

3. Funcionamiento.

El número de los jugadores que podrá ocupar cada mesa de dados no estará limitado.

Los dados serán ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los croupiers y después siguiendo en el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa los dados, pasarán al jugador siguiente, en el orden previsto. El “stickman” pasará los dados al jugador por medio de un bastón evitando tocarlos, más que cuando tenga que examinarlos, o recogerlos cuando caigan al suelo.

El jugador que lance los dados deberá hacerlo inmediatamente después del anuncio de “ya no va más”, y no deberá frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador podrá pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no podrá hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el caso de que un dado salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrecerá elegir entre los cuatro 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.

Los dados se lanzarán a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma; si uno de los dados toca el extremo opuesto de la mesa, siempre que ambos queden en la mitad de la mesa más alejada del lanzador, la tirada es válida. Los dados deberán rodar y no deslizarse, para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, caen 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 “stickman” anunciará “tirada nula”. Si los dados caen sobre fichas en juego, la tirada es válida.

Los casos no previstos serán resueltos por el “stickman”.

El jefe de mesa podrá privar al jugador de su derecho a tirar los dados, si incumplen repetidamente las reglas del lanzamiento.

Después de un número determinado de tiradas, el jefe de mesa podrá acordar el cambio de dados. El “stickman” anunciará entonces cambio de dados y pondrá delante del jugador con el bastón los seis dados al servicio de la mesa. El jugador cogerá dos para lanzarlos y los cuatro restantes serán devueltos, a la vista de los jugadores, a la caja prevista a estos efectos.

No podrán hacerse apuestas después del “ya no va más”. El jugador que tira los dados deberá apostar sobre el Win o sobre el Don't Win antes de lanzarlos, pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

B) JUEGOS DE CÍRCULO.

Son juegos de círculo todos los que enfrentan a los participantes entre sí, limitándose el establecimiento a organizar las partidas de acuerdo con las reglas establecidas, y por lo cual, cobrará un porcentaje o cantidad determinada en cada juego, sin participar en él.

1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

El bacará, conocido también como “chemin de fer”, es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie. Tiene las siguientes modalidades: el bacará, conocido también como “chemin de fer”, y el bacará a dos paños.

1.1. BACARÁ O CHEMIN DE FER.

