

# **REGLAMENTO DEL JUEGO "BLACK JACK"**

## **DEFINICIÓN DEL JUEGO**

EL Black Jack es un Juego que premia al o los Jugadores que logren un puntaje " Superior " al logrado por el Pagador y no excedan de veintiuno (21); de acuerdo a los valores de Cartas establecidos en el presente Reglamento. Se denomina BLACK JACK, a la combinación de dos cartas: un " AS " y una figura (K, Q, J) o un Diez (10).

## **CARTAS A UTILIZAR Y VALORES DE LAS MISMAS**

Serán utilizados para este Juego como mínimo 8 (ocho) mazos de naipes de tipo "Francés" ( Diamante, Corazón, Trébol y Pique ).

Los valores de las cartas serán los siguientes :

<b>CARTA</b>	<b>VALOR</b>
As	1 u 11 (uno u once)
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Su valor nominal
J, Q, K	10 Puntos.

## **DESARROLLO DEL JUEGO**

- 1) Para iniciar el Juego deberá haber, como mínimo, tres Jugadores sentados que efectúen tres o más apuestas. En caso de que se levantara uno de ellos, continúa el Juego siempre y cuando se efectúen tres apuestas como mínimo, hasta que se termine ese Sabot. Para un nuevo armado se requiere nuevamente lo estipulado al comienzo del presente apartado.
- 2) Los Jugadores sentados efectuarán sus apuestas, (dentro de los límites de Mínimos y Máximos establecidos por el Casino para este Juego), en los lugares determinados a tal fin. En caso de no estar completa la Mesa se permitirá a los Jugadores, que así lo deseen, efectuar apuestas en casilleros vacíos.
- 3) No se permitirán apuestas de Jugadores de pie, ni agregar apuestas en casilleros de otros Jugadores.
- 4) Las decisiones de los apostadores, ya sean montos a apostar, o en alternativas de juego- como valores de cartas, doblar, asegurar o abrir juego- serán estrictamente personales, no teniendo ninguna validez las indicaciones que efectúen otros jugadores o personas del Público. Las únicas decisiones válidas para el pagador, serán las que efectúe el apostador interesado.
- 5) El pagador, con autorización del Inspector o Jefe de Mesa, efectuará el mezclado de cartas y el baraje correspondiente, posteriormente, procederá al armado del Sabot solicitando a los apostadores realizar el corte correspondiente.
- 6) El corte deberá ser, aproximadamente, superior a las cincuenta cartas.

- 7) Al final del mazo se colocará otra tarjeta de corte para prevenir la llegada del ultimo pase, éste tendrá una extensión de aproximadamente un mazo. Si a pesar de ello, las cartas no alcanzaran para definir el pase, éste será nulo.
- 8) Una vez efectuadas la apuestas, el Pagador procederá a distribuir una carta descubierta por cada una de las apuestas realizadas, de izquierda a derecha y una para sí descubierta. Posteriormente, dará una segunda carta descubierta para cada una de las apuestas y una para sí cubierta.
- 9) Cada apostador, en posesión de sus dos cartas, está habilitado para solicitar mas cartas siempre que las mismas no sumen veintiuno ( 21 ) ( BLACK JACK ) con lo cual el juego estaría definido o, " Plantar " con el puntaje obtenido con sus dos primeras cartas. En caso de plantar con sus dos primeras cartas, el pagador proseguirá con el siguiente jugador hasta definir los puntajes de todas las apuestas efectuadas. En el caso en que el jugador solicite mas cartas, el pagador las entregará de a una; a la vez irá indicando el puntaje obtenido hasta que el Jugador considere satisfactorio el mismo. Una vez definido el pase, el Pagador procederá a retirar las apuestas que pierden dejando las cartas en su respectivo Casillero para un mejor control. Posteriormente pagará las apuestas premiadas, procediendo luego a retirar las cartas de izquierda a derecha y por último las cartas de la Banca, dando por finalizado el pase.-
- 10) En el caso de que alguna de las dos primeras cartas del apostador sea un " AS ", el pagador solicitará a aquél que defina su puntaje , haciendo valer al " AS " como Uno ( 1 ) o como Once ( 11 ). Esta decisión será irrevocable hasta la completa definición del pase.-
- 11) La operatoria descrita se realizará con cada una de las apuestas realizadas y a su finalización se definirá el juego del pagador.-
- 12) Una vez determinados los puntajes de los apostadores, el pagador definirá el suyo de acuerdo con las siguientes reglas :
- a) Descubrirá su segunda carta y efectuará la sumatoria de ésta y la primera.-
  - b) Si la sumatoria de las cartas es 17, 18, 19, 20, o 21 ( Black Jack ) habrá definido su jugada no pudiendo extraer mas cartas .-
  - c) En caso de que la sumatoria sea menor a diecisiete ( 17 ) extraerá cartas hasta llegar a esa cifra o más, en cuyo caso plantará definiendo su juego.-
  - d) En caso de que la sumatoria de cartas extraídas supere veintiuno ( 21 ) habrá perdido ante cualquier puntaje de los apostadores en Juego.-
- 13) **FORMAS DE CONSIDERAR EL " AS " POR EL PAGADOR :**
- a) Cuando el pagador obtiene el " AS " acompañado de un AS, 2 ,3, 4 o 5 este tiene el valor de Uno ( 1 ) Ej:

CARTAS	PUNTAJE	DECISIÓN
"AS" y "AS"	2 (dos)	Extrae Carta
"AS" y 2 (dos)	3 (tres)	Extrae Carta

"AS" y 3 (tres)	4 (cuatro)	Extrae Carta
"AS" y 4 (cuatro)	5 (cinco)	Extrae Carta
"AS" y 5 (cinco)	6 (seis)	Extrae Carta

b) Cuando el pagador obtiene el "AS" acompañado de un 6, 7, 8, 9, 10, J, Q o K éste tiene valor de Once ( 11 ) Ej:

CARTAS	PUNTAJE	DECISIÓN
"AS" y 6 (seis)	17	Planta
"AS" y 7 (siete)	18	Planta
"AS" y 8 (ocho)	19	Planta
"AS" y 9 (nueve)	20	Planta
"AS" y 10 (diez), J, Q, K 21 (Black Jack)		Planta

c) En el caso en que el "AS" sea la tercera (3º) carta o sucesivas, deberá realizar la misma mecánica o sumatoria, cuando el puntaje de las cartas anteriores más el "AS" considerado como Once (11) suma diecisiete (17) o más: "PLANTA"; cuando el "AS" como Once (11) más las cartas anteriores sume menos de diecisiete (17) considerará al "AS" con valor Uno (1)

Ej N° 1) PRIMERA CARTA .....4  
 SEGUNDA CARTA .....2  
 TERCERA CARTA ..... "AS" (SUMATORIA 17) PLANTA

Ej N° 2) PRIMERA CARTA.....3  
 SEGUNDA CARTA.....2  
 TERCERA CARTA..... "AS" (SUMATORIA 6) EXTRAE

14) Definido el juego del Pagador, éste procederá a comparar su puntaje con los obtenidos por los apostadores de acuerdo a la siguiente tabla:

PUNTAJE DEL PAGADOR	GAN A	EMPATA	PIERDE
Black Jack	21 o Menor	Black Jack	-----
21 (Con 3 o más cartas)	20 o Menor	21	Black Jack
20 (Con 2 o más cartas)	19 o Menor	20	Black Jack, 21
19 (Con 2 o más cartas)	18 o Menor	19	Black Jack, 21, 20
18 (Con 2 o más cartas)	17 o Menor	18	Black Jack, 21, 20, 19
17 (Con 2 o más cartas)	16 o Menor	17	Black Jack, 21, 20, 19, 18
22 o Más	-----	-----	Black Jack, 21 o Menor

### **FORMAS DE PAGO:**

- 1) La obtención de Black Jack por parte del jugador, habiendo obtenido la Banca Veintiuno (21) o menos o haberse excedido ( mas de 21 ), beneficiará al jugador con el 150% de su apuesta.-
- 2) La obtención de un puntaje mayor al del pagador o habiendo este excedido el puntaje de veintiuno (21), beneficiará al jugador con el 100% de su apuesta.-

### **OTRAS APUESTAS:**

- 1) **DOBLAR APUESTAS** : El jugador que ha logrado con sus dos primeras cartas la suma de Once (11), puede doblar su apuesta requiriendo una sola carta que se le entregará cubierta. Cuando el pagador finalice con su juego, descubrirá la carta tapada del jugador y comparará el puntaje obtenido con el suyo, valiendo para la definición lo establecido en el punto catorce (14) del Desarrollo del Juego.-
- 2) **APERTURA** : Cuando las dos primeras cartas recibidas por el jugador sean iguales en valor (dos 4, dos 6, etc.), el jugador podrá considerarlas como dos jugadas independientes, en este caso la postura original permanecerá para una de las cartas, debiendo apostar a la otra carta una suma igual a la original. Se podrá efectuar solamente una apertura por Jugada.( las figuras y los diez (10) serán considerados para este punto como iguales y JJ=JQ=JK=J10).
- 3) **APERTURA DE "ASES"** : Cuando el Jugador recibiere en sus dos primeras cartas dos "ASES", podrá considerarlas como dos (2) jugadas independientes, debiendo apostar una suma igual a la original en el segundo "AS". Se podrá efectuar solamente una apertura por Jugada. En el caso que en cualquiera de las dos apuestas el apostador lograre Black Jack, éste será considerado para el pago en forma " Simple " ( 1 por 1 ).
- 4) **DESAFÍO O SEGURO** : El apostador que ha recibido como primera carta un "AS", puede desafiar al pagador que la segunda será una figura ( K, Q, J o 10 ), para lo cual deberá colocar otra apuesta igual a la mitad de la postura original fuera del casillero, si acierta gana en proporción 2 por 1, de lo contrario sigue su mano original hasta la decisión final en forma corriente. Si tiene un As en la primer carta y recibe otro As en la segunda carta podrá asegurar éste también siempre y cuando abra la apuesta.

### **DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

- 1) Todo Jugador que ocupe un asiento en la mesa de BLACK JACK está obligado a realizar apuestas en cada una de las Jugadas, caso contrario deberá desocupar su asiento.-
- 2) Si quedara algún casillero libre, tendrá prioridad de jugar aquel apostador que lo solicitara primero, pero en igualdad de voces, tendrá prioridad aquel jugador que se encontrara sentado más cerca del N° Uno (1).-
- 3) No se permitirán apuestas realizadas posteriormente a la extracción de la primera carta.-
- 4) Si se advirtiera que algún o algunos apostadores hubieran recibido solamente una carta, se podrá completar la entrega, siempre que el apostador o apostadores

prestaran conformidad, caso contrario se quemarán las cartas entregadas quedando la apuesta sin efecto.-

- 5) Toda carta extraída del Sabot en forma o tiempo indebido será "quemada", no teniendo los jugadores derecho a reclamo o a conocer su valor, a excepción de las cartas extraídas para el "AS" o "ONCE", cuando el pagador omita preguntar si "ASEGURA" o "DOBLA".-
- 6) En el caso en que algunos jugadores recibieran más de dos (2) cartas en las dos primeras entregas, se anulará exclusivamente su apuesta, siendo quemadas las cartas.-
- 7) Si el pagador se da su segunda carta en forma descubierta, se quemará la misma y se servirá otra carta en forma correcta, no pudiendo los apostadores retirarse del juego o reclamar la validez de la carta anterior.-
- 8) Cuando la primera carta del apostador es un "AS" o las dos primeras suman "ONCE", y al entregar la carta correspondiente se omitiera preguntar si "ASEGURA" o "DOBLA" y esta se descubre, la misma es válida.-
- 9) Cuando el pagador omitiera dar carta a un jugador que tiene "ONCE" puntos en las dos primeras cartas y debía doblar, se le dará la opción de retirar la apuesta o a recibir la próxima carta.-
- 10) Cuando el Pagador omitiera dar carta a un apostador, no se le permitirá participar del juego en ese pase.-
- 11) Si el pagador omitiera de seguir dando cartas a un jugador, y se define la Banca, se le podrá dar opción al jugador de definir el pase con la Banca vista o retirar su apuesta, si la Banca se hubiera "Pasado", el jugador cobrará su apuesta.-
- 12) Si por accidente se llegara a descubrir la carta de la Banca durante la definición del pase de un jugador, éste podrá definir el pase con las cartas "vistas" de la misma.-
- 13) Cuando el Pagador omitiera dar cartas a la Banca, deberá anunciar en el momento de darse cuenta ( Previa autorización del Inspector ): "Próximas cartas para la Banca".-
- 14) Cuando el Pagador introduce por error una o más cartas de la Banca dentro del Zambullo, anunciará en el momento de darse cuenta ( Previa autorización del Inspector ): " Próximas cartas para la Banca".-
- 15) Cuando el Pagador introduce por error una o varias cartas de algún apostador al Zambullo, éste no tendrá derecho a reclamo.-
- 16) No se permitirá ninguna modificación de apuestas, ya sea para aumentarlas, disminuirlas o retirarlas, que las contempladas en el presente Reglamento.
- 17) Los Jugadores no podrán efectuar entre ellos "apuestas" o "desafíos", ni "desafiar" al Pagador en cualquier alternativa de Juego.-
- 18) Cuando todos los Jugadores se pasaren de puntaje ( más de 21 ), el Pagador no tirará cartas para sí, por cuanto no hay con quien jugar.-

- 19) El Inspector podrá efectuar un cambio de Mazos cuando, a su criterio, sea conveniente .-
- 20) Toda duda en la interpretación de las disposiciones que anteceden, como así también situaciones no contempladas en el presente Reglamento, serán resueltas exclusivamente por las autoridades de la Sala de Juegos.-