
INFORMACION SOBRE JUEGOS VIVOS O DE PAÑO- JUEGOS CARTEADOS: PAGOS, PROBABILIDADES Y TABLAS

Información

**GOBIERNO ABIERTO-S.A.P.I.A. Resolución
Directorio N°812-16**

A los efectos de las nociones básicas que quiere brindar el Sistema de Acceso a la información de los Juegos de Azar (SAPIA), a continuación, se presenta un breve detalle de los pagos, probabilidades, tablas de pago, etc., en lo concerniente a:

JUEGOS VIVOS O DE PAÑO,
en lo referido a **JUEGOS CARTEADOS** (Casinos)

Ud. podrá acceder a los reglamentos propios de cada casino, en la sección Gobierno Abierto- Sapia, eligiendo la opción de Casino que desea

I – DEL BACARA



El bacarrá, bacará o baccarat suele disputarse entre un jugador contra la banca, aunque pueden ser más. Al contrario de la mayoría de los juegos de casino, la ventaja de la casa se reduce a conocer la tercera carta recibida por el jugador, caso de haberla.

Se reparten, una a una, cuatro cartas, dos para el jugador y dos para el CASINO, sin embargo, hay ocasiones en que se extrae una tercera. El juego comienza colocando una apuesta al jugador, al banquero o al empate, en caso de participar varios jugadores estos pueden pasarse, pero si todos se pasan la apuesta se divide. La mano que consiga o más se acerque al 9 gana. Cuando el jugador y el banquero totalizan el mismo puntaje, la mano es declarada en empate.

Las figuras, J, Q y K más los dieces, valen cero, los ases valen 1, las restantes cartas conservan su valor. En el bacarrá no es posible superar el nueve porque solo se contabiliza la última cifra. Ejemplo: El jugador recibe un 4 y un 8. El total es 12, como únicamente se toma la última cifra, la mano vale 2. Ninguna mano tendrá más de 3 cartas.

La regla de la tercera carta

Si el valor de las dos cartas iniciales, ya sean del jugador o del banquero, es de 8 o 9 (mano natural) no se reparten más cartas a ninguna de las dos partes, el que posee esa puntuación levanta los naipes y se ve quien ha ganado. En caso de que ninguno de los dos ha llegado a 8 o 9 pueden pedir una tercera carta. En este último supuesto, las leyes de la probabilidad desaconsejan claramente pedirla cuando la suma es 6 o 7. Por contra, es aconsejable pedirla cuando se tiene 0, 1, 2, 3 y 4. Cinco es el término medio y, por lo general, las probabilidades de mejorar o empeorar están empatadas al 50%, quedando al criterio del jugador solicitar o no un naipé más

Las apuestas]

- La apuesta a la banca paga 1 a 1 menos la comisión
- La apuesta al jugador paga 1 a 1
- La apuesta al empate paga 8 a 1

¿Qué hace del **Bacará** un juego tan atractivo? Mucha gente considera este juego uno de sus favoritos por las siguientes razones:

1. La casa tiene un margen muy pequeño.
2. No hay mucha estrategia que tener en cuenta cuando se juega.
3. Y es esencialmente un juego fácil de aprender y de jugar.

1,17%, mientras que el margen del resultado de la apuesta de un jugador es un poco mayor, de un 1,35%.

Cualquier experto en el juego le recomendaría no hacerlo, con el resultado de la apuesta de un empate raramente saldrá ganando. Las probabilidades son significativamente más altas (8:1, en contra del 2:1) lo cual lo hace irresistible para aquellos que buscan dinero rápido o que se mueven más por corazonadas y caprichos que por deducciones matemáticas y lógica. Si decide apostar por un empate, no espere ganar muy a menudo.

Números de barajas

	Diferentes apuestas	Probabilidades
1 baraja	Banca	45,96%
	Jugador	44,68%
	Nulo	9,36%
4 barajas	Banca	45,88%
	Jugador	44,63%
	Nulo	9,49%
6 barajas	Banca	45,87%
	Jugador	44,63%
	Nulo	9,51%
8 barajas	Banca	45,86%
	Jugador	44,62%
	Nulo	9,52%

I I– DEL BLACKJACK



El **blackjack**, también llamado *veintiuna*¹ o *veintiuno*, es un juego de cartas, propio de los casinos, que consiste en obtener 21 puntos mediante la suma de los valores de las cartas. Las cartas numéricas suman su valor, las figuras suman 10 y el as es un 11 o un 1, según como convenga al jugador (este tipo de jugadas con el As se llaman apuestas "suaves"). Si se consigue 21 con sólo dos cartas, se gana automáticamente.

Se juega en una mesa semicircular con capacidad normalmente para 7 jugadores, cada uno de los cuales dispone de un casillero marcado en el tapete para realizar su apuesta antes de cada mano. Esta apuesta debe ser realizada en cada mano, necesariamente antes de que se ponga en juego la primera carta.

Desarrollo del juego

La banca reparte 2 cartas a cada jugador (valores: el as vale 1 u 11, las figuras valen 10, y las cartas numéricas su valor natural) pudiendo cambiar el valor del as según la jugada. El jugador tiene la posibilidad de plantarse (quedarse con las cartas que tiene) o pedir carta, pero si se pasa de 21 pierde automáticamente. Gana finalmente el que tenga el número más alto, cercano al 21, o saque un blackjack. Por su parte el crupier tiene reglas rígidas a las que atenerse: si su puntuación inicial fuera 16 o menor está obligado a tomar otra carta, y se plantará siempre que su puntuación alcance 17. Estas reglas las aplicará independientemente de las jugadas que tengan cada uno de los jugadores.

Reglas de juego en los casinos

Según el casino en que se juegue, y la modalidad del mismo⁴, el blackjack puede tener distintas reglas. Como se ha dicho, en esencia se trata de obtener una puntuación más alta que el crupier intentando hacer una puntuación de 21, o acercándose lo máximo posible. En el caso de obtener mayor puntuación el jugador cobra una cantidad igual a la apostada. También existe la posibilidad de sacar blackjack, en este caso, el jugador cobra a razón de 3 a 2 según lo apostado. En el empate ni se pierde ni se gana. Estas reglas son comunes a todos los casinos.

El juego básico consta de una mesa con capacidad para hasta 7 jugadores, y un crupier, quien será el permanente oponente de los jugadores en representación del casino. Cada jugador tiene por derecho a una casilla donde recibirá dos cartas y podrá hacer la apuesta que le plazca, siempre y cuando se acople a los montos máximos que tenga cada casino.

En cada mesa encontrará los montos máximos y mínimos que se puede jugar. Dependiendo del casino o incluso la mesa, se jugará con cartas barajadas manualmente por el crupier, jugando entre 5 a 7 barajas, dejando un zapato del que sacará las cartas conforme avance el juego; o con cartas barajadas por una máquina automática donde la cantidad de barajas no varía. Las reglas básicas de este juego están planteadas hace varios años, pero a medida que ha pasado el tiempo, han ido surgiendo ciertas modificaciones que hacen que jugar al blackjack sea cada vez sea un poco más complejo y requiera más atención.

El crupier siempre repartirá dos cartas para cada jugador, y para él también, pero no en todas las mesas las dos cartas del crupier son visibles, se reparte la primera ronda de cartas incluyendo la casa, pero es ahí cuando se nota la diferencia: la primera carta que el crupier se manda es tapada, al mandar la segunda ronda deja visible todas las cartas de la mesa, incluyendo la del crupier; en caso que la casa tenga alguna figura (J,Q,K) o un AS, automáticamente está arrinconando al jugador a realizar jugadas extremas, teniendo en cuenta que, ya el juego del crupier está dado, ninguna acción que realicen los jugadores cambiará el resultado de la mano repartida para la casa.

El otro caso preferido por muchos es cuando el crupier reparte la primera ronda de cartas visible; al repartir la segunda les da carta a todos menos al crupier e inicia el juego individual con cada jugador, dejando por último a la casa para repartirse su segunda carta tan solo hasta el momento en que todos hayan decidido no pedir más cartas y cerrar su juego. esto le da oportunidad a los jugadores de deshacer jugadas a los crupier. El blackjack tiene un sistema básico a seguir, los jugadores pueden pedir carta cuanto les plazca, si la cuenta va en 20 y desean pedir esperando que les salga el as están en su derecho. Por otro lado lo antes dicho de la carta ciega del crupier es un beneficio para los jugadores por lo siguiente: la casa o crupier está obligado a que si la cuenta cae exactamente en 17 deberá finalizar su juego, si la cuenta es menor a 17 deberá pedir otra carta con gran posibilidad de sobrepasar el 21 y pagar las apuestas hechas por los jugadores. Al momento de sacar en juego una jota y un as, se considera blackjack lo que asegura el juego a menos de que el crupier obtenga la misma mano. Sin embargo, si el jugador obtiene un blackjack de cartas de picas o de tréboles, se considera jerárquicamente como un blackjack legítimo por lo que el jugador gana la mano.

Terminología

- **Doblar:** poniendo una apuesta adicional a la primitiva, el crupier le sirve al jugador una sola carta sobre las dos iniciales. Cada casino tiene reglas para esta jugada; unos permiten doblar siempre, sean cuales sean las dos primeras cartas, otros solo permiten doblar si las dos primeras cartas suman 9, 10 u 11.
- **Separar:** si las dos primeras cartas son del mismo valor numérico, el jugador puede separarlas, poniendo una apuesta adicional. Sobre cada una de las cartas separadas se le sirve una más, constituyendo cada juego de dos cartas una jugada independiente. Si la segunda carta servida sobre cada jugada es igual a la primera, puede volver a separar esa jugada poniendo otra apuesta adicional, y así sucesivamente.



- **Asegurar/seguro:** jugada que consiste en apostar a que el crupier obtendrá blackjack, cuando su primera carta es un As. No se puede apostar en esta jugada por encima de la mitad de la apuesta inicial. Si el crupier obtiene blackjack paga al jugador dos veces la apuesta del seguro.
- **Rendirse:** si considera que sus dos primeras cartas no serán capaces de vencer al crupier, rindiéndose solo le será cobrada al jugador la mitad de su apuesta inicial. Esta regla no existe en muchos casinos, principalmente los europeos.



El valor promedio de la mano del croupier es de 18,84. Aquí están las probabilidades de los valores finales de las manos del croupier, superiores a 16, el croupier se supone que pedirá hasta 16 y se plantará en 17.

Valor final de la mano del croupier	Porcentaje
21 natural	4.82%
21 (3 cartas o más)	7.36%
20	17.58%
19	13.48%
18	13.81%
17	14.58%
16	28.36%

Total Hand Value	Odds of Busting when Hitting
21	100%
20	92%

19	85%
18	77%
17	69%
16	62%
15	58%
14	56%
13	39%
12	31%
11 or less	0%



III – DEL CRAPS

El Craps, también llamado pase inglés, es un juego de azar que consiste en realizar distintas apuestas al resultado que se obtendrá al lanzar dos dados en el tiro siguiente o en toda una ronda. Aunque el juego es especialmente famoso en la mayoría de casinos alrededor del mundo en una modalidad en la que se apuesta contra «la casa» o «banca», existen otras versiones en las que los jugadores apuestan unos contra otros, como en el caso del craps callejero.



Apuestas en línea

S.A.P.I.A.

Para poder lanzar los dados es necesario realizar una apuesta conocida como «línea de pase» o su contra parte, apuesta llamada «barra de no pase».

- **Línea de pase.**- Es la apuesta principal del juego. Durante el tiro de salida, si se obtiene un siete u once en los dados se gana la apuesta. Por el contrario, se pierde con un dos, tres o doce. Una vez que se establece el «punto», la apuesta se gana repitiendo el número antes de obtener un siete fuera. Esta apuesta paga uno a uno.
- **Barra de No pase.**- Esta apuesta es prácticamente lo opuesto a la línea de pase: en el tiro de salida se pierde con un siete u once y se gana con dos o tres (se empata con un doce). Una vez que se establece el punto, esta apuesta pierde si se repite el número y gana si aparece antes un siete fuera. Esta apuesta paga uno a uno.
- **Venir.**- Esta apuesta actúa como una segunda línea de pase y sólo puede jugarse cuando está establecido el punto. Al igual que la línea de pase, en el primer tiro gana con siete u once y pierde con los *craps*. Si no sale alguno de esos números, la apuesta «sube» al número que se obtuvo, mismo que deberá repetirse antes de un siete para ganar la apuesta.
- **No venir.**- Apuesta similar a la barra de No pase: durante el primer tiro pierde con un siete u once y se gana con dos o tres (se empata con un doce). Si no sale ninguno de esos números, la apuesta sube al número conseguido y a partir de ese momento perderá si se repite el número antes que un siete.
- **Gabela a favor.**- Una vez que se establece el «punto», la mayoría de los casinos permite hacer una apuesta complementaria a la línea de pase (ocurre lo mismo con las apuestas que suben del «venir») cuyo monto puede ir a la par, al doble, o hasta cinco veces el valor de la apuesta principal (algunos casinos pueden aceptar hasta cien veces el monto). Dicha apuesta complementaria también gana si se obtiene el número antes que un siete, y paga según la verdadera probabilidad de los números: dos a uno si el número es cuatro o diez, tres a dos si es cinco o nueve y seis a cinco si el punto es seis u ocho. Ya que la gabela paga según la probabilidad real, a diferencia de la línea de pase que paga a la par, esta apuesta disminuye la ventaja de la casa.
- **Gabela en contra.**- Si el jugador está jugando en la barra de no pase o no venir, se puede hacer una apuesta complementaria, que también ganará si se obtiene un siete antes que el número al que juega en contra. El pago también es sobre la base de la probabilidad real, por lo que paga uno a dos en cuatro y diez, dos a tres en cinco y nueve y cinco a seis en seis y ocho.

Apuestas a un solo tiro

- **Dos.**- Gana si se obtiene un par de uno en los dados.
- **Tres.**- Gana si se obtiene un total de tres en los dados.
- **Once.**- Gana si se obtiene un total de once en los dados.
- **Doce.**- Gana si se obtiene un total de doce en los dados.
- **Dos o doce.**- Conocida como «*Hi and low*» en inglés, gana si se obtiene dos o doce en los dados.
- **Cualquier Craps.**- Apuesta que gana si se obtiene dos, tres o doce en los dados.
- **Craps — Once (C & E).**- Se apuesta la mitad a alguno de los *craps* y la otra mitad al once.

- **Cualquier siete.**- Gana con la suma total de siete en los dados.
- **Horn.**- En español «apuesta del cuerno», se coloca por lo menos una ficha en el dos, tres, once y doce. Se paga dependiendo de lo que salga en el tiro siguiente y se descuenta lo que se haya apostado en los otros números para que la apuesta continúe.
- **Mundial.**- Se coloca una ficha a *cualquier siete* y la «apuesta del cuerno». En este caso la ficha de «cualquier siete» actúa como un seguro donde, en caso de caer dicho número, el pago resultante servirá para restablecer la «apuesta del cuerno».
- **Hop.**- Es una apuesta a una combinación específica en los dados para el siguiente tiro, por ejemplo, en un *hop* 5—1 se apuesta a que se obtendrá en los dados esa combinación exacta, un cinco en un dado y un uno en el otro. La apuesta paga quince a uno en el caso de combinaciones sencillas y treinta a uno en el caso de combinaciones difíciles o «duros».
- **Campo.**- Se apuesta a que un dos, tres, cuatro, nueve, diez, once o doce será el número que se obtenga en el tiro siguiente. Generalmente la apuesta paga dos a uno si se obtiene un dos o doce (algunos casinos pueden pagar tres a uno) y uno a uno si se obtiene el resto de los números. Por el contrario, si se obtiene en los dados un cinco, seis, siete u ocho, se pierde la apuesta.

Apuestas a varios tiros

- **Duros o difíciles.**- Se apuesta a que se obtendrá en los dados un cuatro, seis, ocho o diez en su forma «difícil» antes de que aparezca un siete o la combinación «sencilla» del mismo número. La manera difícil se puede identificar cuando el resultado en ambos dados es el mismo, en lo que se conoce de igual modo como «pares» o «dobles». Por ejemplo, un 2—2 es la manera «difícil» del cuatro, mientras que un 3—1 es la manera «sencilla».
- **Gran 6 y Gran 8.**- Se apuesta a que se obtendrá en los dados un seis o un ocho (dependiendo de la apuesta, ya que son independientes) antes de que salga un siete. Esta apuesta generalmente es evitada por jugadores con experiencia ya que paga a la par, mientras que una apuesta en sitio o *place bet* paga una relación mayor.
- **Apuesta en sitio o Place bet.**- Esta apuesta se puede realizar a los números cuatro, cinco, seis, ocho, nueve y diez (en los que se puede establecer el «punto») y pagan un poco menos que la probabilidad real: nueve a cinco en cuatro y diez, siete a cinco en cinco y nueve y siete a seis en seis y ocho. Por lo tanto, las apuestas a cuatro, cinco, nueve y diez deben de ser en múltiplos de \$5 y de \$6 para seis y ocho para que puedan pagarse en esas proporciones. Generalmente se considera que estas apuestas no funcionan durante el tiro de salida, aunque el cliente puede solicitar que jueguen a su consideración.
- **Apuesta en sitio en contra.**- Esta apuesta no está disponible en todos los casinos y es contraria a la apuesta en sitio, en donde se apuesta a favor del siete y en contra del número apostado. Tiene una relación de pago menor a la probabilidad real, cinco a once para diez y cuatro, cinco a ocho para cinco y nueve y cuatro a cinco para seis y ocho.
- **Apuesta comprada o Buy bet.**- Es una apuesta que paga la probabilidad real menos una comisión del cinco por ciento de la apuesta base. Algunos casinos cobran la comisión sobre la apuesta inicial, aunque en algunos otros la comisión sólo se cobra cuando la apuesta resulta ganadora. Gana cada vez

que sale el número al que se le apuesta, mientras que pierde con el «siete fuera» y también se considera que no está funcionando durante el tiro de salida.

- **Lay bet.**- Es la apuesta contraria a la apuesta comprada. Paga según la probabilidad real (uno a dos para cuatro y diez, dos a tres para cinco y nueve y seis a siete para seis y ocho) menos una comisión del cinco por ciento sobre la ganancia. Gana con el siete y pierde con el número al que se le apuesta en contra.