

REGLAMENTO DEL JUEGO DE “CRAPS “

INTRODUCCIÓN

El Juego premia las suertes favorables, resultantes de las distintas combinaciones que se forman sumando los puntos de las caras superiores de dos dados de seis caras cada uno, arrojados sobre el paño de una mesa.

En el juego se utilizan los siguientes términos:

- **TIRADOR:** Apostador que arroja los dados.
- **TIRO:** Acto de arrojar los dados.
- **PASE:** Inicio y definición de una nueva jugada (Puede utilizar más de un tiro para definirse).
- **PRIMER TIRO:** Primera vez que un apostador arroja los dados, iniciando el juego.
- **PUNTO:** Es el valor de los dados, en el primer tiro. Son puntos los siguientes valores. 4 (cuatro), 5 (cinco), 6 (seis), 8 (ocho), 9 (nueve) ó 10 (diez).
- **BUENA:** Es la apuesta positiva del juego. La BUENA es el fundamento sobre el que se desarrolla el Juego de dados (CRAPS).
- **MALA:** Es la apuesta (chance) contraria a BUENA. Esta apuesta (chance) gana cuando pierde BUENA.
- **CANCHA:** Lugar en la mesa de juego donde se arrojan los dados

DISPOSICIONES GENERALES

ART. 1

El Craps es un juego de azar que premia las suertes favorables resultantes de las distintas combinaciones que se forman, sumando los puntos de las caras superiores de dos dados arrojados sobre el paño de una mesa.

ART. 2

Las suertes posibles se denominan “CHANCES”. El casino establecerá los mínimos y máximos en cada caso. Las Chances son las siguientes:

- I. **BUENA (Pass Line):** Los Jugadores deberán apostar únicamente antes del PRIMER TIRO, se paga uno a uno.

Pueden presentarse las siguientes situaciones en el PRIMER TIRO:

- a) Si el Tirador logra 7 (siete) u 11 (once) la chance gana.
- b) Si obtiene 2 (dos), 3 (tres) o 12 (doce), (Mala o Barraca), la chance pierde. No obstante el jugador puede optar por tirar nuevamente realizando una nueva apuesta. De sucederse las pérdidas en forma consecutiva, podrá ejercer la opción por 3 (tres) oportunidades como máximo. Esta alternativa pierde, cuando se produce la “barraca” luego de un tiro afortunado.

- c) Si suma 4 (cuatro), 5 (cinco), 6 (seis), 8 (ocho), 9 (nueve), ó 10 (diez), establece el PUNTO, y el tirador tiene que arrojar los dados tantas veces como sea necesario, hasta obtener el número que busca (Punto). La apuesta a Buena no puede ser retirada, ni modificada mientras se busca el "Punto". Si antes sale el 7 (siete), la Chance pierde y el tirador pierde el derecho a seguir tirando.

II. **ENGANCHE A BUENA:** Gana con el Punto que se busca. Pierde cuando pierde la BUENA, o sea cuando sale 7 (siete).

En el caso del enganche a BUENA, el jugador que opte por ésta alternativa, no podrá alterar los valores de apuestas mínimos y máximos establecidos por la casa. El mínimo, será el mismo determinado para la BUENA. Pero en el caso que el jugador realice una apuesta inferior al máximo, en el ENGANCHE, éste valor estará determinado por la apuesta realizada por el jugador originariamente a BUENA. Puede ingresar, retirarse y modificarse el valor de la apuesta (siempre dentro de las condiciones establecidas para el mínimo y máximo), en cualquier momento durante el desarrollo del pase, mientras se busque Punto. (4,5,6,8,9 y 10)

La apuesta se paga con porcentajes, según el número (punto) al que juega:

4 (cuatro) y 10 (diez) Paga el 200%

5 (cinco) y 9 (nueve) Paga el 150%

6 (seis) y 8 (ocho) Paga el 120%

III. **MALA (don't pass bar):** Las apuestas deberán realizarse antes del PRIMER TIRO. Es la opuesta a BUENA y se paga uno a uno.

Pueden presentarse las siguientes situaciones en el PRIMER TIRO:

- a) Si el Tirador logra 2 (dos) o 3 (tres), la chance gana.
- b) Si obtiene el 12 (doce), la chance no gana ni pierde, y el Tirador puede seguir arrojando sin cambiar de suerte, o puede desistir de arrojar los dados y retirar la apuesta. Del mismo modo, los otros jugadores que hayan apostado a esta chance, podrán retirar sus apuestas si lo prefieren.
- c) Si saca el 7 (siete) u 11 (once), la chance pierde. No obstante el Tirador puede optar por tirar nuevamente realizando una nueva apuesta. De sucederse las pérdidas en forma consecutiva, podrá ejercer la opción por 3 (tres) oportunidades como máximo. Esta alternativa se pierde cuando sale 7 (siete) u 11 (once), luego de un tiro afortunado.
- d) Si se presenta 4 (cuatro), 5 (cinco), 6 (seis), 8 (ocho), 9 (nueve) o 10 (diez), se establece el "Punto", y la chance "MALA" gana si se presenta el 7 (siete) antes que el "Punto", y pierde si aparece el "Punto" antes que el 7 (siete). La apuesta a "Mala" no puede ser retirada, ni modificada mientras se busca el 7 (siete).

IV. **ENGANCHE A MALA:** En este caso, la apuesta gana cuando sale el 7 (siete) MALA, y pierde cuando sale el Punto que se busca.

Esta apuesta paga porcentaje y es exactamente la opuesta a ENGANCHE a BUENA.

4 (cuatro) y 10 (diez) Paga el 50%

5 (cinco) y 9 (nueve) Paga 66%

6 (seis) y 8 (ocho) Paga el 83%

V. **RESULTADO (Come) PUNTO GANADOR:** Se puede apostar en cualquier momento después del "primer tiro". Se paga uno a uno.

Puede definirse en el tiro inmediato posterior a la realización de la apuesta, según se presente alguna de las siguientes situaciones.

- a) Si sale 7 (siete) u 11 (once), la chance gana
- b) Si aparece 2 (dos), 3 (tres) o 12 (doce) la chance pierde.
- c) Si sale un "Punto" (cuatro, cinco, seis, ocho, nueve o diez), el juego se define en los próximos tiros: si aparece el "Punto buscado" la chance gana, y pierde si antes se presenta el 7 (siete).

VI. **NO RESULTADO (Don' come bar) (PUNTO PERDEDOR):** Se puede apostar en cualquier momento después del "primer tiro". Se paga uno a uno. Puede definirse en el tiro inmediato posterior a la realización de la apuesta, según se presente alguna de las siguientes situaciones.

- a) Si sale 2 (dos) o 3 (tres), la chance gana
- b) Si aparece 12 (doce), la chance no gana ni pierde. Puede retirarse la apuesta.
- c) Si viene 7 (siete) u 11 (once) la chance pierde.
- d) Si sale "Punto" (cuatro, cinco, seis, ocho, nueve o diez), el juego se define en los próximos tiros: si aparece el 7 (siete) la chance gana, y pierde si antes se presenta el "Punto buscado".

VII. **CAMPO (Field):** Se puede apostar a una cantidad determinada de números, en cualquier momento. Juega tiro a tiro.

La chance gana, si aparece en el tiro, alguno de los siguientes números marcados en el "Casillero": 2 (dos), 3 (tres), 4 (cuatro), 9 (nueve), 10 (diez), 11 (once) o 12 (doce).

Si sale 2 (dos) o 12 (doce) la apuesta se paga doble, y se paga uno a uno en el resto de los casos.

La chance pierde si se presenta 5 (cinco), 6 (seis) 7 (siete) u 8 (ocho).

VIII. **GRANDE DE 6 U 8 (6 big 8):** Se puede apostar individualmente al 6 (seis) u 8 (ocho) en cualquier momento. Juega tiro a tiro, tiene un máximo diferente que es fijado por el Casino y paga uno a uno.

La chance gana, si aparece 6 (seis) u 8 (ocho) y pierde si se presenta 7 (siete), y el apostador puede entrar a jugar y salir cuando quiera.

IX. **CRAPS (Any Craps):** Se apuesta a favor del 2 (dos), 3 (tres) o 12 (doce), en cualquier momento. Juega tiro a tiro y se paga siete a uno.

La chance gana, si aparece en la tirada, 2 (dos), 3 (tres) o 12 (doce) y pierde si se presenta cualquier otro número.

X. **SIETE (Seven):** Se puede apostar en cualquier momento, a favor del 7 (siete). Juega tiro a tiro y paga cuatro a uno.

La chance gana, si aparece en la tirada, 7 (siete) y pierde si se presenta cualquier otro número.

XI. **CAMUNINAS (Hardways) (DIFÍCILES):** Son figuras dibujadas en el centro del paño, que pueden apostarse en cualquier momento. Su definición puede llevar más de una tirada, mientras tanto la apuesta no podrá modificarse. Las figuras pagan y se definen de la siguiente manera:

- a) El 4 (cuatro) de doble dos y el 10 (diez) de doble cinco, pagan siete a uno cuando se presentan. Pierden con la contra pinta del mismo número o con el 7 (siete).
Ej.: el 4 (cuatro) de doble dos, pierde con el cuatro de tres y uno o con el siete.
El 10 (diez) de doble cinco, pierde con el diez de seis y cuatro o con el siete.
- b) El 6 (seis) de doble 3 (tres) y el 8 (ocho) de doble cuatro, pagan nueve a uno cuando se presentan. Pierden con la contra pinta del mismo número o con el 7 (siete).
Ej.: El 6 (seis) de doble tres, pierde con el 6 (seis) de cinco y uno, con el seis de cuatro y dos o con el siete. El 8 (ocho) de doble cuatro, pierde con el ocho de seis y dos, con el ocho de con cinco y tres o con el siete
- c) El 3 (tres) y el 11 (once) juegan tiro a tiro, pagan quince a uno cuando se presentan, y pierden con cualquier otro número.

XII. CASILLERO (A COLOCAR DE BUENA, A COLOCAR DE MALA)

Esta apuesta juega en casilleros que tienen impresos, individualmente los números 4, 5, six (seis), 8, nine (nueve) y 10. Las apuestas son individuales en cada uno de ellos. Pueden ingresar, modificarse y retirarse, en cualquier momento del juego (al inicio de un Pase o durante el desarrollo del mismo).

A COLOCAR DE BUENA

4 y 10 Paga el 180%

5 y 9 Paga el 140%

6 y 8 Paga el 110%

Esta apuesta gana con el número del casillero elegido y pierde con el 7 (siete)

A COLOCAR DE MALA

4 y 10 Paga el 45%

5 y 9 Paga el 60%

6 y 8 paga el 80%

Esta apuesta gana con el 7 (siete) y pierde con el número del casillero elegido.

Los mínimos y máximos estarán establecidos por cada Casino.

ART. 3

Se emplearán dos dados de un juego de cinco, de seis caras cada uno. Cada cara contendrá impreso un número de puntos equivalentes a los siguientes valores: 1 (uno), 2 (dos), 3 (tres), 4 (cuatro), 5 (cinco) y 6 (seis). La ubicación correcta de los puntos, se verifica sumando los puntos de cada cara con los de la opuesta, operación que en todos los casos debe dar siete.

ART. 4

La LOTERÍA DE CÓRDOBA S. E., como autoridad de aplicación adecuará el funcionamiento operativo del juego.