



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos
Tradicionales

PR 5403/03

BLACK JACK

CAPÍTULO I
Introducción

Art.1. El "Black Jack", es un juego de naipes en el que un Pagador del Casino, oficia de banquero y se enfrenta a los apostadores; el juego dará comienzo con un mínimo de un apostador. Una vez realizadas las apuestas, el Pagador distribuye una carta descubierta a cada apostador, y una también descubierta para si mismo, luego, sacará una segunda carta para cada apostador, también descubierta, postergando la segunda carta para sí, hasta que se hubieran definido los juegos de los apostadores. El objeto del juego es obtener el puntaje de "21" o el más cercano posible sin excederlo, de forma de batir el puntaje que obtenga la banca.

Art. 2- Cada apostador hace su propio juego contra la Banca. Si el puntaje de sus dos primeras cartas no le satisface, a su turno puede pedir más cartas o "plantar" en caso contrario. Si al pedir se pasa de "21", pierde automáticamente su apuesta, independientemente de que la Banca no haya jugado sus cartas.

CAPÍTULO II
Elementos del juego

Art. 3- El "Blackjack", se juega en una mesa especialmente diseñada al efecto, de manera que un máximo de siete apostadores pueden distribuirse sentados en torno al Croupier, que ocupa el lugar opuesto central.

Art. 4- En el paño se destacan siete casilleros, uno para cada apostador y un friso o faja para la apuesta "a cobertura" o "seguro", con la indicación de como se pagarán las apuestas y a que reglas queda sometido el juego de la Banca.

Art.5. Se utilizarán 5 mazos de naipes franceses numerados, de 52 cartas cada uno, descartándose los Jockers. En las instancias de comenzar el juego, luego de barajadas, se introducirán en un Sabot de fácil manejo.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Art. 6- Se utilizarán dos símil de cartas en un material plástico, como indicadores o "cortes".

a) Uno para que el apostador "corte" el mazo, antes de ser introducidos al Sabot.

b) Otro que utiliza el Croupier, para separar un número no menor a dos mazos, contados desde la parte final del conjunto.

Art. 7- La mesa cuenta con una "Cañota" o depósito, ubicada a la derecha del Pagador, sirviendo para que sean introducidos los valores ingresados y/o fichas de otros juegos, también a la derecha del Pagador, se encuentra un ángulo, donde el mismo Especializado deposita las cartas que van dejando de jugar.

Art. 8- Podrá integrarse una caja de acrílico, que se utilizará para acumular las fichas que el público entrega como propina al Sector Especializado.

CAPÍTULO III

Valor de las cartas

Art. 9- Las cartas son numeradas.

Las excepciones a esta regla son las siguientes:

a) Las figuras (Caballeros, Reinas y Reyes), valdrán por diez puntos cada una.

b) El "As" valdrá por uno o por once, según lo crea más conveniente el apostador en cada caso, aun cuando se abran pares de los mismos.

Sin embargo, la Banca estará obligada a valorarlos según lo establecido a continuación en el presente artículo.

Pedirá carta con 16 puntos o menos y plantará con 17 o más. Toda vez que al recibir un "As" la cuenta de la Banca excediera 21 con valor "once", deberá valorarse por "uno".



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos
Tradicionales

PR 5403/03

CAPÍTULO IV
Número de jugadores

Art. 10- El número máximo de jugadores será de siete en total, todos ellos activos. Los jugadores deberán apostar permanentemente para no perder el lugar del casillero.

Art. 11- Le será permitido a un jugador, apostar en casilleros distintos del propio. En el caso de estar ocupados, deberá recabar el asentimiento previo de quien lo ocupe, no pudiendo en ningún caso decidir sobre el pedido de cartas.

Art. 12- Antes de comenzar cada ronda, el jugador deberá colocar su apuesta en el casillero correspondiente.

Art. 13- Es obligación del Croupier peinar las apuestas antes de proceder al pago o al retiro de las mismas, para evitar que se violen los mínimos y máximos establecidos y para mayor claridad en el C.C.T.V.

El Croupier estará obligado a declarar con voz clara y audible “NO VA MAS” antes de comenzar a distribuir las cartas.

Dicho el “NO VA MAS”, peinará el paño con la mano de derecha a izquierda siendo esta señal para el control de CCTV donde y no se podrá realizarse, aumentarse, o retirarse apuestas, salvo en aquellos casos que especifica claramente el Reglamento.

Art. 14- Las fichas que no estén en juego y las manos de los apostadores deberán permanecer fuera del área de juego.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos
Tradicionales

PR 5403/03

CAPÍTULO V
Límite de las apuestas

Art. 15- La Dirección General de Casinos fijará los mínimos y máximos para cada Casino o Sala de Esparcimiento, pudiendo autorizar a las Gerencias de los distintos establecimientos a llevar apuestas especiales en el juego de Black Jack, mediante el dictado de la resolución pertinente y en la forma y condiciones que ésta determine.

Art. 16- Los mínimos y máximos fijados por la Dirección General de Casinos, son establecidos para el casillero, por lo tanto, un apostador que desee realizar apuestas a otros, las mismas no podrán superar el máximo fijado.

El apostador que tenga autorizado máximo especial, podrá exceder el máximo fijado para la mesa, solamente en un casillero, siempre y cuando este libre y no tenga otra apuesta. También podrá realizar apuestas en los demás casilleros de acuerdo a lo que establece el art. 11, no pudiendo excederse del máximo común establecido para la mesa.

Art. 17- Si algún apostador realizará una apuesta superior al máximo o al especial estipulado, sin que el Croupier lo hubiera detectado, la apuesta ganará o perderá hasta el máximo o especial autorizado, devolviéndose el excedente

CAPÍTULO VI
Del "sabot" y su preparación

Art. 18- En el preparado del Sabot se realizarán las operaciones denominadas "lluvia", "ensalada", "baraje" y "calado" o "peinado" de los naipes, previo a estas operaciones, serán revisados todos los mazos a utilizar, carta por carta, abriéndolas en abanico palo por palo, tarea ésta que es cumplida por el Pagador y controlada por el administrativo.

Art. 19- Las operaciones denominadas "lluvia" y "ensalada" se realizarán solamente en el momento de iniciar cada sesión, luego de haber sido revisados los naipes; en el transcurso de la misma solamente se realizarán las operaciones de "baraje" y "calado" o "peinado".



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Art. 20- Todas las operaciones antes mencionadas serán realizadas por el Pagador.

Art. 21- Concluida la preparación del mazo por parte del Croupier, se ofrecerá el mismo a "cortar", al apostador que desee hacerlo.

Este corte no podrá ser inferior a 60 cartas aproximadamente.

Art. 22- Realizado el separado por parte del Croupier, como lo indica el apartado b) del artículo 6, el mazo quedará pronto para el juego, debiendo colocarlo dentro del "Sabot", procediendo el Pagador a anular la primera carta, "quemado".

Art. 23- Las Gerencias de los distintos Casinos o Salas de Esparcimiento quedan facultadas para cambiar total o parcialmente los mazos, cuando así lo consideren conveniente.

CAPÍTULO VII

Del juego preliminar con los apostadores

Art. 24- Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas el Pagador repartirá una carta descubierta a cada jugador comenzando por su izquierda hacia su derecha y una carta descubierta para sí mismo. Luego distribuirá otra carta descubierta a cada uno de los jugadores, en el mismo orden indicado.

Con la entrega de dos cartas descubiertas a cada jugador y la entrega de una carta descubierta para la banca, concluye la etapa de "entrega forzosa de cartas"; a partir de ese momento cada jugador se podrá plantar.

Art. 25- Los pases de este juego pueden ser:

a) Pases de "Aire".

b) Pases "a definir".



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

- a) **Pases de "Aire"**, son aquellos en los que, tanto la Banca como el apostador, en sus dos primeras cartas totalizan 21 puntos, lo que solamente es posible, si una de ellas es un "As" y la otra un naipe valor diez. Esta suerte se denomina Black Jack o Veintiuno genuino o natural.

En caso de obtenerlo la Banca del Casino gana a todos los apostadores, empatando con quien lo hubiera logrado.

Si el que obtiene un Black Jack, es el apostador y no la Banca, la misma deberá pagarle una vez y media su apuesta.

- b) **Pases "a definir"**, son aquellos en que tanto la Banca como el apostador, piden una o más cartas además de las dos iniciales, para definir el juego.

Art. 26- Si el apostador, en sus dos primeras cartas, totaliza 21 puntos (Black Jack) y la carta descubierta de la Banca no es un naipe valor diez ni un "As", automáticamente se le pagará el Blackjack y se retirarán las cartas de ese casillero. Si la primera carta de la Banca es un "As" o un naipe valor diez y finalizada la ronda, al sacar su segunda carta, no obtiene Blackjack, deberá pagar en primer lugar el Blackjack del apostador.

Si en cambio lo obtiene, se produce "Ancart" o empate y ninguno de los dos ganará o perderá.

Art. 27- En los pases a definir, el Pagador procederá de la siguiente manera: comenzando a partir del asiento N°1, definirá cada juego, indicando antes de sacar la carta del Sabot, con el índice de su mano derecha, a que juego corresponde la misma.

Art. 28- Cuando en sus dos primeras cartas el apostador no obtenga 21 puntos, puede pedir cartas o "plantar". Para "plantar", es necesario contar con un puntaje mínimo de doce.

Art. 29- La decisión de plantar, así como la de pedir carta de una por vez, deberá ser expresada por el apostador a viva voz, o en forma clara mediante señas,



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

si pide carta, deberá hacerlo rascando el paño o apuntando a sus cartas con un dedo, si planta deberá hacer un movimiento horizontal con la palma de la mano hacia abajo.

Art. 30- Cuando al pedir carta, el apostador supere la suma de 21 puntos, perderá su apuesta, siendo ésta retirada de inmediato con sus cartas.

CAPÍTULO VIII

Del juego de la banca

Art. 31- Si todos los apostadores excedieran el puntaje de 21, la Banca descartará su propia carta y se comenzará una nueva ronda, dado que todos los apostadores perdieron.

Art. 32- Si en cambio, quedan aún apostadores "plantados", la Banca tomará una segunda carta, descubierta. De sumar con ella 16 puntos o menos, deberá pedir cartas. Cuando acumule 17 puntos o más, deberá plantarse obligatoriamente.

Art. 33- Cuando en el Sabot apareciera una carta vista, esta será anulada.

CAPÍTULO IX

Variantes de las apuestas

Art. 34- Una vez realizadas las apuestas iniciales, el jugador puede volver a apostar, de acuerdo con las siguientes incidencias del juego: doblaje de la apuesta, cobertura o seguro y apertura de pares.

Art. 35- El apostador podrá doblar su apuesta, independientemente del puntaje que obtenga en sus dos primeras cartas, inclusive en el caso que haya optado por la apertura de pares.

En el caso que hubiese optado por la apertura de pares en éstos podrá doblar la apuesta como máximo en los dos primeros juegos abiertos.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Anunciará entonces que se dobla, colocando junto a la apuesta inicial una apuesta adicional igual a ésta. No será obligatorio para quien acompañe duplicar también su apuesta.

Art. 36- El apostador que se doble, solo recibirá una carta adicional, quedando "plantado" al recibirla, en este caso el Croupier deberá depositar la carta cruzada.

Art. 37- La Cobertura o Seguro de apuesta, es una apuesta adicional, que solo puede realizarse cuando la carta descubierta de la Banca es un "As".

El jugador que no realice la apuesta a Seguro, y en las dos primeras cartas tenga Black Jack, podrá cobrar el 100% de su apuesta, renunciando a continuar en la definición de la ronda.

Art. 38- En el caso mencionado en el artículo anterior, el Croupier antes de sacar la segunda carta para la banca, invitará a los apostadores que mantienen juegos abiertos, si desean realizar la apuesta a cobertura o seguro.

Si el apostador en sus dos primeras cartas totaliza 21 puntos (Black Jack) y la carta vista de la Banca es un As, tendrá la opción de solicitar que se le pague la apuesta por un valor igual a su postura. Esta variante será aceptada solamente en el momento que el Pagador llame a Seguro.

Art. 39- El apostador que desee asegurarse según lo dispuesto en el artículo anterior, deberá realizar una apuesta equivalente hasta el 50% del total de la misma, depositándola en el friso o faja destinado al efecto, y en cada una de las apuestas, si hubiera realizado más de una.

No podrá ser dicha apuesta inferior al 50% del mínimo establecido para el juego.

Art. 40- Las apuestas de cobertura ganan solamente si la Banca logra un Black Jack, perdiendo en caso contrario. Las apuestas ganadoras cobrarán el doble de lo apostado. Si la Banca tuviera un As y por error el "empleado de mesa pagador" omite llamar a seguro de cobertura, se resolverá de la siguiente manera:



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

- a) La segunda carta de la Banca no es una carta valor diez procediéndose a definir el pase de forma normal.
- b) La segunda carta de la Banca es una carta valor diez por lo que el funcionario que cumple el rol de "empleado de mesa pagador" deberá comunicar lo acontecido al Jefe de Sala actuante y al Administrativo de Sala quien autorizará a proceder a la anulación de esta carta, debiendo hacerse el llamado al seguro de cobertura habitual. Este hecho será comunicado a CCTV por parte del Administrativo de Sala y a la Gerencia a los efectos de tomar las medidas correctivas correspondientes.

Art. 41- La apertura en pares podrá efectuarse cada vez que el apostador logre dos cartas del mismo valor, salidas en forma sucesiva, aunque una sea un diez genuino y la otra una figura.

Art. 42- El apostador que desee "abrirse", deberá manifestarlo cuando sea su turno, efectuando entonces, en cada carta "abierta", una apuesta igual a la efectuada originariamente.

No será obligación de quien acompaña el efectuar la misma apuesta.

Art. 43- De formar un nuevo par con la carta siguiente, podrá nuevamente abrirse y así sucesivamente, hasta cinco veces, siempre que obtenga cartas del mismo valor, pudiendo formar así hasta seis juegos distintos. Para abrir los cinco juegos, las cartas iguales deberán ser sacadas en forma sucesiva, la definición de un pase o la aparición de una carta diferente interrumpe la serie, independientemente que la carta siguiente sea igual a la original.

Art. 44- Al abrirse, el apostador deberá comenzar pidiendo carta para el juego de su derecha, luego pasar al siguiente de derecha a izquierda, hasta definirlos todos.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Art. 45- Cuando un apostador “se abre” con pares de “ases” podrá tomar a éstos por el valor de uno u once, pero si en cualquiera de sus juegos abiertos recibe una carta valor diez, habrá alcanzado el puntaje de veintiuno, por lo que no podrá solicitar más cartas. Lo mismo ocurre cuando la apertura de valores diez, y recibe una carta valor uno.

En cualquiera de estos casos, no se considerará este puntaje como Blackjack, por lo que perderá con el Blackjack de la banca y empatará con el veintiuno.

El Pagador deberá marcar este veintiuno cruzando la segunda carta, para diferenciarlo de un Blackjack.

Art. 46- El apostador al haber logrado Blackjack, no podrá solicitar más cartas.

Art. 47- Si un apostador logra un puntaje de 21 con más de dos cartas, no podrá solicitar más cartas, aunque en el juego contase con un As.

Art. 48- Cada apostador es dueño de su casillero, y el único que puede decidir su juego, estando prohibida toda indicación de cualquier otro apostador, aunque haya sido autorizado a jugar en el mismo casillero.

Art. 49- Ningún apostador podrá hacer comentario en voz alta, de las decisiones de otros respecto al pedido o no de cartas, si esto ocurriera el Pagador deberá comunicar tal situación al funcionario en el Rol de Administrativo de Sala, quien observará inmediatamente a quien lo haga, comunicándole la prohibición; de continuar con la misma actitud, deberá comunicar inmediatamente a la Gerencia, quien tomará las medidas pertinentes.

Art. 50- En un casillero cuyo asiento no esté ocupado, se permitirán apuestas de dos jugadores como máximo. En este caso, quien determina si pide carta o planta, será el apostador que posea la apuesta mayor, y en caso de apuestas iguales, quien esté más cercano al Sabot.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Art. 51- Si uno o más apostadores, después de haber realizado una apuesta, y habiendo recibido la primera carta, por cualquier motivo se retirase de la mesa, el Croupier le dará cartas, hasta alcanzar el mínimo de doce puntos, no aceptándose reclamaciones posteriores.

Art. 52- Si sucediera lo dispuesto en el artículo anterior, con resultado favorable al apostador y éste no hubiere regresado antes de comenzar el próximo pase, se le retirará la apuesta, quedando durante tres rondas en la mesa. Luego se ingresará a la Banca, no siendo en ese momento, motivo de reclamo alguno por el apostador.

Art. 53- En la distribución de cartas a los apostadores, en caso de que se saque alguna que no corresponda y/o no se pueda definir con claridad la situación, estas serán anuladas; no comprende esta norma, cuando se están definiendo los juegos, que en el caso de salir dos o más cartas juntas, y las mismas son vistas, valdrá la que corresponde y se anularan las demás.

Art. 54- Si por cualquier circunstancia cayera una carta al suelo, la misma será válida para el pase, debiéndose constatar su autenticidad revisándola minuciosamente.

Art. 55- Anulada una carta, una ronda o un Sabot, queda prohibida toda reconstrucción, no aceptándose reclamaciones posteriores.

Art. 56- La aparición de la seña indicadora "corte" en la boca del "Sabot", determinará que se anuncie, que fue la última ronda de ese "Sabot" y si el mismo apareciera durante la distribución de cartas, se anunciara que será la última ronda.

CAPÍTULO X

Del pago de las apuestas

Art. 57- Los apostadores que obtuvieron un Black Jack cobrarán tres por dos, es decir, una suma equivalente a una vez y media su apuesta.



Procedimiento de Apertura, desarrollo y cierre de la partida Juegos Tradicionales

PR 5403/03

Art. 58- Los apostadores que sin obtener Black Jack, superen el puntaje de la Banca, sin excederse de 21 puntos, cobrarán una suma igual a la apostada.

Art. 59- Los apostadores que iguallen en puntaje a la Banca, no ganarán ni perderán.

Art. 60- Cuando la Banca logre un Black Jack, los apostadores que obtengan 21 puntos con más de dos cartas, igualmente perderán.

Art. 61- La Gerencia respectiva, indicará la hora en que será anunciada la última ronda que finalizará la partida de la mesa.

Art. 62- Todas las operaciones realizadas por el Croupier, establecidas en el presente Reglamento, deberán hacerse en forma clara, a los efectos de que el CCTV pueda determinar situaciones dudosas, en forma segura.

Art. 63- Previo a la hora de cierre de la sesión, en la penúltima ronda, se anunciará la última ronda del juego.

Art. 64- La Dirección General de Casinos, mediante el dictado de la Resolución correspondiente, podrá autorizar promociones transitorias, mediante incentivos a los apostadores en el juego de Black Jack

Art. 65- Todas las situaciones no previstas en este Reglamento o la interpretación del mismo, serán resueltas por la Gerencia, en forma inapelable.-