



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

PR 5403/03

**REGLAMENTOS**

---

**RULETA**

---

**RULETA FRANCESA**

***Art. 1 – Definición***

Ruleta es un Juego de Azar, cuya suerte es definida por una bola de marfil o similar, que luego de dar varias vueltas sobre una cazuela que encierra un cilindro giratorio, cae en una de las 37 casillas numeradas (del 0 al 36), en que se divide el mismo, base esencial de este juego.

***Art. 2.- El cilindro***

**2.1.-** La parte fundamental radica en el cilindro el cual ostenta 37 casilleros (del 0 al 36), que a partir del 0 hacia su izquierda están dispuestos alternativamente, en Colorados y Negros de la siguiente manera: C.32 - N. 15 - C.19 - N. 4 - C.21 - N.2 - C. 25 - N. 17 - C. 34 - N. 6 - C. 27 - N. 13 - C. 36 - N.11 - C. 30 - N. 8 - C.23 - N. 10 - C. 5 - N. 24 - C. 16 - N. 33 - C. 1 - N. 20 - C. 14 - N. 31 - C. 9 - N. 22 - C. 18 - N. 29 - C. 7 - N. 28 - C. 12 - N. 35 - C. 3 y N. 26.

**2.2.-** El cilindro será movido en sentido antihorario por parte del funcionario Pagador, que corresponda, mientras que la bola será arrojada en sentido horario.

***Art. 3.- El Paño***

**3.1.-** Tendrá estampado en su parte superior el número 0, de éste saldrán tres columnas formadas por doce números cada una y encabezadas por los números 1, 2 y 3 respectivamente, y así correlativamente hasta el número 36.

**3.2.-** Sobre los laterales y en la parte inferior del Paño se encuentran las Chances.

***Art. 4.- El rastrillo***

Es un instrumento utilizado por el Pagador para recoger las fichas del juego no premiadas, que deben ingresar a la banca, las que se encuentran diseminadas en el paño.



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

PR 5403/03

### **Art. 5.- Desarrollo del Juego**

La Ruleta ofrece varias posibilidades de apuestas:

**1) Pleno**, es la apuesta a un número que en caso de salir premiado, paga 35 veces lo apostado.

**2) Medio Pleno**, es la apuesta que abarcando dos números en caso de salir premiado cualquiera de ellos, paga 17 veces lo apostado.

**3) Calle**, es la apuesta a tres números horizontales y contiguos que en caso de salir premiados cualquiera de ellos, paga 11 veces lo apostado.

**4) Cuadro**, es la apuesta sobre cuatro números que se juntan sobre un vértice, que en caso de salir premiado cualquiera de ellos, paga 8 veces lo apostado

**5) Línea**, es la apuesta que abarcando seis números contiguos a una línea horizontal, tres en la parte superior y tres en la inferior, en caso de salir premiado cualquiera de ellos, paga 5 veces lo apostado.

**6) El cero** tiene calles, formadas una por el 0, 1 y 2 y la otra por el 0, 2 y 3. También tiene cuadro, el que se forma por los números 0,1, 2 y 3.

### **Art. 6.- Chances**

**6.1** - Son chances aquellas apuestas que toman parte del paño como una unidad. El 0 no integra ninguna de las chances, por lo tanto, en caso de salir premiado este número, todas las chances pierden.

**6.2** - Las Chances se dividen en dos grupos: Simples y Dobles.

**a)** Simples, son aquellas cuya apuesta radica en una posibilidad contra la otra y se paga una unidad por cada una apostada.

**b)** Dobles, cuando juega una posibilidad contra dos y los aciertos se pagan a razón de dos unidades por cada una apostada.



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

PR 5403/03

### **Art. 7.- Chances Simples**

**7.1.-** Dentro de las Chances Simples están comprendidas: Colorado y Negro; Par e Impar y Mayor y Menor.

**7.2.-** Colorados son aquellos números que en el cilindro se encuentran ubicados sobre fondo colorado (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36) y negros aquellos que se encuentran sobre fondo negro (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35).

**7.3.-** Pares son aquellos números divisibles por dos exactamente, impares son aquellos no divisibles por dos exactamente.

**7.4.-** Mayores son aquellos números comprendidos entre el 19 y el 36; menores aquellos del 1 al 18.

### **Art. 8.- Chances Dobles**

Las chances dobles se dividen en: Docenas y Columnas.

**1)** Docenas son aquellas compuestas de la siguiente forma:

- 1ra. Docena del 1 al 12.
- 2da. Docena del 13 al 24.
- 3era. Docena del 25 al 36.

**2)** Las Columnas están formadas por los 12 números que en línea longitudinal y continua salen del cero, ellas son:

**1ra. Columna:** 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 y 34.

**2da. Columna:** 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 y 35.

**3era. Columna:** 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 y 36

### **Art. 9.- Mínimos y Máximos**

**9.1.-** La Dirección General de Casinos fijará los mínimos y máximos para cada establecimiento, pudiendo habilitarse mesas con mínimos y máximos diferenciados.



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

PR 5403/03

**9.2 .-** Solo se podrá apostar un máximo por persona, y solo podrá haber jugado hasta tres máximos por mesa.

**9.3.-** Se podrán llevar apuestas en el paño, de acuerdo a la Distribución de Placas reglamentada y vigente.

**9.4.-** Las apuestas premiadas que no fueren cobradas por los interesados, serán ingresadas a la Banca en forma transitoria, si no apareciera el interesado luego de pasadas 3 bolas, será ingresada en forma definitiva, no dando lugar a reclamaciones.

### **Art. 10.- Apertura y Cierre**

**10.1.-** Al comienzo de la sesión de juego, se anunciará la primera bola y así sucesivamente, cada vez que se realice una apertura de mesa.

**10.2.-** Igualmente, al cierre de cada una se anunciará la última bola.

**10.3.-** Previo a finalizar la sesión de juego, se anunciarán las tres últimas bolas de la noche.-

### **Art. 11.- Situaciones Excepcionales**

**11.1.-** 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 Ruleta.

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



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

PR 5403/03

**BANCAS CON SISTEMA AMERICANO**

**Art. 1-** Las Bancas de las mesas de Ruleta estarán compuestas por distintos tipos de fichas:

- a) Hasta 8 colores de fichas de paños no tendrán el valor inscripto serán exclusivas para una mesa, lucirán un distintivo que identificará la mesas de donde proceden los padrones estarán conformados por un mínimo de 150 fichas.
- b) Fichas de juego para cambio con valores impresos.
- c) Fichas de respaldo para cambio de valores entre el Banco de Fichas y la mesa.
- d) Fichas de canje para la propina.

**CAPÍTULO I**

**Fichas de paño identificadas por letras o símbolo**

**Art. 2-** Las fichas de color si bien no poseen un valor inicial en las mesas de juego y el mismo es elegido por el cliente que quiera realizar apuestas en el paño, las mismas tendrán un valor contable de \$ 1 para todos los colores en bancas que jueguen en Pesos Uruguayos y U\$S 1 para todos los colores en bancas que jueguen en Dólares Americanos.

**Art. 3-** Las fichas de paño no tienen el valor inscripto, son utilizadas para que el público realice sus apuestas, dándole éste, en el momento de su adquisición, el valor con que desea efectuar las apuestas. El valor que le podrá dar el apostador, estará comprendido dentro de los mínimos y máximos que la Dirección General de Casinos haya fijado. Antes de entrar en juego o al cierre de la mesa el valor de estas fichas es igual al mínimo establecido para la mesa. Ej.: si el valor de apuesta mínima es de U\$S 1 (un dólar americano) todas las fichas de la mesa sin valor inscripto, tendrán ese valor.

**Art. 4-** Realizados los controles de las Bancas de cada mesa, el Especializado de Sala autorizará el inicio de la partida, momento en que, el



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

PR 5403/03

Croupier, comenzará a recibir los valores realizando los cambios por fichas de juego.

**Art. 5-** El Pagador tomará el valor depositado por el apostador, en el paño de la mesa, para el cambio de fichas y le preguntará con qué valor quiere jugar, obtenida la respuesta le adjudicará un color procediendo a marcar ese padrón con el valor solicitado por el apostador.

**Art. 6-** Cumplido lo establecido en el artículo anterior, el Croupier le entregará al apostador la cantidad de fichas del valor adjudicado. Ej.: Si el valor recibido es de U\$S 100 (cien dólares americanos) y el valor de la ficha adjudicada es de U\$S 5, le entregará 20 fichas, si el valor es de U\$S 10 le entregará 10 fichas.

**Art. 7-** Las fichas de paño sin valor inscripto, no tienen valor de conversión por dinero en las Cajas y no pueden ser aceptadas en una mesa que esté identificada con una simbología distinta a la que tiene impresa la ficha. Cuando un apostador decida no jugar más y tenga en su poder fichas de paño, le solicitara al Pagador el cambio por fichas con valor impreso, las cuales pueden ser convertidas en la Caja de Conversión o jugadas en las mesas. La operación la realizará teniendo en cuenta el valor adjudicado a la ficha de paño, si el valor fuera U\$S 5 y el cambio solicitado fuera 6 fichas, el Croupier le entregará fichas con valor impreso que totalice U\$S 30 (treinta dólares americanos). Si ocurriera que algún apostador jugara una ficha en una mesa que no corresponde a la letra, esa ficha será devuelta al apostador, por lo que dicha apuesta no pierde ni gana.

**Art. 8-** Efectuado el cambio de fichas de color, por fichas de valor, el Croupier verificará si el padrón de fichas de color queda completo, si fuera así procederá a quitar el marcador de valor que se le adjudicara al padrón, pudiendo vender el color a otro apostador; o al mismo, por un valor distinto al que estaba jugando, procediendo a marcar las fichas con su nuevo valor.

**Art. 9-** Si un padrón de fichas de paño quedara incompleto en el transcurso de la sesión, podrá ser vendido solamente por el valor del mínimo establecido para la mesa, previa comprobación por el Croupier, que el apostador que jugaba con esa ficha se retiró, y autorización del Administrativo y el Especializado de Sala responsables del sector de mesas.

**Art. 10-** Al cierre de la sesión, o de la mesa, si alguno de los padrones de las fichas con letras no estuviera completo, se registrará en un formulario la



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

PR 5403/03

existencia de cada uno de los colores, el mismo quedará en la mesa de juego para información de los Especializados de Mesa.

**Art. 11-** La Gerencia, cuando lo considere oportuno, podrá disponer que se completen los padrones que le faltan fichas o autorizar el cambio del padrón cuando la falta supere 20 fichas.

**Art. 12-** Cuando el Croupier realice un cambio de fichas de paño por fichas con valor impreso, previamente deberá verificar si la cantidad de fichas entregadas por el apostador, más las existentes en el padrón de la banca, más las que pudiesen encontrarse en el aro de la cazuela del cilindro, por concepto de propina, más las que puedan estar jugando en el paño, no superan la cantidad de fichas del padrón, Ej.: Si los padrones son de 150 fichas no deberá cambiar las que excedan a esa cantidad, comunicando inmediatamente al Especializado de Sala, quien pondrá en conocimiento a la Gerencia, quien averiguará con el apostador la procedencia de las fichas excedentes, y dispondrá el cambio de las mismas por el valor del mínimo de apuesta de la mesa a la cual corresponden.

**Art. 13-** Las fichas de color de paño recibidas por el Croupier por concepto de propina, serán colocadas en el aro de la cazuela del cilindro, las que con la anuencia del funcionario en el Rol de Administrativo de Sala, podrán ser canjeadas por fichas de valor o de propina. Cuando un padrón de fichas de paño deje de jugar o previo al cambio de su valor, con el consentimiento del funcionario en el Rol de Administrativo de Sala obligatoriamente se deberá cambiar por un monto igual a las fichas de paño, por fichas con valor o propina.

### CAPÍTULO II

#### Fichas con valores impresos

**Art. 14-** Las fichas con valores inscriptos que componen las Bancas de las mesas de Ruleta, tendrán las mismas características en todas las mesas, serán exclusivas del juego, tendrán impreso los valores en una escala que va desde U\$S 1 hasta U\$S 50.000. Se le dará la denominación de placa a la ficha con el valor inmediatamente superior al máximo fijado para la mesa, las que serán utilizadas por el Pagador Pagador como complemento de los pagos de las apuestas, todas estas fichas y placas tienen valor de conversión por dinero en la Caja.



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

PR 5403/03

### CAPÍTULO III

#### *Fichas de Respaldo y de Canje*

**Art. 15-** Las fichas de respaldo son fichas rectangulares con valores inscriptos de U\$S 10.000, 20.000 y 50.000, son de uso interno y no tienen valor de conversión por dinero. El uso interno de las mismas está reglamentado en el Manual de Procedimientos de Juegos Tradicionales en su artículo 64.

**Art. 16-** Las fichas de Canje de formato circular, sin valor inscripto, son de uso interno sin valor de conversión por dinero en la Caja, son utilizadas para contabilizar la propina, su valor lo determina la Gerencia de cada Casino, y son registradas en las actas de existencia de fichas en las mesas de juego por el valor determinado por la Gerencia.

**Art. 17-** Todas las fichas que componen la Banca de una mesa de Ruleta serán detalladas en las actas de apertura y cierre de mesa, dándole el valor del mínimo de apuesta de cada mesa, a las fichas sin valor inscripto, a las de cambio y de respaldo, el valor inscripto, y las de canje de propina el valor determinado por la Gerencia.

**Art. 18-** Todas las situaciones no previstas en este Reglamento o la interpretación del mismo, serán resueltas por la Gerencia del Casino en forma inapelable.