

- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, es deber de aquellos proteger su carta tapada en todo momento. Si esta se descubre, se dará por entendido que el jugador abandona la mano.
- Para la modalidad de Texas Hold'em Poker, si el jugador se ausenta y le corresponde una de las apuestas obligatorias (blind), el jefe de mesa deberá hacer cumplir con ese compromiso del juego, realizando la apuesta correspondiente con las fichas del jugador ausente.

2.3.6.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle que deje disponible el lugar.
- Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- Una vez que haya sido dada la primera carta, los jugadores deberán abstenerse de tocarlas, hasta que el croupier termine el reparto inicial de las mismas.
- Los jugadores no pueden retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- Los jugadores no pueden intercambiar o comunicar información relacionada con una mano del juego.
- Los jugadores no pueden retirar sus apuestas si han recibido cartas en una mano determinada. Si así lo hicieren, serán obligados a devolver su apuesta.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, ningún jugador podrá vender su puesto, pero sí podrá cederlo al primer jugador de la lista de reservas, sólo si este último adquiere las fichas (Compra inicial) del cliente que cede el puesto. La lista de reservas estará dentro de la sala de juegos y será responsabilidad del Jefe de Mesa hacer cumplir el orden de ésta.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, les está prohibido a aquellos aumentar su caja o disminuirla durante el desarrollo del juego. Sólo se podrá aumentar una vez terminada la mano de un juego, por un mínimo de la caja establecida o el faltante para completar dicha cantidad. En el caso que un jugador disminuya durante la partida su caja, se entenderá que hace abandono de la mesa.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, se les prohíbe a los mismos regalar, prestar, o pagar deudas con el dinero, expresado en fichas de dinero, en juego. Sólo se les permitirá a los jugadores, como disminución de caja, los valores que entreguen por concepto de propina.
- Está prohibido el juego por parejas ni siquiera temporalmente, así como mezclar cartas de diferentes manos del juego.



- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, está prohibido prestarse dinero, expresado en fichas de dinero, entre jugadores, así también está prohibido guardarse las fichas de su resto.
- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, donde existe un pozo común, se prohíbe el uso de dispositivos de comunicación en la mesa, tales como, teléfonos y/o radios.
- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, no se puede realizar una compra o caja inicial (Buy in) para cubrir una apuesta en curso, sino que sólo se podrá hacer antes de iniciarse un nuevo pase.

2.3.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.3.7.1 Jugadas irregulares

- Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si el croupier, al distribuir las cartas, le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si el croupier, al concluir el pase saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier deberá quemar las cartas y continuar el juego tratándose de la modalidad de Draw Poker, Stud Poker, Go Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker. En el caso de Caribbean Poker y Poker Tres Cartas, el jugador correspondiente, elegirá entre las cartas pegadas, cual de ellas se quemará, o bien la carta de encima se quemará y las demás siguen.
- Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, pero las puede reordenar, lo hará anunciando "Las cartas están bien dadas". De lo contrario, las cartas se queman. Si algún jugador se opone al reordenamiento de las cartas por parte del croupier, éstas se queman.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si un jugador recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anula la mano de ese jugador.
- Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
- Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.
- Si al repartir las cartas se viera alguna carta del o los jugadores, el juego continúa de manera normal. En la modalidad del Seven Stud Poker, si al repartir las cartas de aquellas que deben entregarse cubiertas, se viera alguna, el juego continúa de manera normal, pero la tercera carta que ha de entregarse al jugador afectado, se le entrega cubierta.
- En las modalidades Stud Poker, Texas Hold'em Poker y Omaha Poker si al repartir las cartas se viera alguna carta de un jugador, se anula toda la jugada. La misma regla



se aplica en la modalidad Seven Stud Poker para el caso en que las cartas que se vean sean de aquellas tres que se reparten inicialmente.

- En la modalidad del Seven Stud Poker, si al repartir la séptima carta, el croupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente.
- En la modalidad del Seven Stud Poker, si el croupier empieza a distribuir las cartas antes que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dichas cartas sobre la mesa hasta que finalicen aquellas y luego quemar, aparte de dicha carta o cartas, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego, dejando el total de cartas quemadas en el descartador.
- En la modalidad del Seven Stud Poker, si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas, deberá cubrir las nuevamente pues el juego continúa siendo válido.
- Si al repartir las cartas se viera más de una carta del croupier, se anula toda la jugada.
- Si se reparten cartas en una apuesta y el jugador que la hizo no se encuentra presente, se anula su mano; si aquél ya vio sus cartas, se retira su apuesta declarándose perdida. En las modalidades de Draw Poker, Caribbean Poker y Poker Tres Cartas se aplica únicamente la regla de la anulación de la mano del jugador y sólo para el caso en que se repartan cartas en una postura de aquellas demarcadas con el nombre ANTE.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker, Poker Tres Cartas si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker, Poker Tres Cartas si al finalizar la baraja faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas, aún habiendo tendida máxima.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si a un jugador se le caen sus cartas, el pase continúa en forma normal.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si un jugador expone sus cartas, el jefe de mesa le advertirá que si ocurre otra vez perderá esa mano, dejando todas sus apuestas ya efectuadas en el pozo.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si el Botón de Salida está fuera de posición, siempre y cuando se descubra antes que se haya realizado la "Apuesta Ciega Mayor", se anula este juego.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, el jefe de mesa podrá solicitar que abandonen el área de juego a los espectadores que llamen la atención o comenten sobre el progreso del juego.

En caso que el número de cartas quemadas durante una jugada impidan el correcto desarrollo del juego, deberá procederse a un nuevo barajado del total de las cartas en juego previo a dar un nuevo pase.



2.3.7.1.1 Pago de apuestas modalidad Draw Poker

Si el croupier no obtiene como juego un par de ochos o mayor, el juego termina y en tal caso debe cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como postura inicial, sólo en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE).

En caso que el croupier abra juego, compara cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras una cantidad idéntica a la postura inicial en el espacio para la 1ª apuesta (ANTE), más una cantidad bonificada de acuerdo al esquema de pago establecido a continuación, el que se aplica en relación a la 2ª apuesta (BET).

Esquema de Pago	
Un Par	1 a 1
Dos Pares	1 a 1
Un Trío	2 a 1
Escalera	3 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Poker	20 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	50 a 1
Escala Real	100 a 1

Si el croupier y el jugador tienen una misma mano, se desempata con la carta mayor sucesivamente. De continuar un empate, la mano queda neutra y no se toma ninguna acción sobre las apuestas y las cartas serán retiradas, quedando nulas las apuestas y devolviéndoselas al jugador.

2.3.7.1.2 Pago de apuestas modalidad Caribbean Poker

Si el croupier no obtiene como juego As-Rey o mayor, el juego termina y en tal caso deberá cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como apuesta inicial, sólo en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE).

En caso que el croupier abra juego, comparará cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, una cantidad idéntica a la postura inicial en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE), más una cantidad bonificada de acuerdo al esquema de pago establecido a continuación, el que se aplica en relación a la 2ª apuesta (BET).

Esquema de Pago	
Un Par o Carta Alta	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	4 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1



Poker	20 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	50 a 1
Escala Real	100 a 1

Si el croupier y el jugador tienen la misma mano, se desempata con la carta mayor sucesivamente; de continuar el empate, la mano queda neutra y no se toma ninguna acción sobre las apuestas y las cartas serán retiradas, quedando nulas las apuestas y devolviéndolas al jugador.

2.3.7.1.3 Pago de apuestas modalidades Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker

En caso en que ninguna mano tenga ni un par, la mano con la carta más alta ganará. De producirse un empate, éste se resolverá con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta. De persistir el empate, el Bote (Pozo) será dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate de colores el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate de escaleras.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cerradas perderá automáticamente la mano y nadie podrá obligar a abrir las cartas del jugador cuando éste las entrega tapadas. Si el jugador, al final del juego, entregase sus cartas abiertas, el croupier procederá a ordenarlas y si demuestra lo contrario será el ganador.

2.3.7.1.4 Pago de apuestas modalidad Go Poker

El croupier, comparará cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado por ir en ambas oportunidades, procediendo a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, de acuerdo al esquema de pago, estipulado a continuación:

Esquema de Pago	
Par de 10 o mayor	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	5 a 1
Color	8 a 1
Full	11 a 1
Poker	50 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	100 a 1
Escala Real	200 a 1

Todas las apuestas menores a Par de 10 son declaradas perdedoras.

2.3.7.1.5 Pago de Apuestas modalidad Poker Tres Cartas

Si el croupier no obtiene como juego Reina o mayor, el juego termina y en tal caso deberá cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como apuesta inicial, sólo en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE).

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo



a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, de acuerdo al esquema de pago, estipulado a continuación.

Esquema de Pago	
Un Par	1 a 1
Color	4 a 1
Escalera	6 a 1
Un Trio	25 a 1
Escalera de Color	40 a 1

Si el croupier y el jugador tienen la misma mano, se desempata con la carta mayor sucesivamente; de continuar el empate, la mano queda neutra y no se toma ninguna acción sobre las apuestas y las cartas serán retiradas.



2.4 TREINTA Y CUARENTA

2.4.1 Nombre de Juego: Treinta y Cuarenta

2.4.2 Características y descripción del juego

El Treinta y Cuarenta es un juego en que el croupier forma dos columnas de cartas, en una mesa separada en dos colores (negro y rojo), buscando que las sumas individuales de estas columnas de cartas sean superior a 31 e inferior a 40, donde los jugadores apostarán por que lado de la mesa (negro o rojo) obtendrá un valor más cercano a 31 y menor de 40, y/o apostarán por la relación de color de la primera carta de la columna ganadora respecto de la posición en el paño (lado negro o lado rojo de la mesa) donde los jugadores apostarán por las opciones de color o inverso.

2.4.3 Medios Necesarios Para el Juego

2.4.3.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa, cuya superficie es en forma de escudo, cubierta por un paño en el cual estarán demarcadas cuatro (4) casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al "ROJO" y "NEGRO", más otras dos casillas centrales que corresponderán a "COLOR" e "INVERSO".
- **Barajas:** Se usan de 6 a 8 barajas de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).
- **Fichas de dinero**
- **Elementos anexos:**
 - "Sabot (ó carro)" para distribuir las cartas
 - Un separador o carta de corte para realizar el corte
 - Una segunda carta de corte de bloqueo o detención
 - Fichero para las fichas de dinero
 - Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

2.4.3.2 Recursos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por un croupier principal y dos croupieres de apoyo (o pagadores), debiendo ser supervisada por un jefe de mesa.

- **Croupieres:** El salón de juegos o casino puede disponer 2 croupieres para este juego: un croupier principal y un croupier pagador, siempre y cuando éstos se distribuyan el total de las responsabilidades que competen al juego.

Sea uno o dos croupieres de apoyo, más el croupier principal, les corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, las fichas de dinero, y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:

- Mezclar las cartas, introducirlas en el "sabot (ó carro)" y en el descartador una vez usadas.
- Distribuir las cartas a los jugadores en conformidad a las reglas del juego.
- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al



jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- **Jugadores:** La mesa está diseñada para un número indeterminado de jugadores los que podrán estar sentados o de pie, para jugar a las opciones de "ROJO", "NEGRO", "COLOR" e "INVERSO". Sin embargo, no se permitirá un mayor número de jugadores, que aquellos que permitan un fluido y correcto desarrollo del juego, lo que será determinado a criterio del jefe de mesa.

2.4.3.3 REGLAS DEL JUEGO

- **Inicio del juego:** Para barajar o iniciar el juego, se requiere la participación de un jugador como mínimo.

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier principal debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa. Después, las cartas se dejan sobre la mesa para que el jefe de mesa y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas.

Este procedimiento se repite cada vez que hubiera cambio de cartas en el desarrollo del juego. De encontrarse alguna falla se procede a cambiar las cartas, realizando el mismo procedimiento anterior.

El croupier principal debe barajar el mazo el número de veces mínimo de tal forma que no queden cartas secuenciadas. Luego, con las cartas barajadas se debe formar un mazo y realizar un corte.

El mismo procedimiento debe emplearse cada vez que se termine el mazo o que las cartas que queden no sean suficientes para un nuevo pase.

El corte lo realiza la persona más próxima a la derecha del croupier. En caso de que ninguna persona quisiera cortar, lo debe hacer el croupier principal en el centro del mazo. Al momento del corte este se debe realizar con una sola mano, la dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de forma que se impida ver el procedimiento de corte.

Después de realizado el corte, el croupier principal procede a reinsertar el separador, dejando fuera de juego no menos de una baraja, ni más de medio mazo aproximadamente. Luego de esto, el croupier principal debe ingresar el mazo al sabot y proceder a quemar las 5 primeras cartas.

Luego de este proceder el croupier invitará al juego.

- **Apuestas:** El juego de treinta (30) y cuarenta (40), tiene cuatro opciones para apostar que son: "ROJO", "NEGRO", "COLOR" e "INVERSO", las cuales no son excluyentes.

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores están obligados a hacer sus apuestas, colocando las fichas de dinero en los respectivos puntos de apuestas marcados en el paño.

Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no va más", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.



- **Juego:**

- **Distribución de cartas y juego:** Una vez hechas las apuestas, se distribuirán cartas del sabot para la fila denominada NEGRA y la fila denominada ROJA hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta (30) y cuarenta (40) puntos. Para estos efectos se contarán: el As como uno (1), del dos (2) al diez (10) por su valor y figuras como diez (10).

El croupier de apoyo distribuirá obligatoriamente las cartas para la fila NEGRA, hasta que la cuenta de ésta sea igual o superior a 31. Luego se iniciará la distribución de cartas para la fila ROJA hasta que alcance o sobrepase los 31 puntos.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones de juegos siguientes:

- a. ROJO o NEGRO: gana la fila cuyas cartas tengan el valor más próximo a treinta y uno (31).
- b. COLOR o INVERSO: gana "COLOR" si la primera carta de la fila ganadora es del mismo color que la opción de color del paño que está jugando, en caso contrario, gana "INVERSO".

A continuación, el croupier principal anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras. Por ejemplo, "dos negro y color gana" o "negro e inverso gana", y lo mismo empezando con el "ROJO", "dos rojo y color gana" o "rojo e inverso gana".

A continuación el croupier pagador procede a retirar las apuestas perdedoras y a cancelar las apuestas ganadoras.

Luego, el croupier recoge las cartas utilizadas, las coloca en el descartador y procede a iniciar el pase siguiente.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador, después de haber finalizado el pase. La excepción es cuando se quiere revisar una jugada producto de una discrepancia.

- **Última mano o último pase:** Cuando aparezca la carta de corte, el croupier debe enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase y queda incompleto, el croupier anuncia un nuevo barajado de las cartas dejando en espera el pase. Si al aparecer la carta de corte, justo se había terminado un pase, se anuncia un nuevo barajado.
- **Barajado:** El croupier toma las cartas del mazo que están en el descartador y las que están en el sabot o carro y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.

En el caso de dejar un pase pendiente las cartas corresponden al mazo descontadas las cartas que se encuentran sobre la mesa.

- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el punto "Inicio del juego", prosiguiéndose de la misma forma que se señala en aquél.

Si había quedado un pase en espera se procede a continuarlo con las cartas ya barajadas.



- **Juego con cartas nuevas:** Durante el transcurso de la jornada cuando el salón de juegos o casino lo estime pertinente puede cambiar las cartas presentando nuevas barajas, caso en el cual debe proceder de la forma señalada en "Inicio del juego".
- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya el croupier debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo grupo de cartas.

Si en cualquier momento, se torna evidente que no hay suficiente tiempo para finalizar antes del cierre legal del juego, el croupier anunciará "últimas tres (o dos o última) manos de la mesa".

2.4.4 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

2.4.4.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Ancar o Empate:** Situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones "Rojo" y "Negro", hayan obtenido el mismo puntaje.
- **Quemar un pase:** Significa anular un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.

2.4.4.2 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle que deje disponible el lugar.
- Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- Se prohíbe al jugador retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

2.4.5 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.4.5.1 Jugadas irregulares

- Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:
- Retroceder las cartas, lo que no se podrá efectuar bajo ninguna circunstancia.
- Si el croupier al comienzo del juego no quema las cinco primeras cartas, deberá quemarlas al término del primer pase.
- Si la banca, al sacar las cartas del "sabot (ó carro)" le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe quemar dichas cartas.
- Si al finalizar el mazo faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas.



- Si al término del mazo, no apareciera el separador y faltaran cartas para definir el pase, se procede a anular el pase en juego.

2.4.5.2 Pago de apuestas

- Para obtener el resultado, la puntuación se cuenta entre treinta y uno (31) y cuarenta (40). La suma total de cada fila, "ROJO" o "NEGRO", tiene que ser superior a treinta (30) e inferior a cuarenta (40). Gana la fila cuya puntuación tenga el valor más próximo a treinta y uno (31).
- En lo referente a "COLOR" o "INVERSO", tales posibilidades son determinadas por la primera carta de la primera fila ganadora. Si la primera carta tiene el mismo color de la fila que ha ganado, "COLOR" gana e "INVERSO" pierde. Si la primera carta es de color diferente, "INVERSO" gana y "COLOR" pierde.
- Las apuestas ganadoras en "ROJO" o "NEGRO", recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).
- Las apuestas ganadoras en "COLOR" o "INVERSO" recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).
- Si la fila "NEGRO" y la fila "ROJO" obtuvieran un empate, exceptuando el empate en 31 puntos, la jugada será neutra y los jugadores podrán mantener, retirar o modificar sus apuestas.
- Si la fila "NEGRO" y la fila "ROJO" obtuvieran un empate en 31 puntos las apuestas quedan bloqueadas perdiendo los jugadores el 50% de éstas. En ese caso los jugadores podrán:
 - Entregar al croupier el 50% de su apuesta que se encuentra bloqueada, perdiendo la totalidad de lo apostado, o
 - Esperar la siguiente jugada, donde su apuesta será librada si gana la opción que ha jugado. De no ganar la opción apostada, perderán el total de lo apostado.

Además, los jugadores podrán asegurar sus apuestas pagando al croupier el equivalente al 1% de la apuesta bloqueada, ante la eventualidad de que la siguiente jugada sea un nuevo empate de 31; lo cual le permitirá conservar sólo el 50% en prenda. Es decir, solamente del 50% no perdido.



2.5 POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS

2.5.1 Progresivo en mesas para algunas de las modalidades de juego contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados.

2.5.2 Características y descripción del juego

Corresponde a una variante aplicable a algunas modalidades de juegos contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados donde, además de su apuesta a la modalidad o juego base, cada jugador realiza una apuesta adicional, voluntaria e independiente, con el objeto de obtener una mano de cartas que le permita calificar para pago, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta variante, resultando ganador todo aquel jugador que obtenga una de las manos de cartas premiadas de acuerdo a las reglas de esta variante del juego. El premio depende solamente de la mano que tenga el jugador, y es independiente de las cartas del croupier.

Los premios se pagan contra los fondos del o los pozos progresivos o acumulados, que se conforman con un porcentaje de las apuestas de los jugadores a esta opción progresiva.

Los elementos materiales para el desarrollo de la variante del juego, deberán estar previamente homologados por la AJ, conforme a sus instrucciones.

2.5.3 Modalidades de juego con esta variante:

- Poker, modalidad Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte.
- Poker, modalidad Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte.
- Poker, modalidad Go Poker.

Las mesas que participen de un pozo progresivo pueden corresponder a algunas o a todas las mesas de una modalidad de juego. También pueden participar de un pozo progresivo mesas de más de una modalidad de juego.

Los salones de juego o casinos deben informar a la AJ acerca de la configuración de mesas elegidas para los diferentes pozos progresivos o acumulados.

2.5.4 Medios Necesarios Para el Juego

2.5.4.1 Medios Materiales

Están constituidos por los diversos elementos materiales que se necesitan para el desarrollo del juego base, tales como barajas, fichas, y otros elementos anexos, según la modalidad de juego de que se trate, y que estén autorizados para el desarrollo normal de los respectivos juegos en los salones de juego o casinos.

Además, para el desarrollo de los juegos de cartas con progresivo, se deberán considerar los siguientes elementos:

- **Mesa de juego:** La mesa de juego deberá disponer de los requerimientos propios de la modalidad de juego respectivo y de los siguientes elementos:
 - **Aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo:** Se refiere a un mecanismo electrónico o manual que recibe las apuestas, expresadas en número de créditos según el valor asignado para cada crédito, que debe estar frente a cada posición de los jugadores de la mesa.

El mecanismo electrónico corresponde a un dispositivo de control de créditos (contadores), que puede mostrar los créditos disponibles para jugar y el monto de la



apuesta adicional para el progresivo, correspondiente a cada jugador. El jugador debe comprar créditos a través del cambio fichas de dinero por créditos, los cuales son activados por el croupier en el contador de la posición del jugador que haya efectuado la transacción. Para apostar, el jugador debe presionar el botón respectivo, seleccionando el monto de su apuesta, expresado en créditos. Cuando se realice una apuesta se deberá visualizar mediante un dispositivo luminoso que forme parte del dispositivo de control. Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

También se puede utilizar un aceptador manual de fichas que consiste en ranuras en la mesa para que los jugadores ingresen fichas de dinero cada vez que realizan una apuesta. Este aceptador manual de fichas debe disponer de un contador de créditos, los que se activarán cuando se introducen las fichas. En este caso sólo se podrá ver el monto de la apuesta adicional para el progresivo, de tal forma que cuando existe una apuesta se debe poder visualizar mediante un dispositivo luminoso.

Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

- **Contador de créditos por mesa.**
- **Visor o display** que muestre, al menos, el monto actualizado del pozo progresivo o acumulado, su incremento, y los premios que se deban pagar en el instante en que se genere una jugada ganadora.
- **Procesador de información de las apuestas y los premios para el uso del croupier.**
- **Tabla de pagos del juego en su variante progresivo.**
- **Letrero con mínimos y máximos de la apuesta al progresivo.**
- **Sistema informático del progresivo:** Corresponderá a un sistema informático encargado de registrar el funcionamiento del o los pozos progresivos o acumulados, contemplando los movimientos de los aportes de los jugadores, los premios entregados, así como otras variables tales como los pagos de los premios, los valores o cantidades base si existiesen y los porcentajes de asignación a los pozos acumulados.

2.5.5 Reglas de la variante del juego

Corresponderán a las reglas establecidas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados para el juego o modalidad de juego de que se trate, además de las reglas adicionales y especiales que se señalan a continuación.

2.5.5.1 Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker y Go Poker

- **Apuestas:** Para participar en la variante progresivo, antes de que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores, además de la(s) apuesta(s) obligatoria(s) del juego base, deben realizar en forma previa o simultánea su apuesta para el juego progresivo, en el aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo, sea electrónico o manual, que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta a la variante progresivo no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer su(s) apuesta(s) inicial(es) y



no realizar la apuesta progresivo, en cuyo caso no participará del pozo progresivo o acumulado.

Los valores mínimos y máximos de las apuestas adicionales, deberán ser los mismos en el caso que más de una mesa de juego se encuentre conectada al mismo pozo progresivo o acumulado.

Cuando se efectúe una apuesta se visualizará mediante un dispositivo luminoso ubicado en la mesa de juego.

Luego de que los jugadores realizan sus apuestas al juego base y, si así lo deciden, a la variante progresivo, el croupier indica "no más apuestas" y cierra la jugada de progresivo con el procesador de información del progresivo, no permitiendo hacer más apuestas a dicho pozo, bloqueando la opción de apuestas del progresivo.

- **Juego:** Con el objeto de que los jugadores tengan la misma probabilidad de ganar el pozo progresivo o acumulado, entre todos los jugadores de las distintas mesas conectadas a un mismo pozo, se presentan las siguientes reglas especiales, según la modalidad de Juego de Poker:
 - Draw Poker: Si el jugador opta por cambiar cartas, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

Para las modalidades de Draw Poker y Caribbean Poker, si el jugador decide "no ir", además de su apuesta inicial (ANTE) pierde su apuesta al progresivo. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

- **Valor de las jugadas:** El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, donde ninguna pinta se valora más que otra:

Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquiera sea el número o figura de las mismas. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío. Donde un par son dos cartas de un mismo número o figura, y un trío son tres cartas de un mismo número o figura.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Premios complementarios:** El sistema informático del progresivo podrá contemplar premios complementarios que no tengan relación con los resultados del juego base o de la variante progresivo y que sean generados de manera aleatoria.

Será opcional para el salón de juegos o casino implementar estos premios complementarios junto a la variante progresivo, por lo que, en caso de hacerlo, deberán informar previamente a la AJ acerca de su uso, condiciones y tabla de pagos.



Estos premios complementarios se pagarán con fichas de dinero, las cuales podrán ser cambiadas luego, por dinero efectivo del pozo progresivo o acumulado o con créditos promocionales para ser jugados en la variante de progresivo. En el caso que los premios se paguen con créditos promocionales, la respectiva promoción debe ser informada a la AJ para su autorización previa.

- **Reglas del croupier:** La mano final del croupier no tiene efecto sobre el resultado de la apuesta adicional a los pozos progresivos. En consecuencia, aunque el croupier no pueda abrir la mesa según las reglas del juego base, igualmente el jugador que tenga una jugada que implique un premio de los pozos progresivos, podrá mostrar sus cartas y adjudicarse el premio correspondiente.

2.5.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.5.6.1 Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:

- No será válida la apuesta a la variante progresivo que no esté señalada por el dispositivo luminoso activado en el contador de créditos. En consecuencia, si una posición de la mesa presenta dispositivos luminosos defectuosos o que no funcionan correctamente, deberá ser cerrada, no pudiendo participar en el pozo progresivo.

2.5.6.2 Pago de apuestas

Luego de realizar el pago de las apuestas del juego base, el croupier comparará cada mano por separado, procediendo a pagar las manos ganadoras del juego progresivo, de derecha a izquierda del croupier, de acuerdo al esquema de pago estipulado a continuación.

Esquema de Pago	
Color	50 veces el valor de la apuesta
Full	100 veces el valor de la apuesta
Poker	500 veces el valor de la apuesta
Escalera en Flor o Escalera de Color	10% del pozo acumulado principal, con un máximo de 5.000 veces el valor de la apuesta
Escalera Real	100% del pozo acumulado principal

No se considera la apuesta del jugador en el premio progresivo y/o premio complementario que se pague con cargo al pozo progresivo. Dicho de otro modo, el jugador ganador sólo se queda con el monto del premio pagado, excluyendo el valor de su apuesta.

En el caso de múltiples ganadores, se deben tener presente las siguientes situaciones:

1. Los premios se pagan en orden de menor a mayor.
2. Si más de un jugador obtiene la combinación de cartas que constituye las jugadas Color, Full o Poker, que pagan un número de veces la apuesta adicional, se pagará el monto correspondiente según la jugada del jugador ganador.
3. Si "n" jugadores en el mismo pase obtienen la misma combinación de cartas, la cual otorga un determinado porcentaje del pozo acumulado principal, el monto correspondiente al porcentaje del pozo acumulado principal se divide en partes iguales a los "n" jugadores ganadores. De no poder ser dividido en partes iguales, como es el caso de 2 ganadores con un monto a repartir impar, o 3 jugadores con un monto a repartir par; el peso no divisible se le otorgará al jugador ubicado en la



posición más cercana a la mano derecha del croupier (posición N°1 de la mesa de juego).

4. Si en el mismo pase uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera en Flor o Escalera de Color que otorga el 10% del pozo acumulado principal, y simultáneamente uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera Real que otorga el 100% del pozo acumulado principal, el pozo se repartirá de acuerdo a las siguientes reglas: primero se determina el monto correspondiente al 10% del pozo acumulado principal, y luego el 100% del monto restante (es decir, el 90% del pozo acumulado principal original). Si dos o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas, se aplicará lo dispuesto en el numeral 3 precedente.
5. Si uno o más jugadores ganan un premio que paga el 100% o 10% del pozo acumulado principal, y uno o más jugadores ganan un premio que paga un número de veces la apuesta adicional, se pagarán primero los premios que multiplican el valor designado por el número de veces del valor de la apuesta del jugador, es decir, Color, Full y Poker, y luego los premios de porcentajes sobre la cantidad restante, después del pago de los premios menores.

2.5.6.3 Conformación y acumulación de pozos progresivos

El total de ingresos provenientes de las apuestas de la variante progresivo constituye el monto total jugado o recaudado. El salón de juegos o casino tendrá una comisión a su favor que se establecerá como un porcentaje, aplicado sobre el monto total recaudado, que deberá ser previamente aprobado por la AJ y formará parte del Plan de Apuestas de la operadora. El monto que resulta luego de restar la comisión del salón de juegos o casino, incrementará los pozos progresivos o acumulados.

Debe existir al menos un pozo progresivo o acumulado principal, a partir del cual se entregan los premios correspondientes, al que se podrá fijar un valor inicial o base distinto de cero. En forma opcional, se pueden considerar pozos progresivos de reserva con el fin de acumular fondos para su uso futuro. Los salones de juegos o casinos deben informar a la AJ acerca de los algoritmos de asignación y cálculo de los diferentes pozos progresivos o acumulados, lo que deberá ser previamente aprobado por la AJ y formará parte del Plan de Apuestas de la respectiva operadora.



3 CATEGORÍA: JUEGOS DE DADOS

3.1 CRAPS

3.1.1 Nombre de Juego: Craps

3.1.2 Características y descripción del juego

Corresponde a un juego de dados, en el cual los jugadores apuestan a las posibles combinaciones que se generan de lanzar dos dados.

Las diferentes combinaciones sobre las cuales se permiten las apuestas están diagramadas en la mesa de juegos y cada una de estas combinaciones está asociada a un pago.

3.1.3 Modalidades de juego

- Craps.
- Mini Craps.

3.1.4 Medios Necesarios Para el Juego

3.1.4.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma rectangular de uno o más pies para la modalidad Craps y con forma de media luna, ovalada o rectangular de menor tamaño para la modalidad Mini Craps. En su parte central dispondrá de un espacio suficiente para un fichero y dentro de su paño deberán estar dibujadas todas las opciones de jugadas que se proponen.
- **Dados:** El juego de Craps se juega con dos dados. En cada mesa de juego de Craps se deberá disponer de un set de reserva de cinco o seis dados en perfecto estado. Se utilizarán dos dados en cada partida, quedando en reserva los otros tres o cuatro, para el caso de tener que sustituir los primeros.
- **Fichas de dinero**
- **Elementos anexos:**
 - Rastrillo
 - Fichero para las fichas de dinero.
 - Marcadores, piezas de color sin valor que sirven para indicar diferentes aspectos del juego:
 - Marcador de salida: que indica cual es el punto en juego ON (si hay punto en mesa) y OFF (no hay punto en mesa).
 - Marcador de Apuestas en juego y fuera de juego: señala si las apuestas están o no en juego.
 - Marcador de Compra (Buy): se colocarán en las apuestas de Compra luego del pago de la comisión correspondiente.
 - Marcador de Apuesta contra los números (Lay Bets): se coloca sobre las apuestas contra los números.
 - Copa de dados o recipiente de dados de reserva.



3.1.4.2 Recursos Humanos

En la modalidad Craps cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un croupier director del juego el cual se denomina croupier tallador, y uno o dos croupieres de apoyo, denominados croupieres pagadores. En la modalidad Mini Craps sólo se requiere un croupier principal que para estos efectos es tallador y pagador, por lo que cumple ambas funciones.

En ambos casos, se requiere un jefe de mesa de la sección que los supervise.

- **Croupier Tallador:** Le corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, fichas de dinero y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - Anunciar el inicio del juego e invitar a jugar.
 - Comprobar el buen estado de la mesa y de los dados dispuestos para el juego.
 - Indicar los puntos ganadores, recoger y pasar los dados a los jugadores.
 - Corregir cualquier equivocación.
 - Colaborar con los "croupiers pagadores" en el manejo de fichas de dinero y depositando estas en caja.
 - Podrá desempeñarse como jefe de mesa, asumiendo ambas responsabilidades.
- **Croupier pagador:** Los croupieres de apoyo o croupieres pagadores deberán realizar entre otras, las siguientes actividades:
 - Comprobar el buen estado de los dados y entregarlos a los jugadores.
 - Colocar en el lugar indicado las apuestas efectuadas por los jugadores.
 - Recoger las apuestas perdedoras.
 - Pagar las apuestas ganadoras.
 - Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
 - Ocuparse de los cambios de fichas de dinero que solicitan los jugadores.
 - Hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores corresponde a tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa sin entorpecer el desarrollo del juego.

3.1.5 Reglas del juego

- **Inicio del juego:** Para iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.

El jefe de mesa, o el croupier tallador, anuncia el inicio del juego invitando a los jugadores a participar.

El croupier tallador presenta un set de 5 o 6 dados al primer jugador que se encuentre a su derecha, y éste debe escoger dos dados. El resto de los dados deben ser reservados por el croupier tallador.



Este procedimiento se repite cada vez que se cometa alguna infracción que implique el daño de los dados o su salida del área de juego o cuando el jefe de mesa así lo determine.

Posteriormente los dados escogidos son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los "croupiers" y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa lanzar los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto.

El croupier tallador pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, a menos que tenga que examinarlos, o recogerlos en la eventualidad que estos caigan al suelo.

- **Apuestas:** Es necesario que el jugador que lance los dados haga una apuesta, ya sea a la Línea de Pase (Pass Line) o a la Línea de No Pase (Don't Pass Line), pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

No pueden hacerse apuestas después de que el croupier tallador pronuncie "ya no va más".

- **Lanzamientos:** El jugador que lance los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el evento que uno de los dados salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Cuando el primer jugador pierde su apuesta, los dados deben ser entregados al jugador de su derecha para así continuar correlativamente.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deben rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen fuera de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el croupier tallador debe anunciar "tirada nula".

Si uno o ambos dados no han topado el borde opuesto de la mesa, el croupier tallador debe declarar inválido el tiro y solicitar al jugador repetir su lanzamiento.

El jefe de la mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

- **Combinaciones:** Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes o combinaciones:

- **Suertes sencillas.**

- Línea de pase o Pass Line o Win. Se debe jugar a la primera tirada, es decir, al iniciar un juego, el cual terminará ante la salida de un 7. Para ganar un pase tiene que obtener 7 u 11 en el primer lanzamiento, caso en el cual gana la



mano. Si obtiene 2, 3 ó 12, pierde, sin que ello implique perder la opción de lanzar los dados. Por el contrario, si obtiene un número diferente a los ya mencionados, es decir, 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, a este número se le llamará "punto"; caso en el cual el jugador para ganar debe volver a obtener este mismo número antes de obtener 7. De obtener 7 antes de obtener el punto, el jugador pierde.

- Las apuestas colocadas sobre win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido. Las apuestas de Pass Line no se pueden retirar o reducir después que se ha establecido un "punto" para dicha apuesta, pero si se puede aumentar.
- **Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win:** Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto. Las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.
- No se aceptan apuestas al Don't Pass después de haber salido el "punto". La apuesta a la Línea de No Pase no podrá aumentarse.
- **Al número por venir o Come:** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 y pierde si sale el 2, 3 ó 12, dentro de la segunda tirada después de las apuestas sobre la Línea de Pase o Línea de No Pase. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.
- **Contra el número por venir o Don't come:** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.
- **Campo o Field:** Se juega en cualquier momento de la partida siendo decisiva cada "tirada". Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11, ó 12 y pierden los restantes resultados.
- **Gran 6 o Big 6:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.
- **Gran 8 o Big 8:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.
- **Gabelas u Odds o Ventajas sobre las Líneas (Para la Línea de Pase o no Pase):** Cuando el lanzador ha establecido un número, se podrá realizar una apuesta directa sobre ciertos números, lo que se denomina "tomar o dar gabelas". La gabela es una apuesta adicional en la que ni el salón de juegos o casino ni el jugador tiene alguna ventaja, toda vez que los pagos son las proporciones matemáticas exactas para cada número, en el caso de Línea de Pase o Pass Line, las apuestas se realizarán sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10. Para el caso de Línea de No Pase o Don't Pass, las proporciones serán inversas, sobre los mismos números a apostar, es decir, 4, 5, 6, 8, 9, y 10.



Las gabelas se pueden colocar o retirar en cualquier momento a discreción del jugador, antes del lanzamiento. Para el Pass Line, se coloca la gabela detrás de la apuesta original fuera del lugar marcado de Línea de Pase; para la Línea de No Pase, al costado de la apuesta original montando una ficha.

- **Suertes múltiples:** que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.
 - **Juego de 7:** Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.
 - **Juego de 11:** Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.
 - **Bajo 7 o Under 7:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.
 - **Sobre 7 o Over 7:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
 - **Duros o Hard ways:** Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas a discreción del jugador. Gana si sale "el doble elegido" y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles.
 - **Any craps:** Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.
 - **Craps 2:** Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.
 - **Craps 3:** Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.
 - **Craps 12:** Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado
 - **Cuernos o Horns:** Esta suerte, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.
- **Suertes asociadas:** Sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas cuando el jugador así lo decida.
 - La suerte asociada al win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto y pierde con el 7.
 - La suerte asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y pierde con el punto.
- **Las place bets:** Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas cuando el jugador así lo decida.
 - **La right bet,** en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
 - **La wrong bet,** en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.



- **Juego con dados nuevos:** Después de un número determinado de tiradas o cuando lo determine el jefe de mesa, podrán cambiarse los dados. En estos casos, el croupier tallador anuncia "cambio de dados" y pone delante del jugador correspondiente, con el bastón, los cinco o seis dados al servicio de la mesa, el jugador debe tomar dos para lanzarlos y los tres o cuatro restantes deben ser devueltos, a la vista de los jugadores, al lugar previsto para estos efectos.
- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya, el croupier tallador debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar una nueva tirada de dados.

3.1.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

3.1.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Al número por venir o Come:** apuesta del jugador al número por venir.
- **Apuesta a los Números o Place Bets:** Apuesta a los números 4, 5, 6, 8, 9, y 10.
- **Apuesta contra el número por venir o Don't Come:** apuesta del jugador contra el número por venir.
- **Apuesta contra los números Lay Bets:** Apuesta contra los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10.
- **De salida:** llamase a la jugada Craps Seven (siete), Eleven (once)
- **Horn Bet:** Apuesta a los números 2, 3, 11 y 12.
- **Lanzamiento:** acción de tirar los dados, lo que implica una jugada individual con sus apuestas asociadas.
- **Línea de Pase o Pass o Win:** apuesta del jugador consistente en que se dará el pase.
- **Línea de No pase o Don't Pass Line o Don't Win:** apuesta del jugador consistente en que no se dará el pase.
- **Suertes asociadas u Odd o Gabelas:** Apuesta que se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente.

3.1.6.2 Prohibiciones al jugador

- En ningún caso los jugadores podrán cambiarse de lugar para anticipar su apuesta respecto de otros jugadores. Si así ocurre, el croupier tallador deberá solicitar al jugador que vuelva a su posición original y continuar con el juego.
- Se prohíbe a los jugadores retener los dados con ambas manos.
- No está permitido frotar los dados contra el paño o con las manos.
- No está permitido lanzar los dados con ambas manos.
- No está permitido sacar uno o ambos dados fuera de la mesa de juego.
- No está permitido interferir de forma alguna en la trayectoria de los dados ya sean estos lanzados por la misma persona u otro jugador.



- Los jugadores no podrán tirar los dados sin la respectiva orden del croupier tallador.

3.1.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

3.1.7.1 Jugadas irregulares

- Si el tirador no tiene realizada una apuesta en la línea de pase (Pass line) o la línea de no pase (Don't pass line).
- Si el tirador decide abandonar el juego, pierde su apuesta en la línea de pase (Pass line).
- Colocar los dados encima de algún objeto, sean estos fichas de dinero, fichero, etc., o apoyados o uno sobre el otro. Estos deben quedar en el paño.
- Sacar los dados de la mesa o manipularlos de manera incorrecta se constituirá en falta, por lo tanto el croupier tallador declarará el tiro inválido y le solicitará al jugador repetir su tiro.
- El deslizamiento de los dados; éstos deben rodar para que la jugada sea válida.

3.1.7.2 Pago de apuestas

Las apuestas se pagarán según se detalla en el siguiente esquema de pagos:

Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción
Línea de pase o Pass Line o Win	1 : 1	En el primer tiro, esta jugada, gana si la suma de los dados es 7 u 11 y pierde si la suma es igual a 2, 3 ó 12 (craps). Cualquier otra suma de los dados se considerará como el punto (número) del tirador. El jugador debe repetir el punto antes que salga un siete. Una vez determinado el punto, se debe seguir lanzando hasta que se llegue a una decisión, cualquier otro número no afecta la jugada del lanzador. Las apuestas a esta opción no se pueden modificar hasta concluir la jugada.
Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win	1 : 1	Esta jugada, en el primer tiro, gana si la suma de los dados es 2 ó 3, empata con 12 y pierde con 7 u 11. Una vez determinado el punto, esta opción gana si el tirador obtiene un 7. Pierde en caso de repetir el punto.
Al número por venir o Come	1 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador y es muy similar a Pass Line. Si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el punto 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, la postura se trasladará del cuadro COME al cuadro del número lanzado. La apuesta ganará cuando el número lanzado sea repetido o cuando el tirador obtenga 7 u 11. La apuesta perderá cuando el resultado del tiro sea 2, 3 o 12.



Contra el número por venir o Don't come	1 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador. Esta es muy similar a Don't Pass Line y es la apuesta contraria al Come. Gana si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el 2 ó 3 y pierde con 7 u 11 y empata si saca 12. Si en el primer tiro después de haber realizado la apuesta el jugador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, esta apuesta se trasladará al cuadro respectivo del número demarcado en el paño.
Campo o Field	1 : 1, "2 y 12" = 2: 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del tirador. Gana cuando el tirador saca cualquiera de los números demarcados en dicho lugar, que son: 2, 3, 4, 9, 10, 11 y 12. Pierde cuando el jugador saca los números que no están anotados, que son 5, 6, 7 y 8. Esta jugada paga doble cuando sale el número 2 ó el 12.
Gran 6 o Big 6	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador obtiene el número 6 y pierde cuando saca el número 7.
Gran 8 o Big 8	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador saca el número 8 y pierde cuando el tirador saca el número 7.
Juego de 7	5 : 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. Gana cuando sale un 7 en el siguiente tiro después de realizada la apuesta y pierde con cualquier otro número resultante.
Juego de 11	15 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana cuando sale 11 (suerte) en el siguiente tiro después de realizada la apuesta. Pierde con cualquier otro número que salga.
Bajo 7 o Under 7	1 : 1	Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.
Sobre 7 o Over 7	1 : 1	Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	"3-3, 4-4" = 10: 1 y "2-2, 5-5" = 8: 1	Esta jugada se realiza de manera individual y se puede realizar o retirar en cualquier momento. La pareja doble (3-3) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "6" con la combinación 3-3. Pierde cuando sale el 7 o el punto 6 con la combinación de 4-2 o de 5-1, denominado 6 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (2-2) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "4" con la combinación 2-2. Pierde cuando sale el 7 o el punto 4 con la combinación de 3-1, denominado 4 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.



Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	"3-3, 4-4" = 10: 1 y "2-2, 5-5" = 8: 1	La pareja doble (4-4) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "8" con la combinación 4-4. Pierde cuando sale el 7 o el punto 8 con la combinación de 6-2 ó 5-3, denominado 8 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (5-5) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "10" con la combinación 5-5. Pierde cuando sale el 7 o el punto 10 con la combinación de 6-4, denominado 10 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.
Horn Bet	4 : 1	Esta apuesta se puede hacer en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de realizada la apuesta, el tirador obtiene 2, 3, 11 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).
Any Craps	7 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2, 3 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11).
Craps 2, 3, 12	"3" = 15: 1, "2 y 12" = 30: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. El jugador apuesta a una combinación específica de los dados. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2 (1-1), 3 (2-1) ó 12 (6-6). Pierde con cualquier otro número que salga.
La right bet	"4 y 10" = 9: 5 "5 y 9" = 7: 5 "6 y 8" = 7: 6	La apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
La wrong bet	"4 y 10" = 5: 11 "5 y 9" = 5: 8 "6 y 8" = 4: 5	La apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.



4 CATEGORÍA: JUEGOS DE RULETA

4.1 RULETA FRANCESA

4.1.1 Nombre de Juego: Ruleta Francesa

4.1.2 Características y descripción del juego

La ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el salón de juegos o casino, la posibilidad de acertar a los números o suertes definidas en el paño que se obtiene del último giro de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

4.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

4.1.3.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero. La mesa estará cubierta por un paño en el cual deben estar demarcadas las opciones de juego.
- **Fichas**
- **Medios anexos:**
 - Bola o bolita
 - Rastrillo
 - Marcador de suerte o figura ganadora
 - Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores
 - Fichero para las fichas de dinero

4.1.3.2 Recursos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos dos (2) croupiers, debiendo además ser supervisado por un (1) jefe de mesa.

- **El jefe de mesa:** Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, las fichas. Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.
- **Croupier principal:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - Accionar la rueda y lanzar la bola sucesivamente, siguiendo el orden de rotación, establecido en las reglas del juego.
 - Recoger la bolita al final de cada jugada y comprobar el estado de ésta. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe señalarlo al jefe de mesa para que éste determine como proceder.
- **Croupier de apoyo:** Tiene por misión asistir al croupier principal para lo cual debe ordenar los montones de fichas de dinero, y ejercer una vigilancia particular sobre las fichas y las apuestas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.



- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño. Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

4.1.4 Reglas del juego

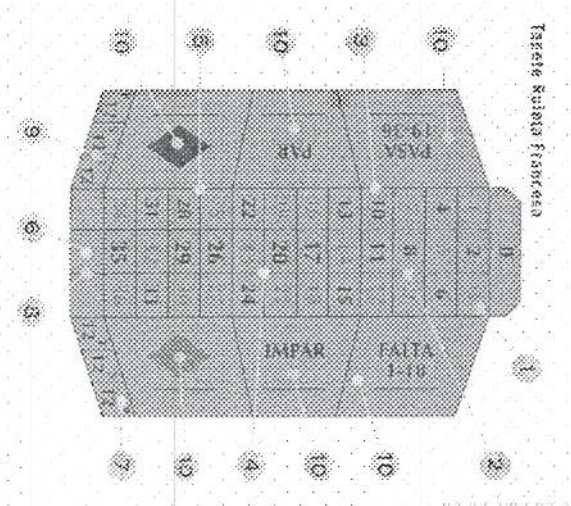
4.1.4.1 Inicio del juego

Para iniciar el juego se requiere que el croupier lance la bolita, sin necesidad de que exista algún jugador en la mesa.

4.1.4.2 Apuestas

Para realizar las apuestas se tomara en cuenta lo siguiente:

- Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no más apuestas". Desde entonces, ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño.
- Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Los jugadores también pueden "llamar" a una apuesta, es decir, pedir en voz alta la apuesta, para que el croupier coloque sus fichas en el paño. Las apuestas llamadas son por ejemplo la denominada vecinos de cero, huérfanos, tercio.
- Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.
- Los jugadores pueden hacer sus apuestas en las diferentes alternativas que el juego ofrece, las que se señalan en el siguiente esquema:



Descripción del Gráfico Anterior con Relación a las Apuestas

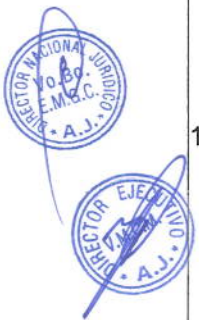
No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).



No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En el caso del cero, éste tiene dos posibles calles: (0, 1,2) y (0, 2,3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con el mayor o pasa, ó en la esquina del número 3 con el 0 y con el menor o falta.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo derecho o izquierdo de dichas filas.
6	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> • 1ª columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 • 2ª columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 • 3ª columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36
7	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> • 1ª docena: 1 al 12 • 2ª docena: 13 al 24 • 3ª docena: 25 al 36
8	Dos columnas columna a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números correspondientes a dos columnas de las tres columnas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa ambas columnas.
9	Dos docenas docena a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas de las tres docenas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa las casillas correspondientes a cada docena.

b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

10	Suertes sencillas	18 números	<p>Los jugadores pueden apostar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36. ▪ Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35. • Rojo o negro (números rojos o negros) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36. ▪ Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35. • "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. ▪ Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36.
----	-------------------	------------	--



No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
11	Supuesto de salida del cero (0)		<ul style="list-style-type: none"> • Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos soluciones: <ol style="list-style-type: none"> a) Retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad b) Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. <p>2da Jugada</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora, entonces recobra su "libertad", es decir, no se paga la apuesta y tampoco se pierde, quedando nula. ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora, el jugador pierde su apuesta. ▪ Si sale el cero (0) por segunda vez el jugador pierde su apuesta. • Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado a apuestas múltiples y que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.

4.1.4.3 Juego

El croupier encargado de maniobrar el aparato debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bola en el sentido inverso.

El croupier llama a "no más apuestas" segundos antes que la bolita se pose sobre el número ganador. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Las apuestas colocadas después del "no más apuestas" serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda.

Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números o signos de la ruleta, el croupier debe anunciar en voz alta el número y color o signo ganador, y las diferentes suertes múltiples ganadoras, colocando el marcador sobre el casillero del referido número o signo para mostrarlo ostensiblemente al público.

A continuación el croupier principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. El croupier de apoyo se encarga de ordenar las fichas y ayuda a ejercer vigilancia sobre las apuestas del número ganador mientras el croupier principal prepara y realiza los pagos.

Para lo anterior, el croupier procede a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las columnas, después las apuestas simples y docenas. Continúa retirando las fichas alrededor del número ganador y finaliza deslizando todas las apuestas del paño hacia el cilindro.

Posteriormente, el croupier saca el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada jugador. Para ello se deben cortar (ordenar las fichas en montones) en el mismo lugar del número o suerte ganadora del paño, mostrándolas para que el jefe de mesa observe la cantidad de fichas de juego y de su visto bueno al pago de premios. Alternativamente se podrán realizar reducciones, es decir, convertir en plenos las apuestas parciales realizadas en torno al número ganador obtenido en ese juego.

Este procedimiento lo debe repetir el croupier en las demás modalidades de apuestas.



4.1.4.4 Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar las tres (3) últimas lanzadas de la bolita de la mesa.

Al final de cada sesión, la rueda o cilindro debe ser cerrada con una tapa transparente provista de llave o precinto sellado. El fichero con las fichas también debe ser cerrado con su tapa.

4.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

4.1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Figura o suerte: Número o signo al que apuesta el jugador, que se encuentra dibujado en el paño de la mesa.
- Rastrillo: elemento de juego utilizado por el croupier para manipular y recoger las fichas de juego.

4.1.5.2 Obligaciones del jugador

Sin perjuicio de su obligación de estar siempre físicamente presente durante la jugada, los jugadores que apuestan a jugadas sencillas pueden estar participando en dos mesas.

4.1.5.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del "no más apuestas".
- No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

4.1.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

4.1.6.1 Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas, las siguientes:

Cuando accidentalmente ocurran las siguientes situaciones el jefe de mesa debe anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula" (lo que se denomina no spin) invalidando la jugada. Luego el jefe de mesa recoge o toma la bolita y la pone en el número que cayó en la jugada anterior, y le instruye al croupier que vuelva a lanzarla una vez que la ruleta ha girado al menos 3 vueltas.

Las situaciones antes referidas son las siguientes:

- Cuando alguna ficha o cualquier otro objeto extraño caiga en el cilindro durante la rotación de la bola.
- Cuando la bola salte fuera del cilindro o sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
- Cuando la bolita no ha dado como mínimo tres (3) vueltas antes de que caiga al número.
- Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la ruleta.
- Si la bolita queda suspendida de la ruleta sin caer en cualquiera de los casilleros.

