el Apostador aumentó la apuesta y ésta todavía no fue cubierta o aumentada, será retornada al mismo.
- 23.14.6. De la mano muerta
- 23.14.6.1. Un Apostador tendrá "mano muerta" si:
- 23.14.6.2. Se retira desplazando sus naipes hacia el Tallador o anuncia que se retirará en su turno de apuestas.
- 23.14.6.3. Desplaza sus naipes hacia adelante causando que algún Apostador siguiente actúe.
- 23.14.6.4. Arroja sus naipes hacia los descartes, excepto que esté involucrado en una definición de mano con un Apostador que juega el resto (all-in).
- 23.14.6.5. Para el caso que los naipes sean perfectamente identificables, la casa se reserva el derecho de juzgar la mano como válida.
- 23.14.6.6. Actúa en una mano con el conocimiento de que el mazo es defectuoso.
- 23.14.6.7. Se excede en el tiempo de actuar, siendo que el reloj fue solicitado por otro Apostador.
- 23.14.6.8. El Apostador no está presente en la mesa cuando se completa el reparto inicial.

- 23.14.6.9. Utiliza dispositivos de comunicación con acción pendiente en la mesa.
- 23.14.6.10. Mezcla sus naipes con los de otro Apostador, con los de descarte o con los naipes quemados.
- 23.14.6.11. En todos estos casos la mano será descartada y el Apostador perderá todo derecho al pozo.
- 23.15. DE LOS APOSTADORES
- 23.15.1. Todos los Apostadores deben estar en sus ubicaciones respectivas antes que el Tallador termine la distribución de naipes de cada mano.
- 23.15.2. De la definición de la mano
- 23.15.2.1. Es responsabilidad del Apostador confirmar la mano ganadora antes de retirarse, una vez que se retira perderá derecho a recuperar su mano y ganar el pozo.
- 23.15.2.2. Los Apostadores son responsables de conservar sus naipes hasta que se declare al ganador.
- 23.15.3. De las declaraciones verbales y acciones de los Apostadores
- 23.15.3.1. Las declaraciones verbales de los Apostadores cuando le corresponde jugar son válidas.
- 23.15.3.2. Las declaraciones verbales de los Apostadores sobre el contenido de una mano, no serán válidas hasta la verificación dada por el Tallador.
- 23.15.3.3. Los naipes se leen por sí solos, pero los Apostadores son responsables de mantener sus naipes hasta que se declare un ganador.
- 23.15.3.4. Cuando un apostador cante una mano de manera incorrecta perjudicando a otro Apostador será penalizado con el decomiso del pozo.
- 23.15.3.5. Cuando un Apostador mueva su mano hacia el pozo con fichas, deberá obligatoriamente jugar una apuesta mínima.
- 23.15.4. De los Apostadores nuevos
- 23.15.4.1. El Apostador que se incorpore a la partida con posterioridad a su comienzo, cualquiera sea ese momento, de haber ubicaciones disponibles, la/s misma/s será/n sorteada/s.
- 23.15.4.2. De darse esta situación de ingreso tardío del Apostador, este solo podrá hacerlo hasta finalizado el primer nivel de ciegas.
- 23.15.4.3. El jugador que ingrese una vez iniciado el torneo recibirá su stacks inicial completo.
- 23.15.4.4. Al Apostador que se sitúa en el puesto de la ciega grande se lo tratará como tal; de situarse entre el botón y la ciega chica, deberá esperar a que pase el botón.
- 23.15.5. De los Apostadores ausentes
- 23.15.5.1. Si un Apostador se ausentase momentáneamente de la mesa, pagará todas las apuestas ciegas cuando le corresponda, pasando éstas a formar parte del pozo.
- 23.15.5.2. Todo Apostador que se encuentre ausente recibirá naipes en todas las manos, los que serán descartados automáticamente al finalizar la distribución de naipes.
- 23.15.6. De la posición de cobro
- 23.15.6.1. Cuando dos o más Apostadores están por entrar a una posición de cobro de premios y quedan eliminados en esa mano, las posiciones quedan establecidas de la siguiente manera:
- 23.15.6.2. Aquel que comenzó la mano con la mayor cantidad de fichas, será calificado en el lugar más alto para el reparto de premios.
- 23.15.6.3. En caso de igualdad de fichas se definirá por mejor juego.
- 23.15.6.4. En caso de igualdad de juego, ganará la mano.
- 23.15.7. De las obligaciones de los apostadores
- 23.15.7.1. Los Apostadores están obligados a proteger y respetar a los otros Apostadores durante la partida de juego.
- 23.15.7.2. Es responsabilidad del Apostador proteger su mano mientras espera por la acción de otro Apostador.
- 23.15.7.3. El Poker es un juego individual. Las acciones, comentarios y comportamiento que comprometan la claridad y la transparencia del juego serán consideradas no éticas, correspondiéndole una penalización.
- 23.15.7.4. El Apostador no podrá revelar el contenido de su mano; sugerir, criticar o comentar sobre una jugada antes o después de completada la acción; discutir manos o estrategia con algún espectador u otro Apostador; solicitar o recibir asesoramiento externo.
- 23.15.7.5. El Apostador no podrá celebrar en forma desmedida, discutir, amenazar o utilizar lenguaje obsceno hacia otro Apostador, personal o público en general.
- 23.15.7.6. El apostador no podrá violar el principio de "un Apostador por mano".
- 23.15.7.7. Un Apostador debe permanecer en su asiento hasta que haya completado su acción, de lo contrario será considerado que se retira fuera de turno y será penalizado.
- 23.15.7.8. El Apostador no podrá realizar acuerdos o intercambiar señas con otro Apostador durante la partida.
- 23.15.7.9. Una vez que haya transcurrido un período razonable, cualquier Apostador puede solicitar que otro Apostador sea puesto contra reloj. En tal caso éste contará con un minuto para tomar una decisión. Si no realiza un movimiento una vez transcurrido el minuto, se iniciará una cuenta regresiva de 10 segundos. Si al finalizar el Apostador no ha actuado, la mano se considerará muerta.
- 23.15.8. De los elementos autorizados a tener en la mesa
- 23.15.8.1. En la mesa, los Apostadores, solo podrán tener sus fichas y objetos para proteger sus naipes, solo si no obstaculizan ni ocultan los naipes o fichas.
- 23.15.9. De los elementos no autorizados a tener en la mesa

- 23.15.9.1. El uso de dispositivos de comunicación de cualquier tipo está prohibido en la mesa y deberán ser silenciados durante la partida.
- 23.15.9.2. Si un Apostador necesita hacer uso de algún elemento electrónico de comunicación, deberá retirarse momentáneamente de la mesa, previa reserva de la ubicación.
- 23.16. DE LAS PENALIDADES
- 23.16.1. Toda acción, declaración o comportamiento impropio prevalecerá por ante cualquier falta técnica y será severamente penalizado.
- 23.16.2. Un Apostador será penalizado cuando, conociendo o desconociendo, viole una regla de conducta, comportamiento o técnica incluida en el reglamento de juego, que comprometa concretamente la normalidad y transparencia en el desarrollo del juego.
- 23.16.3. Una penalidad nunca será aplicada durante la mano en curso, será aplicada una vez terminada la mano, excepto en casos de suma gravedad en que se juzgue necesario solicitarle a un Apostador que abandone la mesa.
- 23.17. DE LAS REGLAS DE CONDUCTA:
- 23.17.1. Los Apostadores, estén o no en la mano no podrán:
 - a) Revelar el contenido de sus manos.
 - b) Sugerir, criticar o comentar sobre una jugada.
 - c) Leer una mano que todavía no fue mostrada.
 - d) Mirar los naipes de otro Apostador.
 - e) Jugar en forma combinada.
 - f) Fumar en la mesa.
 - g) No está permitido realizar anotaciones durante el desarrollo de la partida.
 - h) Si un Apostador necesita hacer uso de algún elemento electrónico de comunicación, deberá retirarse momentáneamente de la mesa.
- 23.17.10. Se prohíbe todo comportamiento que suponga ayuda a un Apostador en detrimento de otro.
- 23.18. DE LAS SANCIONES:
- 23.18.1. Primera falta: llamado de atención.
- 23.18.2. Segunda falta a una misma regla: se suspenderá a ese Apostador por diez minutos debiendo igualmente pagar las apuestas ciegas sin tener derecho al pozo.
- 23.18.3. Tercera falta a una misma regla: eliminación del torneo.
- 23.18.4. Las fichas de todo Apostador penalizado con la eliminación serán retiradas de la mesa.
- 23.18.5. El Casino se reserva el derecho de sancionar a todo aquel Apostador que perjudique el normal desenvolvimiento de la partida.
- 23.18.6. No serán toleradas agresiones. Agresión verbal y/o física implicará en suspensión a criterio de la repartición.
- 23.19. DE LO COMPLEMENTARIO
- 23.19.1. El idioma oficial será el español.
- 23.19.2. Será responsabilidad del Apostador participante informar al tallador de cualquier anomalía.
- 23.19.3. La participación en el juego implica el conocimiento, aceptación y conformidad con todas y cada una de las normas explicitadas en el presente reglamento.
- 23.19.4. Toda duda de interpretación de las disposiciones precedentemente expuestas o sobre situaciones o anomalías que no estén comprendidas en el presente Reglamento serán definidas por la superioridad.

ANEXO 1

23.20. DEL CUADRO DE CIEGAS

NIVEL	TIEMPO	CIEGA CHICA	CIEGA GRANDE
1	10 MIN.	25	50
2	10 MIN.	50	100
3	10 MIN.	100	200
4	10 MIN.	150	300
5	10 MIN.	200	400
6	10 MIN.	300	600
7	10 MIN.	400	800
8	10 MIN.	500	1.000
9	10 MIN.	600	1.200
10	10 MIN.	800	1.600
11	10 MIN.	1.000	2.000
12	10 MIN.	1.200	2.400
13	10 MIN.	1.500	3.000
14	10 MIN.	2.000	4.000
15	10 MIN.	3.000	6.000
16	10 MIN.	4.000	8.000
17	10 MIN.	5.000	10.000
18	10 MIN.	6.000	12.000
19	10 MIN.	8.000	16.000
20	10 MIN.	10.000	20.000
21	10 MIN.	12.000	24.000
22	10 MIN.	15.000	30.000
23	10 MIN.	20.000	40.000
24	10 MIN.	25.000	50.000
25	10 MIN.	30.000	60.000