

Ruleta Americana; en consecuencia, para lo no especificado en este apartado, son de aplicación las disposiciones establecidas para la Ruleta Francesa contenidas en la Subsección 1.a, Sección 2.a, Capítulo II, Ruleta Francesa, de este Catálogo.

Artículo 10. Instrumentos de la Ruleta Americana.

Las diferencias con respecto a la Ruleta Francesa son las siguientes:

a) La mesa de la Ruleta Americana debe ser de dimensiones que permitan participar a un número limitado de jugadores; puede autorizarse uso de mesas dobles.

b) Las apuestas se colocan sobre uno de los dos lados del tapete de la mesa de juego, en los espacios reservados para el cero y para las otras jugadas, sobre los términos o abreviaturas correspondientes y, opcionalmente, sobre los espacios fijados para algunas combinaciones de jugadas de uso más frecuente por parte de los jugadores.

c) En la Ruleta Americana de un solo cero se utilizan fichas de juego denominadas "fichas de color". En el borde de la mesa, o en un lugar próximo al mismo, y de forma bien visible, se coloca un número de compartimentos o marcadores transparentes que será igual a la cifra máxima de "fichas de color" existentes en la mesa. Estos compartimentos, claramente separados los unos de los otros, están destinados a recibir una "ficha de color", sin valor predeterminado, sobre la cual se coloca un marcador que indicará el valor dado por el jugador a las fichas de ese color que adquiere. Este valor puede oscilar entre el mínimo y el máximo de la apuesta de la mesa para el pleno o número entero y debe adaptarse al valor individual de las fichas existentes en el Casino.

El marcador transparente de fichas de color de la mesa puede ser sustituido por marcadores electrónicos, siempre que cumplan claramente los cometidos descritos.

d) Además del juego con "fichas de color", el jefe de mesa podrá autorizar en la mesa la realización de apuestas hechas con "fichas de valor" individual, de las existentes en el casino, siempre y cuando el número de apuestas no resulte excesivo para el adecuado desarrollo de la partida y el control del juego.

Artículo 11. Personal de la Ruleta Americana.

La dotación de personal de cada ruleta está formada por un jefe de mesa (para un máximo de cuatro ruletas contiguas), un crupier y, eventualmente, un auxiliar.

a) El jefe de mesa:

Es responsable de que el juego se desarrolle con claridad y regularidad, de los pagos, de todas las operaciones efectuadas en su mesa y del control de los marcadores de fichas de color.

b) El crupier:

Además de las funciones citadas para la Ruleta Francesa, es responsable de, en caso de necesidad, reconstruir las pilas de fichas si la mesa no tiene máquina clasificadora o no le ayuda el auxiliar.

c) El auxiliar:

Entre otras funciones de asistencia al crupier, es responsable de ordenar las pilas de fichas, haya o no, máquina clasificadora.

Artículo 12. Funcionamiento del juego.

1. Pagos.

Los pagos deben efectuarse siempre en el orden siguiente: Doble columna, columna, pasa, impar, negro, rojo, par, falta, doble docena, docena, seisena, fila transversal, cuadro, pareja o caballo y en último lugar, el pleno o número entero; pero si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se le pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase. Los pagos se realizan con fichas de color de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas y placas de valor o con ambos tipos de fichas.

Excepcionalmente, el jefe de mesa podrá alterar el orden de pago descrito con el fin de agilizar la partida.

2. Salida del cero.

Cuando sale el cero, en las suertes sencillas el jugador pierde la mitad de su apuesta y recupera la otra mitad.

Artículo 13. Mínimo y máximo de las apuestas.

1. El valor mínimo de la apuesta está determinado por la autorización concedida por el centro directivo competente en la materia.

2. El jugador, cuando adquiere una serie y de fichas de color, fija el valor que desea otorgar a estas fichas, haciéndolo dentro de los límites del mínimo y máximo existentes en la mesa para el pleno o número entero; si el jugador no hace uso de esta facultad, cada una de sus fichas representa el mínimo de la apuesta de la mesa.

En todo caso, solamente se pueden realizar apuestas por un valor que permita su pago con el mínimo de la mesa.

3. El valor máximo de la apuesta se fija de la siguiente manera: