

El personal destinado a cada ruleta está formado por un jefe de mesa, dos crupieres situados a la altura del cilindro y, un tercer crupier o extremo de mesa.

a) El jefe de mesa:

Dirige la partida y controla los cambios que se realizan durante su curso; le está prohibido manipular, de ninguna forma, el dinero, las placas o las fichas.

b) Los crupieres:

Se encargan, sucesivamente y siguiendo un orden de rotación preestablecido, de accionar el cilindro y lanzar la bola y llevar a cabo las demás operaciones necesarias para la realización del juego, cuyo contenido se especifica en el apartado correspondiente a las reglas de funcionamiento del juego. Asimismo, pueden colocar las apuestas sobre la mesa.

El crupier situado en el extremo de la mesa se encarga de colocar, a petición de los jugadores presentes en la mesa, las apuestas en la zona que controla y de ejercer una vigilancia particular sobre dichas apuestas a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.

Opcionalmente y a criterio de la dirección de juego se podrá prescindir de uno de los tres crupieres situados en la mesa.

Artículo 7. Reglas de la Ruleta.

1. Jugadas o suertes múltiples

Los jugadores pueden realizar las siguientes jugadas:

a) Pleno o número entero. Consiste en hacer la apuesta en cualquiera de los 37 números del paño; el jugador que gana obtiene treinta y cinco veces el importe de su apuesta.

b) Pareja o caballo. La apuesta se coloca a caballo sobre la línea que separa dos números; el jugador que gana obtiene diecisiete veces su apuesta.

c) Fila transversal. Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando la apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las jugadas sencillas; una variante de la apuesta a tres números consiste en jugar a los números 0, 1 y 2 ó a los números 0, 2 y 3, colocando la apuesta en la intersección que separa los números 0, 1 y 2, en el primer caso y los números 0, 2 y 3 en el segundo. Si sale uno de los tres números, el jugador que gana obtiene once veces el importe de su apuesta.

d) Cuadro. La apuesta se hace sobre los cuatro números contiguos en el tapete, que forman un cuadro; una variante de la jugada a cuatro números, denominada "Jugar a los cuatro primeros"; consiste en apostar a los números 1, 2 y 3, colocando la apuesta en el punto de intersección de las casillas del 0, el 1 y las suertes sencillas "Pasa" o "Falta"; en caso de ganar, el jugador obtiene ocho veces el importe de su apuesta.

e) Seisena o Doble fila transversal. La apuesta incluye seis números, situados en dos filas transversales consecutivas; en caso de ganar, el jugador obtiene cinco veces el importe de su apuesta.

f) Columna. Abarca la apuesta a los doce números que integran una columna y, en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

g) Docena. Abarca la apuesta a los números que van del 1 al 12 (primera docena), del 13 al 24 (segunda docena) o del 25 al 36 (tercera docena); en caso de ganar, el jugador obtiene dos veces el importe de su apuesta.

h) Doble Columna o Columna a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos columnas contiguas y la ganancia posible asciende a la mitad de la apuesta.

i) Doble Docena o Docena a caballo. Se apuesta a los 24 números que corresponden a dos docenas contiguas y la ganancia posible es la mitad de la apuesta.

2. Jugadas o suertes sencillas.

a) Clases de jugadas.

Al jugar a suertes sencillas, los jugadores pueden apostar sobre "par" o "impar" (números pares o impares); sobre "rojo" o "negro" (números rojos o negros); o sobre "falta" (números que van del 1 al 18) o sobre "pasa" (números que van del 19 al 36). La ganancia posible es el valor de la cantidad apostada.

En todos los casos, el jugador que gana conserva su apuesta y puede retirarla.

b) Salida del cero.

Cuando, habiendo apostado a suertes sencillas, sale el 0, todas las apuestas realizadas a estas suertes pierden la mitad de su valor; en este caso, el jugador que haya apostado a una suerte sencilla tiene dos opciones: una, retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad a favor de la banca; y dos, dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" y continuar el juego. Si en la jugada siguiente no sale el cero, las apuestas ganadoras colocadas en "prisión" recuperan su libertad, perdiéndose definitivamente las demás.