



MINISTERIO DE ECONOMÍA Y FINANZAS

Montevideo, **21 JUL 2015**

2014/05/003/11788

VISTO: la gestión de Baluma S.A. en la que solicita autorización para realizar un juego denominado Poker en su modalidad "Three Card Poker", así como la aprobación del reglamento del citado juego.

RESULTANDO: que en virtud de los contratos celebrados entre el Estado y Baluma S.A. el 7 de diciembre de 1992 y el 30 de diciembre de 1996, la autorización de juegos y aprobación de sus reglamentos deber ser concedida por el Poder Ejecutivo.

CONSIDERANDO: I) que se trata de un juego diferente a los ya autorizados, jugándose en mesas distintas a las que se utilizan para los juegos vigentes, con normas de apuestas, controles y riesgos también diferentes.

ASUNTO 2 1 3

II) que se ajusta a las normas mundialmente reconocidas como rectoras en la materia aplicadas en el Estado de Nevada de los Estados Unidos.

III) que no vulnera la transparencia en la explotación de juegos de azar así como tampoco se ve afectado el cumplimiento de los procedimientos y mecanismos tendientes a evitar el lavado de dinero.

ATENTO: a lo informado por la Auditoría Interna de la Nación, la Dirección General de Casinos del Estado y la Asesoría Jurídica de esta Secretaría de Estado,

EL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

RESUELVE:

CA/A-DG

1º) Autorízase el desarrollo del juego de Poker en su modalidad "Three Card Poker" en el Casino Conrad de Punta del Este.

2º) Apruébase el reglamento del juego de Poker en su modalidad "Three Card Poker", el que forma parte de la presente Resolución.

3º) Comuníquese, y cumplido, archívese.

Dr. TABARÉ VÁZQUEZ
Presidente de la República
Período 2015 - 2020



MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE THREE CARD POKER

PROCEDIMIENTOS DE THREE CARD POKER

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. EL PAÑO Y EL EQUIPAMIENTO
2. APERTURA DE MESA
 - 2.1 Chequeo de la banca
 - 2.2 Lista de verificación
3. OBLIGACIONES DE CROUPIER
 - 3.1 Chequeo de las cartas
 - 3.2 La ensalada
 - 3.3 El barajado
 - 3.4 El corte
 - 3.5 Distribución de las cartas: - Sabot manual
 - 3.6 Distribución de las cartas: - La máquina
 - 3.7 Verificación de las manos
 - 3.8 Las apuestas a bono
 - 3.9 Las manos de Póker
 - 3.10 Los pagos
 - 3.11 Pagar y retirar las apuestas
 - 3.12 Pago y retiro de apuestas (de dos y de tres denominaciones)
4. CAMBIO - Ver "procedimientos generales"
5. LÍMITES DE LAS MESAS
6. IRREGULARIDADES
7. CIERRE DE MESA
8. OBLIGACIONES DEL SUPERVISOR
9. ERRORES COMUNES
10. DISPUTAS

INTRODUCCIÓN

El Three Card Poker es en realidad 2 juegos en 1, el principal donde se debe vencer la mano del dealer para ganar y el Pair Plus donde se gana por el solo hecho de hacer juego.

Se pueden jugar estos juegos por separado o ambos a la vez y apostando cantidades diferentes en cada uno.

En el Pair Plus teniendo un mínimo de Par el jugador cobra en base a la tabla de pagos.

En el juego contra la banca el jugador realiza una apuesta de ante, después de ver sus cartas si quiere continuar en el juego, tiene que realizar una apuesta de play, que debe ser igual a la de ante. Si no quiere jugar contra la banca pierde el ante.

También en este caso se paga de acuerdo a la tabla de pagos.

El ranking de manos difiere en este poker de los demás ya que al jugarse con 3 cartas, el color es más fácil de realizar que la escalera y pierna es más difícil que ambos juegos.

Solamente se pueden realizar 5 juegos: Par, Color, Escalera, Pierna y Escalera real.

En caso de no tener par o mejor la mejor combinación de cartas ganará la mano.

Jugando contra el dealer. (Apuesta de ante).-

El objetivo de esta apuesta es de lograr una mano de tres cartas superior a la mano de la banca, quien califica para competir con Dama o mejor.

Los jugadores ponen una apuesta en el casillero de "ante" y luego reciben las cartas, deben decidir si su mano puede vencer la mano de la banca. Si piensa que no puede se retira y pierde la apuesta de "ante". Si desea jugar debe colocar una apuesta igual en el casillero de "play".

El "ante bonus" se paga si el jugador recibe escalera o mejor y cobra sin importar la mano de la banca.

Las tablas de pagos se encuentran en el punto 3.10.

Jugando al valor de la mano (Pair Plus).-

El objetivo del Pair Plus es el de recibir par o mejor. Si el jugador tiene par o mejor cobrará de acuerdo a la tabla de pagos sin importar la mano de la banca. La tabla de pagos se encuentra en el punto 3.10.

8. Jugando las dos apuestas. (Pair Plus y Ante).-

Cuando un jugador esta jugando las 2 apuestas está jugando contra dos tablas de pagos diferentes y por separado. En la apuesta de "ante" el objetivo es de tener una mano de 3 cartas que supere la mano de la banca que haya clasificado con dama o mejor. En el Pair Plus el objetivo es de tener par o mejor.

Las apuestas de Ante o Pair Plus no tienen porque ser del mismo valor.

Los jugadores pueden apostar lo que deseen dentro del mínimo y máximo de la mesa.

La apuesta de Play debe ser igual a la de Ante.

1. EL PAÑO Y EL EQUIPAMIENTO

Tendrá el logo de Conrad International a ambos lados de la banca.

Se jugará en una mesa de las mismas dimensiones que la mesa de BJ. Las únicas diferencias serán el diseño del paño y el descarte más pequeño, ya que deberá contener sólo un mazo en lugar de ocho.

Como el paño solamente tiene seis casilleros habrá seis sillas. Las fichas y la bandeja de la banca son iguales que las que se utilizan en BJ.

Se utilizarán cartas comunes y no cartas de plástico. El Jefe de Sector dispondrá de varios mazos para reemplazar los que se estén usando, ya sea porque exista sospecha de alguna trampa, o simplemente debido al desgaste de las cartas.

Se deberá chequear las cartas cuidadosamente y para sacarlas de circulación se aplicará el mismo procedimiento que se aplica a las cartas de BJ.

La caja de dinero estará a la izquierda del croupier.

Caja de propina esta a la izquierda del croupier.

1.1 El paño

1.1.1 El paño llevará impreso el nombre y el logo del casino y seis casilleros para las apuestas.

1.1.2 En el paño podrán leerse las siguientes inscripciones:

- a) "El croupier juega con dama o mejor"
- b) "ante" (para el casillero de luz o ante)
- c) "play" (para la segunda apuesta)
- d) (pair plus) Casillero para apuesta de pair plus.

1.2 La caja de dinero

1.2.1 Todo el efectivo, fichas de crédito y copia de los markers se introducen dentro de la caja de dinero, luego de que el jugador haya recibido el equivalente en fichas de valor. El croupier también introduce dentro de la caja de dinero, la documentación de requisiciones y devoluciones.

1.2.2 La caja de dinero estará a la izquierda del croupier.

1.2.3 La cuchilla estará puesta dentro de la ranura de la caja de dinero.

1.3 El descarte

1.3.1 Al final de cada mano, las cartas se pondrán boca abajo dentro del descarte.

1.4. El clicker

1.4.1 Es un dispositivo mecánico utilizado para llevar un registro del cash, los markers y de las fichas de crédito que se introducen dentro de la caja de dinero.

1.5 Las Cartas

1.5.1 El Jefe de Sector será quien entregue las cartas al abrir la mesa o cuando lo considere necesario.

1.6 La cuchilla

1.6.1 Se utilizará para introducir fácilmente el efectivo dentro de la caja de dinero.

1.7 La máquina de barajar

1.7.1 Una máquina especialmente diseñada a tal efecto será utilizada para barajar las cartas y para repartirlas. No todas las mesas tendrán máquina de barajar. Cuando está no funcione el reparto de la cartas se hará manual y habrá sólo un mazo para el juego.

2. APERTURA DE MESA

2.1 **Chequeo de la banca:** - Ver "Procedimientos Generales"

2.2 Lista de verificación

2.2.1 Caja de dinero - trabada en la mesa - La ranura abierta - La cuchilla puesta.

2.2.2 Un mazo de cartas (sabot manual), dos mazos (máquina de barajar)

2.2.3 Una carta de corte

2.2.4 a) Un cartel con los mínimos y máximos de la mesa.

b) Un cartel con los pagos de bono y la tabla de pagos que indique pago máximo total.

2.2.5 Clicker

2.2.6 Tapa de la banca

2.2.7 Descarte

2.2.8 Seis marcadores para el bono

2.2.9 Las mesas adyacentes deberán tener cartas de diferente color, en el caso de utilizar sabot manual o de repartirse las cartas directamente de la mano. No se aplica cuando se usa la máquina de barajar ya que en este caso son dos mazos de diferente color los que se utilizan.

2.2.10 La máquina de barajar. (No en todas las mesas)

3. OBLIGACIONES DE CROUPIER

3.1 **Chequeo de las cartas:**- Ver "Procedimientos generales"

3.1.1 El Croupier y Supervisor deberán firmar la etiqueta de la bolsa de plástico.

3.1.2 El Supervisor deberá chequear el lomo de las cartas individualmente e invirtiendo el orden y los bordes, mirando el mazo por sus cuatro lados. Al terminar este chequeo, le pasará el mazo al Croupier poniéndolo sobre la mesa de juego, frente a la banca.

3.1.3 El croupier abre en abanico las 52 cartas de cada mazo, para que junto al supervisor constaten que no falten ninguna.

- 3.1.4 Cumplido este procedimiento el croupier hace la ensalada.
- 3.1.5 Las firmas en las etiquetas son obligatorias así como el número de funcionario.
En el caso que falten cartas, habrá sanciones.
- 3.1.6 En caso de cambio de cartas, es obligación del supervisor, constatar que los mazos que se retiren estén completos (contando las cartas). Dichos mazos deberán retirarse de la mesa de juego dentro de la bolsa de plástico (junto con las cajas correspondientes) cerrada con precinto.
El supervisor le entregará la bolsa al Jefe de Sector, quien se encargará de todas las cartas que se retiren de Oasis Poker.
Si fueran ordenadas se hará de la siguiente manera:
1. Orden de Palos - Corazón, Trébol, Diamante y Pique.
 2. Orden Numérico - Empieza As, 2, 3..... terminando Rey arriba.
- El croupier y supervisor encargados de ordenar los mazos, antes de guardar dentro de la bolsa, deberán abrir las 52 cartas de cada mazo en abanico.
- 3.1.7 Durante el procedimiento de chequeo de cartas, ni el croupier ni el supervisor podrán ser relevados.
- 3.1.8 Si en el momento de abrir una mesa o durante un cambio de cartas, hubiera jugadores presentes, el croupier deberá cumplir con el procedimiento lo más rápido posible.
El supervisor deberá cumplir con su parte del chequeo en la misma mesa en que estas serán sustituidas.
- 3.1.9 En Three card poker se utilizarán mazos de 52 cartas, sabot manual distribución directa de la mano ó máquina de barajar y una carta de corte.

3.2 **La ensalada** :- Ver "Procedimientos generales 2.2"

La máquina de barajar

Con la máquina se utilizarán dos mazos. Una vez hecha la ensalada, el croupier hará un barajado manual y pondrá uno de los mazos dentro de la máquina y la carta de corte en la bandeja distribuidora. El segundo mazo estará en el descarte hasta que comience el juego.

- 3.2.1 Se hace ensalada y barajado manual cuando:
- a) Se abre una mesa
 - b) Se cambian cartas
 - c) Juego manual, al cambio de croupier, el que entra a la mesa cuenta el mazo y hace la ensalada.
 - d) El Jefe de Sector puede pedirla en cualquier momento.
- 3.2.2 En el caso que se tuviera que hacer un cambio de cartas, se cambian los dos mazos.
Se seguirá el procedimiento de acuerdo a "Procedimientos Generales 2.1.2 al 2.1.4".

3.3 **El barajado**

Para las mesas que no estén equipadas con la máquina de barajar.

- 3.3.1 El barajado se realizará inmediatamente después de mezcladas las cartas en la "ensalada" y antes de comenzar cada pase. Previo al barajado, la carta de corte deberá ponerse en el centro de la línea que dice: "El croupier juega con..."
- 3.3.2 El croupier tomará las cartas del descarte y las colocará en el centro de la mesa, frente a él.

- 3.3.3 El mazo se dividirá en dos y se procederá al barajado convencional intentando entrelazar las cartas una a una para que queden bien mezcladas. Se barajará dos veces. Luego se realizará una especie de entremezclado (utilizaremos el término "lluvia" para "strip shuffle") que consiste en mantener el mazo en el aire, con una mano, y con un movimiento de la otra ir sacando de arriba aproximadamente de 5-8 cartas por vez, apoyándolas nuevamente en la mesa. La "lluvia" se realizará dos veces.
- 3.3.4 Repetir el punto 3.3.3.
- 3.3.5 Durante el barajado, el croupier dará un vistazo a los casilleros de la luz para asegurarse de que aquellos jugadores que deseen participar de esa mano, hayan ya colocado sus apuestas.

3.4 El corte

En las mesas que no estén equipadas con la máquina de barajado

El croupier realizará el corte. Tomará algunas cartas (no menos de 10) de la parte superior del mazo y las colocará encima de la carta de corte, las que quedaron se colocarán encima de esa pila; el mazo se introducirá dentro del sabot manual quedando listo para comenzar el pase. (de no haber sabot manual se repartirá de la mano)

La máquina de barajar

Uno de los mazos se colocará en el compartimento de barajado y mientras se barajen estas cartas, el otro mazo ya estará listo para comenzar la distribución. Con la máquina no se realiza el corte.

3.5 Distribución de las cartas: - Sabot manual o distribución directa de la mano.

- 3.5.1 Las cartas quedarán boca abajo, en el centro de la línea: "el croupier juega...".
- 3.5.2 El croupier deberá asegurarse de lo siguiente:
 - 3.5.2.1 Que las apuestas de luz hayan sido colocadas dentro del casillero marcado "ante", y si hubiera dinero en efectivo, deberá cambiarlo a fichas.
 - 3.5.2.2 Que todas las apuestas cumplan con los mínimos y máximos de la mesa.
 - 3.5.2.3 Que todas las apuestas estén debidamente ordenadas y apiladas. El croupier deberá cumplir con el procedimiento de "limpiarse las manos" antes y después de tocar las apuestas.
 - 3.5.2.4 Que a todos los jugadores que deseen participar se les haya ofrecido la oportunidad de colocar sus apuestas, llamando al juego.
 - 3.5.2.5 Que las manos de los jugadores se encuentren alejadas del área de las apuestas.
 - 3.5.2.6 Que todas las apuestas a bono hayan sido reemplazadas por los respectivos marcadores, antes de repartir las cartas.
 - 3.5.2.7 Que la mano izquierda que sostiene el sabot, esté lo más cerca posible del paño y del casillero del jugador, al momento de repartir las cartas.

- 3.5.2.8 Que cuando se realice el conteo para verificar la cantidad de cartas, se haga manteniendo las cartas lo más cerca posible al paño para que no se vean.
- 3.5.3 Antes de comenzar con el próximo pase, el croupier anunciará "hagan juego" y realizará todos los cambios que le hayan solicitado.
- 3.5.4 Para evitar malos entendidos, una vez realizadas todas las apuestas, si algún jugador se hubiera olvidado de colocar su postura, el croupier deberá amablemente hacerle notar que sin su correspondiente apuesta de "ante" no podrá participar en el próximo pase. El croupier debe asegurarse también, que todas las apuestas iniciales estén en el casillero "ante" y no en el "play". Si este fuera el caso, antes de comenzar el pase, dicha apuesta será devuelta.
- 3.5.5 A continuación tomará las cartas para empezar a repartirlas.
- 3.5.6 El croupier sostendrá el sabot manual o directamente el mazo de cartas en su mano izquierda con el lomo de las cartas hacia arriba. (En caso que sea manual la carta de corte deberá estar debajo del mazo). Con la misma mano, de la parte superior del mazo irá empujando una carta por vez, y manteniéndola boca abajo la pondrá, con la mano derecha, del lado izquierdo del casillero participante - debajo de la línea: "El croupier juega con dama..."-. Cuando se utilice el sabot manual, la mano izquierda del croupier deberá mantenerse lo más próxima al paño como sea posible.
- 3.5.7 Cuando todos los casilleros con apuesta de ante reciban su primera carta, el croupier recibirá su primer carta también boca abajo, delante de él y hacia la izquierda de la banca (las siguientes cartas del croupier se pondrán alineadas con respecto a la primera de modo que queden superpuestas cubriendo la mitad derecha de cada una de ellas).
- 3.5.8 El punto 3.5.7 se repetirá hasta que todos los jugadores hayan recibido sus 3 cartas, prolijamente dispuestas frente sus casilleros, formando una línea diagonal de derecha a izquierda, con respecto a la primera carta; y que el croupier también se haya dado su última carta. Los jugadores no podrán ver sus juegos hasta que las 3 cartas hayan sido repartidas a los casilleros y a la banca, y el croupier haya contado las cartas que quedaron.
- 3.5.10 Una vez contadas todas las cartas, el croupier anunciará "... Pueden ver sus cartas".

3.6 Distribución de las cartas: - La máquina de barajado:-

En las mesas equipadas con la máquina de barajar se utilizan dos mazos. (Uno de cada color)

- 3.6.1 El croupier colocará un mazo dentro de la máquina de barajado (bandeja de entrada o descarte) la maquina comenzara a barajar automáticamente y una vez que se encienda la luz verde se presionará el botón para que comiencen a salir las cartas.
- 3.6.2 Mientras se realiza el barajado del primer mazo se podrá colocar el segundo en la bandeja de entrada(descarte).
- 3.6.3 Al completar el ciclo, un grupo de 3 cartas pasan a la bandeja de reparto.
- 3.6.4 El croupier tomará las primeras 3 cartas y las ubicará boca abajo a la izquierda del primer casillero participante (comenzando por la izquierda del croupier) y debajo de la línea: "El croupier juega con...". Cada grupo de 3 cartas deberá abrirse con el objeto de confirmar que el jugador esté recibiendo dicha cantidad. Así, el croupier continuará repartiendo las cartas en grupos de a 3, a cada casillero con apuesta de "ante" y por último repartirá la mano de la banca.
- 3.6.5 Los jugadores no podrán tocar las cartas hasta que todos los casilleros con apuesta y la banca hayan recibido sus 3 cartas.
- 3.6.6 En el caso de que la máquina encienda la luz roja, el supervisor deberá retirar las cartas, contarlas manualmente y de confirmar la cantidad correcta se continuara la partida normalmente.
- 3.6.7 Si al contar las cartas, surgiera un error, ese pase no se tirará. Se pondrán todas las cartas en el descarte (bandeja de entrada de cartas), y se utilizarán las otras cartas ya mezcladas.
- 3.6.8 Luego de confirmar que la cantidad de cartas es la correcta (la luz que se prende será de color verde), el croupier podrá repartir las cartas. Una vez repartidas las cartas se deberá utilizar la bandeja de entrada de cartas(barajado) para introducir primero las cartas que los jugadores van entregando y después el resto del mazo que quedó en la máquina.
- 3.6.9 Una vez entregadas todas las cartas, el croupier anunciará "... Pueden ver sus cartas".

3.7 Verificación de las manos.

- 3.7.1 El croupier controlará cada casillero y verificará si el mismo continúa en juego o se retira.
- 3.7.2 Si el jugador se retira, se le pedirá que ponga sus cartas, sobre la mesa, boca abajo, frente a su casillero.
 - 3.7.2.1 Primero, el croupier retirará la apuesta de ante, poniendo las fichas en la banca y si hubiera, también la apuesta a pair plus, luego quitará las cartas, abriendo un pequeño abanico, para comprobar que estén las tres cartas, y luego las pondrá en el descarte, boca abajo. Esto se repetirá con cada jugador, a medida que se retire del juego.
- 3.7.3 Luego de asegurarse de que ningún otro jugador desea retirarse, el resto de las personas que continúan, colocarán sus apuestas en el segundo casillero. El jugador deberá colocar sus cartas en el casillero que tiene un "play" y la apuesta (igual que la apuesta de luz) se colocará encima de las cartas. **El jugador no podrá volver a tocar sus cartas luego de haber decidido que éstas entran en juego.** El croupier deberá constatar que todas las apuestas sean exactamente iguales de la apuesta de "ante", deberá verificar aquellas que sean dudosas.
- 3.7.4 Luego que el croupier haya confirmado que todas las apuestas son correctas, las cartas cubiertas podrán mostrarse. El croupier deberá anunciar inmediatamente, "la banca juega con..."

- 3.7.5 Todas las cartas de la banca que formen un juego, se pondrán cerca del centro de la mesa, para permitir que las cámaras lo puedan cubrir fácilmente, es decir, se resaltarán las cartas, separándolas de aquellas que no formen juego.
Si el croupier no calificara, por Ej. Tuviera menos que dama, una vez, dadas vuelta las cartas, se pondrán en orden de mayor a menor, delante de la banca.

3.9 Las manos de Póker

No califican:	Cualquier combinación de 3 cartas que no corresponda a las manos mencionadas a continuación: EJ.: 10♣ 9♥ 5♠
El juego más bajo:	Cualquier dama o mayor, califica. Ej: A♥ K♥ 9♣
Par Simple	Dos cartas iguales (números o letras) y una carta distinta. Ej: 6♣ 6♥ J♠
Color	Tres (3) cartas del mismo palo, sin ser consecutivas. EJ: A♥ 8♥ 7♥ J♣ 9♣ 6♣
Escalera	Tres (3) cartas consecutivas, que no sean del mismo palo. El As puede jugarse delante del dos o detrás del rey. EJ: 3♠ 2♠ A♠ A♥ K♦ Q♦ 8♦ 7♥ 6♠
Pierna	Tres cartas iguales (números o letras) EJ: 3♦ 3♠ 3♥
Escalera Real:	Tres (3) cartas consecutivas del mismo palo EJ: 6♠ 5♠ 4♠

El valor de las cartas, de menor a mayor es: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, As.
Ningún palo tiene mayor valor que otro.

3.10 Los pagos

3.10.1 Apuesta de luz: Todas las apuestas de "ante" (luz) se pagan uno a uno: 1 x 1

Quando la banca no califica, paga el "ante" 1 x 1

3.10.2 Escala de pagos de Pair Plus:

Par simple	1 x 1
Color	3 x 1
Escalera	6 x 1
Pierna	30 x 1
Escalera Real	40 x 1

Para realizar los pagos de Escalera Real o Pierna se deberá esperar la autorización de vigilancia.
Mientras se aguarda la respuesta de vigilancia el Croupier deberá retirar la apuesta ganadora, guardarla en el tubo más a la derecha de la banca y continuar con el juego normalmente.
Al recibir la autorización de realizar el pago y previo al comienzo de un pase, se colocará la apuesta ganadora nuevamente en el casillero correspondiente y se pagará.

- 3.10.3 Si el croupier tuviera una mano menor que una dama, anunciará "La banca no califica" y se procederá a pagar todas las apuestas de "ante" 1 x 1. El pago se realizará de derecha a izquierda de la mesa (Ej.: del último casillero hacia el primero).
- 3.10.4 Si el croupier calificara con Dama o con un juego mayor, antes de comenzar a pagar, mostrará las cartas del jugador y las abrirá frente al casillero (comenzando por su derecha), debajo de la línea: " El croupier juega con....". Se mostrará cada mano y las cartas que forman juego se separarán en el orden en que son abiertas bajando las cartas ganadoras.

Tabla de pago del Ante:

Mano menor: Dama	1 a 1
Par simple:	1 a 1
Color:	1 a 1
Escalera:	1 a 1
Pierna:	1 a 1
Escalera Real	1 a 1

Pago adicional del ante bonus:

Escalera:	1 vez
Pierna :	4 veces
Escalera Real:	5 veces.

- 3.10.5 Cada mano será tratada en orden subsiguiente, de derecha a izquierda de la mesa, y cada juego de cada casillero se comparará con el de la banca.
- 3.10.6 Si la mano de la banca supera a la del jugador, el croupier primero traerá la mano del lado interno de la línea: "El croupier juega con...." y resaltaré las cartas que formen juego, anunciando por Ej.: "Par simple de 7.. supera a par simple de 5) y retirará las apuestas, de atrás hacia adelante , es decir, primero el casillero "play" , luego la apuesta de "ante" y por ultimo paga el casillero de Pair Plus . Estas fichas las meterá a la banca y las cartas las pondrá boca abajo en el descarte.
- 3.10.7 Si ambas manos, jugador y croupier, tienen el mismo juego (Ej.: los dos tienen color , un par, etc.) se compararán ambas manos (las cartas del jugador deberán estar del lado interno de la línea que dice: "el croupier juega con...") y la carta más alta será la que defina cuál será la mano ganadora. Ej.: Si el croupier tiene As, 10, y 6, sin ser color, y el jugador tiene As, 9 y 7, entonces será la mano de la banca la que supere al jugador, si la situación fuera al revés, sería el jugador el que superaría a la banca. Obviamente si se compararan dos manos con color, aquella que tuviera la carta más alta, sería la ganadora. Sólo si dos manos fueran exactamente iguales, el resultado sería un empate.
- 3.10.8 Si la mano del jugador superara a la del croupier, las cartas se traerán del lado interno de la línea: "el croupier juega con..." y:
- A)
 - 1) La apuesta de atrás del "ante" se pagará uno a uno.
 - 2) De escalera en adelante los pagos deberán prepararse delante de la banca.
 - 3) En los pagos de escalera o de una combinación mayor, las fichas deberán prepararse delante de la banca, se anunciará el total y luego de contar con la aprobación del supervisor, podrán pasarse al casillero correspondiente (el II)
 - 4) Si algún pago fuera mayor de \$100, el croupier deberá avisar al supervisor, antes de pasarlo.
 - B)
 - 1) Luego, se pagará la apuesta de "ante" .
 - 2) Por ultimo la apuesta de Pair Plus.

3.10.9 Una vez realizados los pagos, se iniciará nuevamente el barajado y la distribución de cartas.

3.11 **Cómo pagar y retirar las apuestas**

3.11.1 Si la mano del croupier supera la del jugador, el croupier retirara en el siguiente orden:

- 1) La apuesta del casillero play
- 2) La apuesta del casillero ante
- 3) La apuesta de Pair Plus.
- 4) Las cartas (luego de haber chequeado que sean 3).

A continuación chequeara las cartas del jugador siguiente (de derecha a izquierda) y así sucesivamente.

3.11.2 El croupier retirará las cartas de los jugadores, asegurándose de que todas mantengan su orden y las colocará boca abajo en el descarte. Las cartas de la banca se retirarán al final y también se meterán en el descarte. En el descarte, las cartas de la banca siempre serán las de arriba. Antes de comenzar con el siguiente pase.

3.11.3 Siempre que se paguen o se retiren apuestas, se harán en su correspondiente orden de derecha a izquierda de la mesa.

3.11.4 Si una mano fuese empate se señalarán con un pequeño golpe sobre la mesa, mientras el croupier anuncia "iguales" frente a la apuesta que corresponda.

3.11.5 **Color por color es el primer método que se aplica al realizar los pagos.** Pero en beneficio de un mejor manejo de la banca el croupier evitará en la medida de lo posible pagar con fichas de valor \$100 o mayores. Antes de utilizar estas denominaciones, el croupier deberá obtener la aprobación del supervisor. **Pagar por el total no significa pagar necesariamente con fichas de \$ 100.**

3.11.6 El croupier utilizará ambas manos para preparar los pagos pero los pasará con la mano que corresponda. La mano izquierda para los casilleros 1y 2, el casillero 3 es opcional (cualquier mano) y el 4, 5, y 6 con la mano derecha.

3.12 **Pago y retiro de apuestas (de dos y de tres denominaciones):** - Ver "Procedimientos generales"

4. **CAMBIO**

4.1 **Cambio de Dinero:-** Ver "Procedimientos Generales"

4.2 **Cambio de Fichas:-** Ver "Procedimientos Generales"

4.3 **Fichas de Crédito:-** Ver "Procedimientos Generales"

4.4 **Cómo cortar Fichas para un Cambio:-** Ver "Procedimientos Generales"
Ver diagrama de "CORTAR FICHAS" Procedimientos Generales

Siempre que se cortan o se pasan fichas deberán cumplir con el procedimiento de "Limpiarse las manos".

A partir de \$100 en adelante, todos los cambios deberán ser aprobados verbalmente por el Supervisor.

5. LÍMITES DE LAS MESAS:: - Ver "Procedimientos generales"

Solamente se realiza una apuesta por casillero que deberá ponerla la persona sentada frente a dicho box (no se permite que la apuesta esté constituida por posturas de diferentes personas).

NINGÚN JUGADOR PODRÁ HACER APUESTAS EN EFECTIVO. TODO EFECTIVO DEBERÁ SER CAMBIADO POR FICHAS.

6. IRREGULARIDADES - SABOT MANUAL O DISTRIBUCIÓN DIRECTA DE LA MANO- MÁQUINA DE BARAJADO

- 6.1 Cuando se hayan repartido un número incorrecto de cartas, (a un jugador, a la banca, a un casillero sin apuesta) se anulará el pase y se iniciará uno nuevo. En el caso que el Croupier se olvidara repartir cartas a si mismo, bajo ninguna circunstancia tomara las tres cartas de abajo.
- 6.2 En el raro caso de que la mano esté en juego y que la banca haya recibido el número incorrecto de cartas, se considerará como "mano nula", y se continuará como si la banca no hubiera calificado, y sólo se pagará el "ante" y se colocarán las cartas en el descarte.
- 6.3 Si el croupier se diera una carta descubierta, dicha carta permanecerá así y por consiguiente las próximas cartas de la banca se repartirán boca abajo.
- 6.4 Si el croupier diera una carta descubierta a los jugadores, el pase será anulado.
- 6.5 Siempre que haya un error en la distribución de las cartas, luego de anular el pase, los jugadores podrán cambiar sus apuestas y el croupier deberá verificar que haya 52 cartas. Luego de contarlas, si faltara alguna carta se avisará de inmediato al Jefe de Sector y este al Gerente de Turno.
- 6.6 Si la apuesta del jugador fuera incorrecta (que no sea el doble del ante) el croupier deberá:
- a) Si fuera una cantidad menor a la del doble del "ante", el croupier pagará la apuesta así como esté.
 - b) Si fuera por más del doble, el croupier sacará el excedente y pagará por la suma correcta.

El croupier siempre deberá tener la aprobación del supervisor y acompañará su acción con una explicación del monto correcto al jugador.

8

7. CIERRE DE MESA: - Ver "Procedimientos generales"

8. OBLIGACIONES DEL SUPERVISOR

Se supone que los supervisores de Three Card Poker conocen exactamente todos los procedimientos del juego que deben cumplir los croupieres; las posibles trampas que puedan llevarse a cabo y además deberán estar bien familiarizados con todos los procedimientos y estrategias que se describen a continuación. La actitud del supervisor es lo más importante como técnica de protección del juego. Siempre debería tener control total del juego y saber exactamente lo que sucede en las mesas que supervisa. Esto podrá lograrse hablando poco y prestando mucha atención constantemente, de modo que los jugadores y posibles estafadores puedan notar que las mesas están bajo constante supervisión. Las reglas que se exponen a continuación servirán de guía como para saber cómo comportarse en una mesa y además hay algunos ejemplos de lo que debe observarse específicamente en los jugadores.

Generalidades

- 8.1 Estar atentos a la apuesta de luz original cuando el jugador esté por realizar su apuesta final.
- 8.2 Estar atento a los jugadores que intenten distraer la atención del supervisor mientras el resto mira sus cartas para evaluar su juego.
- 8.3 Estar atentos al descarte. No debe permitirse a los jugadores obstruir con ningún objeto la visión del descarte.
- 8.4 Observar atentamente el lomo de las cartas, si hubiera alguna sospecha de que estuvieran marcadas, el Jefe de Sector deberá cambiarlas.
- 8.5 Estar atentos al riesgo que implica que los jugadores se pasen información respecto a los juegos que cada uno tiene. Es necesario hacer cumplir las reglas pero de una manera diplomática. Habrá que notificar al Jefe de Sector si ésta fuera una situación recurrente.
- 8.6 El juego es vulnerable durante el barajado, por lo tanto no hay que considerar al barajado como algo superficial. Se deberá observar las cartas atentamente durante todo el procedimiento, pero sin descuidar la atención de las otras mesas. Esta es también una buena oportunidad para ver cómo anda el juego y calcular la banca y eventualmente el resultado de la mesa para saber si gana o pierde.
- 8.7 Observar la posición de las manos de los jugadores. Debería haber cierta distancia entre sus manos y su casillero.
- 8.8 Si el jugador intentara doblar las cartas adrede, deberá advertírsele gentilmente que no puede hacerlo.
- 8.9 Cuidado con el jugador que no pierde de vista las cartas. (puede estar buscando marcas)
- 8.10 Una vez colocadas no deberá permitirse que los jugadores toquen sus apuestas de luz. En caso de que quieran saber cuánto han apostado, el croupier será el único que podrá tocar las fichas.
- 8.11 Se debe ser amable con los jugadores. Es probable que necesiten un consejo o una explicación.
- 8.12 Antes de descubrir sus cartas el Croupier deberá asegurarse que todos los jugadores:
Se haya retirado (en ese pase), o bien continúen jugando.
- 8.13 Si lo considerara necesario el supervisor, a través del Jefe de Sector podrá pedir que las cámaras enfoquen una determinada mesa.
- 8.14 El marcar cartas es una de las amenazas reales del juego, por lo tanto de existir la más mínima sospecha al respecto, deberá comunicársele inmediatamente al Jefe de Sector.
- 8.15 Si los jugadores tuvieran dudas respecto del cambio de los mazos, se les deberá explicar amablemente que éste es un procedimiento exigido por el casino. En caso de que ésta no resulte una respuesta satisfactoria, consultar con el Jefe de Sector.

LA MÁQUINA DE BARAJADO: -

Si la máquina de barajado comenzara a fallar, el Jefe de Sector deberá llamar a cámaras y avisar que el juego continuará con sabot manual.

En el caso de que no hubiera un sabot manual disponible, la distribución se llevará a cabo del mismo modo que si se hiciera con un sabot, con la excepción de que el mazo se colocará encima de la carta de corte y las cartas se repartirán directamente de la mano.

El Jefe de Sector deberá llamar al departamento de Mantenimiento para que arreglen la máquina.

Siempre que el juego cambie de la máquina al modo manual deberá avisarse a cámaras.

9 ERRORES COMUNES THREE CARD POKER

- 9.1 Saltearse un casillero.
- 9.2 Colocar un monto incorrecto en el casillero "play".
- 9.3 Un jugador que recibe un número incorrecto de cartas **-considerado error del croupier que no contó las cartas-**.
- 9.4 Pasar por alto una mano ganadora. Sobre todo manos de escalera o de color.
- 9.5 Que el croupier de cartas a un casillero vacío.
- 9.6 Mostrar el juego de la banca antes de que todos los jugadores hayan terminado de apostar.
- 9.7 Que el croupier se olvide de chequear el descarte antes de comenzar con el barajado.

10 DISPUTAS

Cualquier discrepancia que salga del curso normal de los procedimientos, deberá ser inmediatamente comunicado al Jefe de Sector.

La mayoría de las discusiones surgen cuando un jugador:

- 10.1 Reclama que no le han pagado.
- 10.2 Reclama que le han pagado de menos.

- 10.3 Retira la apuesta de otro jugador.
- 10.4 Reclama que el cambio que ha recibido es incorrecto.
- 10.5 Se queja de que el juego va demasiado rápido / despacio.
- 10.6 Pide o exige el cambio de croupier.
- 10.7 Se queja de haber sido insultado.

11 CAMBIO DE CROUPIER

- 10.7 El Croupier saliente deberá verificar que estén las 52 cartas ubicándolas en grupos de a cinco (como cuando se cuenta el dinero) y las últimas dos a la derecha. El Croupier entrante deberá verificar las 52 cartas antes de proceder con la ensalada.
(Este procedimiento se llevara a cabo cuando se trate de barajado manual)