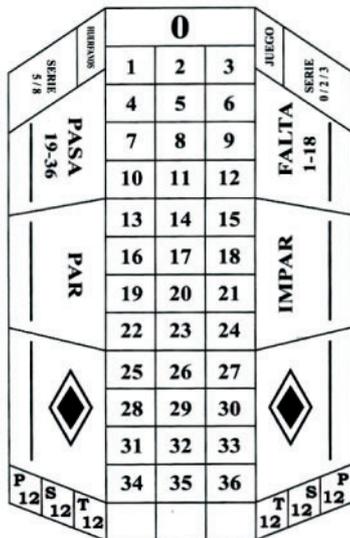


Disco giratorio del cilindro de la Ruleta Francesa

e) La mesa de la ruleta francesa será de forma alargada y rectangular, en cuyo centro o extremo de la misma se ubicará el cilindro descrito en la letra a) anterior. En un lado o en ambos laterales de ésta se situará el tablero o tableros, en los que estarán representados los treinta y seis números rojos y negros que contenga el disco giratorio.

f) Los números representados en el tablero o tableros estarán dispuestos en tres columnas de doce dígitos cada una, con un espacio reservado al cero y otros para las diversas combinaciones o suertes que estarán representadas en idioma español respecto de los distintos términos o abreviaturas indicativos de aquéllas. Opcionalmente podrán figurar otras combinaciones de jugadas de uso frecuente por parte de las personas jugadoras.

g) Dependiendo que en la mesa existan uno o dos tableros, la ruleta francesa se denominará «a un paño» o «a dos paños», respectivamente.



Paño o tablero de la Ruleta Francesa

III. Personal de juego.

1. Clases.

La dotación mínima del personal del casino de juego en cada mesa de ruleta francesa estará conformada de la forma siguiente:

a) En la ruleta francesa «a dos paños» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, otra que ejerza la subjefatura, debiendo colocarse enfrentadas y a la altura del cilindro, y cuatro personas que ejerzan de «croupiers», situándose dos en el centro de la mesa, respectivamente a derecha e izquierda de aquéllos, y dos a los extremos de mesa.

b) En la ruleta francesa «a un solo paño» el personal mínimo estará compuesto por una persona que ejerza la jefatura de mesa, dos que ejerzan de «croupiers» y opcionalmente otra que se colocará al extremo de la mesa, a criterio de la dirección de juego del establecimiento, en función de la demanda de juego existente.

2. Funciones del personal de mesa.

a) La persona que ejerza la jefatura de la mesa, o en su caso la subjefatura, tendrán por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándoles prohibido, en cualquier caso, manejar el dinero, las placas o las fichas de la mesa.

b) Las personas que ejerzan de «croupiers» deberán encargarse, sucesivamente y siguiendo el orden de rotación que se establezca previamente por el casino de juego, de accionar el disco giratorio del cilindro y lanzar la bola, así como de llevar a cabo las demás operaciones necesarias para el desarrollo del juego. Asimismo, podrán colocar las apuestas sobre el tablero de combinaciones de la mesa.

c) Las personas empleadas que se sitúan en los extremos de mesa tendrán la función de colocar las apuestas en la zona del tablero de combinaciones que ellos controlen a petición de las personas jugadoras presentes en la mesa y ejercerán la vigilancia particular sobre aquéllas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

IV. Reglas de la Ruleta Francesa.

1. Tipos de apuestas.

Las personas jugadoras podrán realizar las siguientes jugadas o combinaciones de apuestas:

a) Las Apuestas múltiples, en las que la persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla, consistirán en las siguientes modalidades:

- Pleno o número completo. Consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona a la persona jugadora acertante treinta y cinco veces el valor de su apuesta o postura.

- Pareja o caballo. Consiste en colocar la apuesta sobre la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora acertante diecisiete veces el valor de su apuesta o postura.

- Fila transversal. Consiste en hacer la apuesta a los tres números contiguos que constituyen una fila del paño, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. Como variante de esta apuesta se podrá jugar a los números 0, 1 y 2 o a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa a los dígitos 0, 1 y 2, en el primer caso y al 0, 2 y 3, en el segundo. En el caso de salir uno de los tres números, proporciona a la persona jugadora acertante once veces el valor de su apuesta o postura.

- Cuadro y jugar a los cuatro. Consiste en hacer la apuesta sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro del paño, colocándose la postura o apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. Como variante de la apuesta a cuatro números, se podrán apostar a los números 0, 1, 2 y 3. En el caso de salir uno de los cuatro números, proporciona a la persona jugadora acertante ocho veces el valor de su apuesta o postura.