

REGLAMENTO DE RULETA

- 1) El público, ubicado alrededor de la mesa, podrá efectuar sus apuestas en los tableros cuyas marcaciones indican todas las formas posibles de hacerlo.
- 2) Para efectuar sus apuestas, en una mesa determinada, los jugadores deberán previamente adquirir en la misma fichas de un color que no esté en juego. Esto permitirá al respectivo Pagador identificar rápidamente y en forma segura al dueño de cada apuesta.
- 3) El sistema enunciado en el punto anterior, se usará para el caso de apostar en las denominadas "suertes múltiples". Para apostar en las denominadas "chances", se usarán fichas especiales iguales para todos los jugadores, y que se designan con el nombre de "fichas de cambio" o "fichas de chance".
- 4) Las suertes posibles se dividen en "suertes múltiples" y "chances". A su vez, cada una de ellas se subdivide de acuerdo a lo indicado en el cuadro sinóptico siguiente:

SUERTES MÚLTIPLES	PLENO SEMIPLENO CUADRO CALLE LÍNEA	
CHANCES	SIMPLES	MENOR MAYOR COLORADO NEGRO PARES NONES
	DOBLES	DOCENAS COLUMNAS

- 5) Apostando a Pleno, se paga treinta y cinco (35) veces la apuesta. Consiste en apuntar, dentro del cuadrado formado por las líneas que lo separan entre sí a cualquiera de los treinta y siete (37) números en que está dividido el tablero.
- 6) Las apuestas efectuadas a Semipleno ganan diecisiete (17) veces su valor. Esta suerte, se apunta colocando la ficha sobre la línea que separa a dos (2) números. En consecuencia, hay sesenta (60) posibilidades distintas de apostar a semipleno.
- 7) Cuando la apuesta se efectúa a Cuadro, gana ocho (8) veces su valor. Esta suerte se apunta colocando la ficha en el punto de intersección en que se cortan perpendicularmente las líneas que separan los distintos números. Cada punto de intersección abarca cuatro (4) números, siendo posible en consecuencia, apostar en veintitrés (23) cuadros distintos. El cuadro correspondiente al cero (0) puede apuntarse indistintamente en el ángulo formado por la primera línea transversal y la primera longitudinal o, en el ángulo formado por la primera línea transversal y la cuarta longitudinal.

- 8) Las apuestas efectuadas a Calle ganan once (11) veces su valor. Esta suerte comprende tres (3) números consecutivos y puede apuntarse colocando la ficha sobre la línea longitudinal exterior que corresponda al grupo de tres (3) números a los cuales se desee apostar. El número cero (0) puede ser apuntado en dos calles distintas; en la primera de ellas juegan los números cero (0), uno (1) y dos (2), y se apunta colocando la ficha en la intersección de la primera línea transversal con la línea que separa los números uno (1) y dos (2), en la segunda juegan los números cero (0), dos (2) y tres (3), y se apunta colocando la ficha en la intersección de la primera línea transversal con la línea que separa los números dos (2) y tres (3). De acuerdo a ello, puede apuntarse a catorce (14) calles distintas en cada tablero.
- 9) Las apuestas efectuadas en Línea, comprenden seis (6) números consecutivos y ganan cinco (5) veces su valor. Se apunta esta suerte colocando la ficha en la intersección de cualquiera de las dos (2) líneas exteriores longitudinales con las líneas transversales que separan grupos de tres (3) números. Vale decir, que no podrá apuntarse esta suerte en la intersección de las líneas longitudinales con la primera y última línea transversal respectivamente. En cada tablero puede apostarse a once (11) líneas distintas.
- 10) **CHANCES SIMPLES:** Son aquellas en que el jugador tiene a su favor igual número de posibilidades que las que tiene en su contra. En estas chances cada apuesta gana una vez su valor y, comprende los números que se detallan en los siguientes incisos:
- a) **MENOR:** Comprende del número uno (1) al dieciocho (18) inclusive.
 - b) **MAYOR:** Comprende del número diecinueve (19) al treinta y seis (36) inclusive.
 - c) **COLORADO:** Son los números uno (1), tres (3), cinco (5), siete (7), nueve (9), doce (12), catorce (14), dieciséis (16), dieciocho (18), diecinueve (19), veintiuno (21), veintitrés (23), veinticinco (25), veintisiete (27), treinta (30), treinta y dos (32), treinta y cuatro (34) y treinta y seis (36).
 - d) **NEGRO:** Son los números dos (2), cuatro (4), seis (6), ocho (8), diez (10), once (11), trece (13), quince (15), diecisiete (17), veinte (20), veintidós (22), veinticuatro (24), veintiséis (26), veintiocho (28), veintinueve (29), treinta y uno (31), treinta y tres (33) y treinta y cinco (35).
 - e) **PARES:** Comprende los dieciocho (18) números del tablero que son divisibles por dos (2).
 - f) **NONES:** Comprende los dieciocho (18) números del tablero que no son divisibles por dos (2).
- 11) **CHANCES DOBLES:** Son aquellas en que el jugador tiene una posibilidad a su favor y dos en contra. En estas chances cada apuesta gana el doble de su valor. Son ellas las que se detallan en los incisos siguientes:
- a) **DOCENAS:** Cada tablero está dividido en tres (3) docenas; la primera docena comprende los números uno (1) al doce (12) inclusive. La segunda comprende del trece (13) al veinticuatro (24) inclusive. La tercera comprende del veinticinco (25) al treinta y seis (36) inclusive. Para apuntar en estas chances debe colocarse la ficha en los casilleros especialmente designados al efecto.

Puede también apostarse a dos docenas consecutivas colocando la ficha sobre la línea a las cuales se desea jugar. En este caso la apuesta se denomina "a caballo", y va jugando en cada casillero, la mitad de la misma.

b) COLUMNAS: Cada tablero está dividido en tres (3) columnas; la primera se inicia con el número uno (1) y termina con el número treinta y cuatro (34), comprendiendo todos los números ubicados longitudinalmente al tablero, entre los dos mencionados; la segunda comprende los números ubicados, en la forma citada, entre los números dos (2) y treinta y cinco (35); y la tercera columna comprende, en la misma forma a los números ubicados entre el tres (3) y el treinta y seis (36). Se apunta esta chance colocando la ficha en el casillero destinado a tal efecto, que se encuentra en la cabecera de cada tablero. Lo dicho para las apuestas "a caballo" en el inciso anterior, vale también para las columnas.

- 12) Cuando la bola se encasilla en el número cero (0), pierden todas las chances sin excepción.
- 13) Las apuestas para cada suerte o chance oscilarán entre un mínimo y un máximo que la Repartición fijará oportunamente.
- 14) Cuando en las suertes múltiples un jugador se hubiere excedido en los máximos se procederá, una vez advertida la irregularidad, a devolverle el excedente. Si dicha irregularidad se advierte luego de salir premiado el número en el cual se apostó en exceso, se distribuirá el excedente en forma descendente, jugando el excedente de Pleno a Semi Pleno, el de Semi Pleno a Calle, el de Calle a Cuadro y el de Cuadro a Línea. Si restare aún un excedente luego de realizada la operación, el mismo será devuelto al jugador de que se trate.
- 15) Cuando hubiere apostado en exceso a una chance, se devolverá el excedente, siempre que tal irregularidad se advierta antes de cantar el número ganador. En caso contrario, si resultare ganadora la chance en la cual se apostó en exceso, se considerará que iba jugando el máximo permitido, pagando hasta dicha suma, y devolviendo el excedente a su dueño.
- 16) El jugador que hubiere apostado más del máximo en las suertes múltiples, o en las chances, sin que tal error hubiere sido advertido, no tendrá derecho a devolución alguna una vez que haya salido el número premiado y hubiere perdido el número o la chance en la cual jugó en exceso.
- 17) Tratándose de apuestas "a caballo" jugadas en las chances, se permitirá apostar el doble del máximo establecido para las mismas. Se exceptúa de esta disposición el caso de "apuestas a caballo" jugadas en conjunto a menor y tercera docena. En este último caso se permitirá apostar sólo el doble del máximo fijado para menor.
- 18) Hay diversas situaciones que pueden motivar la anulación de la "bola" estando ya en el cilindro en movimiento; ellas son las que se detallan en los siguientes incisos:
 - a) Cuando la bola se escapare de las manos del Tallador, antes de ser arrojada por éste, y cayere dentro del cilindro.
 - b) Cuando cayere algún objeto extraño dentro del cilindro y éste estuviere ya girando con la bola sin encasillar.

c) Cuando la bola, al ser lanzada por el Tallador, saltare fuera del cilindro o se quedare detenida sobre el aro de la cazuela sin posibilidades de caer para su encasillamiento.

d) Cuando el cilindro se frenare hasta quedar completamente detenido, por desperfectos mecánicos o cualquier otro motivo, mientras la bola estuviere girando.

- 19) En todos los casos enunciados en los diversos incisos del punto anterior, el Tallador deberá anunciar "No Va Esta Bola".
- 20) Luego que el Tallador anuncie "no va más" no podrá efectuarse ninguna apuesta ni retirar o modificar las ya efectuadas.
- 21) En ningún caso se aceptarán apuestas anunciadas cuyo valor no sea hecho efectivo con fichas antes del "no va más".
- 22) Si un jugador colocare fichas cuyo valor no pueda ser determinado a simple vista, y lo hiciere simultáneamente con el "no va más", le aclarará que va jugando hasta el máximo permitido. En este caso, pierda o gane la apuesta, se le devolverá el excedente.
- 23) Cuando en el número ganador hubieren resultado favorecidas "varias suertes" pertenecientes a un mismo jugador, se procederá, antes de efectuar el pago, a "reducir" las apuestas, de acuerdo a las reglas que marcan los siguientes puntos.
- 24) En todos los casos, las fichas a reducir se arrastrarán fuera del número ganador, luego de lo cual se efectuará la reducción en el siguiente orden: Línea, Calles, Cuadros, Semiplenos.
- 25) Se comenzará a reducir por las fichas de mayor valor, a efectos de que éstas queden en último término en el "carretel" que se ha de formar con todas las fichas resultantes de la reducción. En consecuencia, el pago comenzará por las fichas de menor valor, que serán las colocadas en primer término en el carretel.
- 26) Una vez efectuada la reducción, se irá colocando en el número ganador el resultado de la misma, y las fichas que resulten como excedente, se irán colocando detrás de la tablilla del cero (0).
- 27) Las principales reducciones a efectuar serán las siguientes:
 - *De cada dos (2) Semiplenos se formará un (1) Pleno.
 - *De cada cuatro (4) Cuadros se formará un (1) Pleno.
 - *De cada tres (3) Calles se formará un (1) Pleno.
 - *De cada seis (6) Líneas se formará un (1) Pleno.