

III. El personal.

Es el croupier, que bajo la supervisión del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el período de apuestas de los jugadores, hacer girar la rueda, efectuar los pagos y retirar las apuestas perdedoras.

IV. Jugadores.

En cada partida pueden participar un número indeterminado de jugadores.

V. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles.

Se puede apostar a favor de las 24 posiciones marcadas con 1, y su pago se realiza a la par, es decir, 1 a 1; a las 12 posiciones marcadas con tres, y el pago es 3 a 1; a las 8 posiciones marcadas con 5, y el pago es 5 a 1; a las 4 posiciones marcadas con 11, y el pago es de 11 a 1; a las dos posiciones marcadas con 23, y el pago es a razón de 23 a 1; y a cualquiera de las dos posiciones marcadas con figuras, y cuyo pago es a razón de 47 a 1.

2. Máximos y mínimos de las apuestas.

El máximo y mínimo de las apuestas estará fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por la Consejería competente en materia de juego, y en

ningún caso, el máximo podrá ser inferior a 10 veces el mínimo de la mesa.

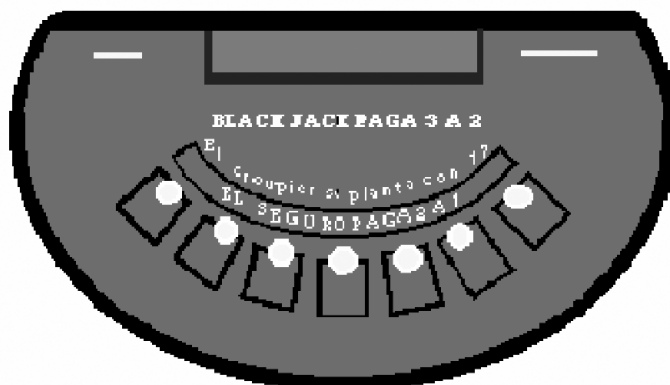
3. Desarrollo del juego.

El croupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj al tiempo que anuncia a los jugadores que hagan sus apuestas. Antes de que la rueda se detenga, el croupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia a los jugadores el "no va más". A partir de este momento no se admiten nuevas apuestas ni que se retiren las que ya están emplazadas. Como consecuencia del segundo impulso, la rueda debe dar como mínimo cuatro revoluciones completas a las 52 casillas. Una vez que la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla que corresponde a la combinación ganadora.

Si la pieza que retiene el movimiento circular se detiene sobre uno de los pivotes entre dos casillas, o si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda, o si la rueda no ha completado cuatro revoluciones, la jugada se considera nula. En este caso, se debe detener el juego y proceder al ciclo completo de una nueva jugada.

Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, y en todo caso, el jugador que ha obtenido un premio puede modificar o retirar su apuesta una vez haya sido pagada la misma.

2. EL BLACKJACK.



El Blackjack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan con

tra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.