



GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

MENDOZA, 15 de Enero de 2016.-

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24 .-

VISTO:

El Expte. N° 09020-D-2015-02690-E-0-1, carat. "MASSARENTE ALEJANDRO Y OTS. E/ NUEVO REGLAMENTO DE BLACK JACK JUEGOS TRADICIONALES.-", y

CONSIDERANDO:

Que a fs. 1 se presentan los agentes de Juegos Tradicionales Walter Morales, Alberto Rodríguez, Facundo Montoya y Sebastián Massarente, elevando proyecto de nuevo reglamento para el juego de Black Jack del Casino de Mendoza, a fs. 2/8 se adjunta nuevo reglamento y a fs. 9 el Gerente de Juegos Tradicionales, Sr. Rafael Ferreyra solicita la aprobación del nuevo reglamento afirmando que el mismo evoluciona las características del juego, atrayendo a mayor cantidad de público y que en consecuencia incrementará la recaudación actual.

Que a fs. 10 obra V°B° de Gerencia General.

Que a fs. 11 Departamento de Video y Vigilancia toma conocimiento del nuevo reglamento de Black Jack no encontrando objeciones para la aprobación del mismo y a fs. 11 vta. Gerencia de Fiscalización se expide en un mismo sentido sugiriendo el dictado del acto administrativo que autorice lo solicitado a fs. 1.

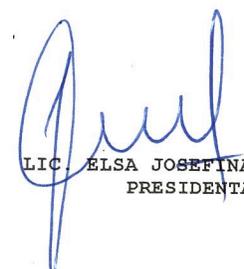
Que a fs. 12 y vta. Gerencia de Legales dictamina que no encuentra observaciones legales que formular, atento a lo informado por las autoridades competentes de conocimientos técnicos, por lo cual considera que corresponde el dictado de la Resolución de Directorio que decida autorizar el nuevo reglamento de Black Jack, en un todo de acuerdo con las prescripciones establecidas en el artículo 21 inciso b) y k) de la Ley n° 6362.

Por ello y lo resuelto en Acta de Directorio N° 03/16, Tema N° 7

**EL DIRECTORIO DEL INSTITUTO PROVINCIAL
DE JUEGOS Y CASINOS
R E S U E L V E**

- ART. 1°.- **AUTORÍZASE** el nuevo Reglamento para mesas de Black Jack del Casino de Mendoza, obrante a fs. 2/8 y que como "ANEXO I", forma parte integrante de la presente Resolución.
- ART. 2°.- **DÉJESE** sin efecto toda normativa establecida previamente para las mesas de Black Jack del Casino de Mendoza.
- ART. 3°.- Notifíquese, comuníquese y ARCHÍVESE.-


DRA. MARIA MERCEDES RUS
DIRECTORA IPJC


LIC. ELSA JOSEFINA CANALE
PRESIDENTA IPJC





GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

"ANEXO I"

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24/16

REGLAMENTO DE BLACK JACK

ART. 1º: El juego BLACK JACK consiste en tratar de lograr que el jugador obtenga un puntaje de 21, (veintiuno) sin sobrepasarlo, o cercano a este puntaje, ganando a la que obtenga el PAGADOR que representa a la BANCA. Se podrá iniciar la partida con un solo jugador, quien deberá efectuar dos apuestas como mínimo por cada pase.

ART. 2º: Se acepta hasta 2 (dos) apuestas de pié, la que junto a la apuesta del jugador sentado no deben sobrepasar el máximo establecido. Las decisiones son únicamente del jugador que está sentado. Para la apuestas de pie es obligación de los apostantes el cuidar las mismas con el objeto de evitarse inconvenientes de cualquier naturaleza.

ART. 3º: Serán utilizados para este juego seis (6) mazos de naipes Franceses, los que serán mezclados por el pagador en presencia del público, de la siguiente manera.

- a) Tomar dos (2) mazos se los baraja una vez y los peina sobre el TAPETE hasta terminar así con todos los mazos.
- b) Luego realiza la ensalada.
- c) Seguidamente se forman dos (2) montones iguales, de los cuales se sacan montones iguales de cartas para formar aproximadamente dos (2) mazos estos se barajan tres (3) veces cada uno y se forma con ellos un solo mazo.
- d) El corte que realiza el público se hará con el mazo fuera del SABOT este corte no debe ser inferior a cincuenta y dos (52) cartas aproximadamente.
- e) El segundo corte que lo efectúa el pagador debe ser como mínimo uno (1) mazo (52 cartas) y como máximo dos (2) mazos la decisión siempre será tomada por el Jefe de Sala a cargo. Este corte indica la finalización del SABOT debiendo terminar la partida con las cartas que quedan.
- f) En tarea previa a la iniciación del juego y toda vez que se proceda a la preparación del SABOT las cartas serán manejadas con el lomo hacia arriba y de la misma forma serán colocadas en el SABOT.

ART. 4º Una vez finalizado el armado del Sabot se procederá a quemar tres (3) cartas sin mostrarse, luego de la cual se dará por comenzada la partida. Esta operación se repetirá al inicio de cada Sabot. Solamente el primer Sabot será armado con presencia de público en la mesa para luego estar permanentemente en funcionamiento. En caso de levantarse los jugadores se esperará con el sabot armado a que vengan otros jugadores, una vez que ingresen a la mesa el pagador procederá a quemar 3 (tres) cartas, y se dará comienzo al juego. En caso de terminarse el sabot y se levanten los jugadores, el pagador lo armará de inmediato y lo hará cortar al supervisor quemando las 3 (tres) cartas correspondientes, para luego esperar que se siente el público, reanudando el juego y así sucesivamente.

ART. 5º: En caso de levantarse todos los jugadores quedando en el sabot con un resto de 52 o menos cartas, a criterio del supervisor se podrá desarmar el sabot y volver a armarse uno nuevo. Una vez que ingresen a la mesa el pagador se procederá a quemar 3 (tres) cartas, y se dará comienzo al juego.

ART. 6º: Al comenzar la partida, si el Pagador tuviese que efectuar cambios de fichas lo hará en orden, comenzando por el número uno (1).



GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

-2-

"ANEXO I"

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24 /16.-

ART.7°: Comenzará la partida cuando todos los apostadores en juego hayan efectuado sus apuestas.

ART.8°: No se podrá colocar apuestas, una vez que la primera carta haya sido extraída del SABOT.

ART.9°: Será "quemada" la carta que por equivocación fuera sacada del SABOT.

ART.10°: El SABOT debe ser colocado de tal modo que la parte delantera del mismo, por donde se extraen las cartas, quede en todo momento hacia el centro de la mesa.

ART.11°: Una vez terminado el SABOT, se procederá nuevamente a la preparación del mismo, conforme al procedimiento indicado en el art. 3°.

ART.12°: Las decisiones del Pagador, Jefe de Mesa y/o Jefe de Sector serán irrevocables.

ART.13: VALORES DE LAS CARTAS

- a) La carta de valor clave es "AS", que puede equivaler a elección o voluntad del apostador uno (1) u once (11)
- b) Las figuras V (valet), D (dama) y R (rey) tienen el valor diez (10).
- c) Las demás cartas conservan sus valores respectivos, o sea lo declarado o impreso en cada uno de ellos.
- d) Valor de "AS" para la Banca: El pagador le dará el valor más conveniente para la Banca.

ART.14°: DESARROLLO DE LA PARTIDA. Será la siguiente:

- a) Cada apostador ubicado en el sitio numerado debe efectuar la apuesta en su respectiva casilla.
- b) Todos los naipes se entregarán al público descubiertos para que este pueda seguir las jugadas, salvo cuando se doble una postura.
- c) Cuando se hubieran colocado todas las apuestas el Pagador repartirá sucesivamente una carta a cada apostador comenzando por su izquierda y dándose asimismo la primera carta también descubierta. Después distribuirá en el mismo orden una segunda carta para cada apostador (descubierta), finalizando cuando coloca una segunda carta cubierta para la Banca, que se colocará debajo de la primera. O sea que tanto los apostadores como la banca reciben dos (2) cartas. En este momento cada jugador tiene a su frente dos (2) naipes descubiertos y el Pagador una carta descubierta y una cubierta. Cuando el Pagador omitiere dar cartas a un apostador se le pedirá disculpas y no se le permitirá jugar en ese pase.
- d) El mayor valor para este juego es el 21 (veintiuno) cifra a la cual se busca llegar o aproximarse sin sobrepasarla.



GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

-3-

"ANEXO I"

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24 /16.-

- e) La tercera carta para los apostadores debe ofrecerse sin ser sacada del SABOT. Cada apostador a partir de la tercera carta realiza separadamente su juego siempre de izquierda a derecha pudiendo plantar o pedir uno, dos o más naipes hasta que considera satisfactoria la cifra lograda, cuando esto ocurra deberá anunciarlo con la palabra "planto".
- f) Cuando el pagador olvidare de dar cartas a un apostador que quería doblar su apuesta, se le podrá dar opción a retirar la postura o a recibir la próxima carta tapada.
- g) Si el pagador omitiere de seguir dando cartas a un apostador y defina la banca se le podrá dar opción al apostador de definir el pase con las cartas de la Banca vistas o de retirar la apuesta y si la Banca se hubiera pasado de puntaje el apostador cobrará su apuesta.
- h) A medida que el juego avanza con cada uno de los apostadores, el Pagador recoge las apuestas y "quema" las cartas de los que se exceden colocándolas en la caja de los descartes, no retirará las apuestas de los demás jugadores que pueden permanecer por la suma lograda en juego sin sobrepasar por supuesto el máximo establecido por el Casino.
- i) Una vez que el último apostador define su jugada y si alguno queda en juego el pagador recién se dispone a dar vuelta la carta tapada de la Banca y concluir su juego.
- j) Cuando se entrega cartas a un casillero que no tenía apuestas se deberá quemar únicamente dichas cartas del casillero mencionado y las posteriores deberán quedar en juego.
- k) Si antes de comenzar la partida quedare un casillero libre tendrá prioridad para jugar aquel apostador que lo solicitare primero, a igualdad de voces tendrá prioridad el apostador que estuviere más cerca del asiento número uno (1).
- l) Para el caso que la Banca no se hubiera dado la primera carta por error y estuviera dando la segunda ronda a los apostadores, en el momento de notarlo se dirá "próxima carta para la Banca" y se dará la carta descubierta que corresponde, siguiendo luego con la entrega habitual. Si el caso fuera que terminado el reparto de cartas a los apostadores la Banca no se hubiera dado cartas, se procederá a decir "próxima dos cartas para la Banca", dándose la primera descubierta y la segunda tapada; si se hubiese dado la primera carta y no la segunda y estuvieran definiendo el juego de los apostadores, terminará de definir el juego del apostador en donde se percata del error, dándose la próxima carta para la Banca anunciando "próxima carta para la Banca". Si ya se hubiesen definido todos los juegos de los apostadores se dará la carta que falta para la Banca.



ART.15° : DECISIONES:

- a) Logrando el puntaje máximo (21) con las dos primeras cartas "AS" y "10" se denomina **BLACK JACK**
- b) También se forma BLACK JACK CON "AS" y "J", "D" y "R".
- c) Cada apostador tratará de aproximarse o coincidir con el número 21 siendo obligatorio para el pagador plantarse al obtener 17, 18, 19,20 o 21.
- d) Pierde sus apuestas el jugador que excede el puntaje máximo (21) debiendo anunciarlo, en cuya circunstancia el Pagador procede a recoger las apuestas de mismo y "quema" las cartas agregándolas a las anteriormente descartadas.
- e) Gana el apostador que teniendo una cifra menor a 21 sea mayor que la lograda por el pagador.
- f) Gana el jugador que con sus primeras cartas obtiene "BLACK JACK" siempre que el Pagador no le empate.
- g) La apuesta está "ANCAR" (empate) cuando ambos (Apostador y Pagador) han sumado con sus naipes la misma cifra en estos casos ni ganan ni pierden.
- h) Si el pagador sobrepasa la cifra 21 pierde la partida con los apostadores en juego, es decir con los que han logrado una cifra menor que 21 o 21.
- i) Se deja establecido que el puntaje máximo a obtener por el apostador es de veintiuno (21) razón por la cual no podrá solicitar otra carta una vez obtenido ese puntaje. La única excepción se da cuando con más de dos (2) cartas y siendo una de ellas un "AS" haya completado veintiuno (21) por que hizo valer dicho "AS" como once (11) (8+2+AS) – (7+3+AS) – (6+4+AS) – (5+5+AS).
- j) En el caso de obtener Black Jack el apostador no podrá hacer vales el "AS" como uno (1) es decir que es jugada definida (no puede solicitar otra carta).
- k) Si al mostrar un "AS" la Banca y algún jugador lograra un Black Jack, se le ofrecerá cobrar simple ante la posibilidad de un empate con la Banca.

Cada apostador tendrá la opción de "retirarse" con la mitad de su apuesta, únicamente antes de comenzar el pedido de cartas, es decir, por ej., el apostador recibe sus dos cartas y el pagador anuncia la jugada como "retiros", el jugador que quiera hacer uso de la opción lo anunciara al pagador, y automáticamente se le devolverá la mitad de su apuesta.

ART.16° : APUESTAS.



GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

-5-

"ANEXO I"

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24 /16.-

- a) Cuando el apostador ha obtenido con sus 2 (dos) primeras cartas BLACK JACK y no lo ha logrado el Pagador se le abona el importe de una postura y media en relación a su apuesta original (3x2) o coba el 150% de su postura.
- b) Cuando uno de los apostadores empata con el Pagador no se le abona suma alguna (ni gana ni pierde).
- c) Cuando el Apostador ha logrado una cifra menor que 21 pero mayor que la obtenida por el Pagador se le abona igual a la postura original sin descuento alguno (1x1).
- d) En manos abiertas (ART 17) se consideran cada una por separado si en alguna de ellas el apostador obtiene BLACK JACK la apuesta será abonada simple (1x1) excepto en apertura de "ASES" donde se procederá como establece en el ART 17 inc. C.
- e) **Seguro:** cuando la primera carta del pagador es un "AS" los jugadores pueden asegurar sus apuestas contra el posible BLACK JACK de la Banca, colocando al costado de sus cartas una apuesta igual a la mitad de su apuesta original. Si el Pagador obtiene BLACK JACK el jugador gana el doble de su apuesta correspondiente al seguro, si el Pagador "NO" obtiene BLACK JACK pierden todas las apuestas efectuadas a "SEGURO".

ART.17° : OTRAS APUESTAS

- a) Cuando las dos (2) primeras cartas servidas (del jugador) sean de igual valor Ej. (J-J) (6-6) (R-10) (D-J) etc. El apostador podrá considerarla como dos (2) manos separadas permitiéndosele hasta dos (2) aperturas.
- b) Para el caso precedentemente mencionado la apuesta original permanecerá para una de las cartas, debiendo apostar para la otra u otras manos una cantidad igual a la original.
- c) En estos casos de aperturas se procederá a definir de la siguiente forma: si la tercera carta que se da al apostador es igual a las que ya posee se le dará la opción de una nueva apertura, entonces la cuarta carta se dará para definir la primera de sus apuestas, si la tercera carta no es igual a las que ya tiene el apostador, servirá para definir la primera apuesta y una vez concluida, al dar carta para la segunda apertura, si la primera carta que le corresponde es igual a la que ya posee, tendrá la opción de originar una nueva apertura (última), colocando el mismo valor en ficha que hubiese colocado en las anteriores. En el caso de lograr Black Jack en algunas de las aperturas se le pagará simple. En el caso de apertura de "ASES" se dará una carta tapada por "AS" y de obtener Black Jack se le pagará en proporción tres por dos (3x2) como un Black Jack tradicional.
- d) Las dos (2) o tres (3) manos se consideran totalmente separadas una de otra en consecuencia ganan o pierden separadamente y se rigen por las mismas reglas de la jugadas simples.



GOBIERNO DE MENDOZA
INSTITUTO PROVINCIAL DE
JUEGOS Y CASINOS

-6-

"ANEXO I"

RESOLUCIÓN DE DIRECTORIO N° 24 /16.-

- e) Un mismo apostador puede hacer posturas distintas en más de un casillero desocupado previa autorización del Pagador. Si quedare un casillero libre tendrá prioridad de jugar aquel apostador que lo solicitara primero, pero a igualdad de voces tendrá prioridad aquel jugador que estuviere más cerca del asiento número uno (1).
- f) El apostador que desee doblar su apuesta una vez vista sus cartas podrá hacerlo:
- si la suma de sus cartas no supera 11 (once) (excepto Black Jack) el apostador recibirá una sola carta que se le entregará tapada, cuando el pagador haya finalizado su juego descubrirá la carta tapada del apostador y comparará el puntaje obtenido con el de la banca.
 - si la suma de sus cartas fuera de 12 (doce) o mayor, el apostador recibirá una sola carta descubierta, si con dicha carta consiguiera un puntaje mayor a 21, el pagador procederá a retirar las cartas y la postura. En el caso en que el puntaje obtenido fuera 21 o menor, el pagador esperará a que haya finalizado su juego y lo comparará con el de la banca.
- g) En el caso que el apostador tuviera dos siete (7) solamente en la postura original, ante la posibilidad de obtener otro siete (7), se lo invita a doblar la postura, dándole una única carta descubierta, que en el caso que fuese un siete (7) formando 21, se le pagará en forma inmediata cinco (5) veces la postura doblada, si fuera un ocho (8) o mayor se le retirarán las cartas y la apuesta realizada, y si fuera menor, esperará la definición del juego.
- h) En el caso que el apostador tuviera dos siete (7) de la misma pinta, solamente en la postura original, ante la posibilidad de obtener otro siete (7) de la misma pinta, se lo invita a doblar la postura, dándole una única carta descubierta, que en el caso que fuese un siete (7), de la misma pinta, formando 21, se le pagará en forma inmediata diez (10) veces la postura doblada, si fuera un ocho (8) o mayor se le retirarán las cartas y la apuesta realizada, y si fuera menor, esperará la definición del juego.
- i) Cada apostador podrá jugar en todos los casilleros libres que hubieran, con postura de igual valor sin excederse en el máximo establecido por la casa, por ej., en un máximo de pesos trescientos (\$300), se podrá jugar un solo máximo de pesos trescientos (\$300), si el jugador juega dos casilleros deberá jugar en cada uno \$150, y así sucesivamente el máximo de apuesta se dividirá en la cantidad de casilleros.

DRA. MARIA MERCEDES RUS
DIRECTORA IPJC

LIC. ELSA JOSEFINA CANALE
PRESIDENTA IPJC