

Ha de estar fijada en un punto vertical sobre el centro de la rueda, una pieza de cuero, de plástico o de otro material flexible que llegue hasta el espacio situado entre los pivotes rígidos y que, al hacer girar la rueda, la fricción aminore su movimiento circular progresivamente hasta que finalmente se pare entre los dos pivotes rígidos de una determinada casilla, indicando así la combinación ganadora.

Artículo 131. Personal.

Es el crupier que, bajo la supervisión general del personal de control de la sala, se encarga de anunciar la partida y el periodo de apuestas de los jugadores, hace girar la rueda, efectúa los pagos a las apuestas ganadoras y retira las apuestas perdedoras.

Artículo 132. Jugadores.

En cada partida puede participar un número indeterminado de jugadores.

Artículo 133. Reglas del juego.

1. Combinaciones posibles y tabla de premios.

Se puede apostar a 24 posiciones y se paga a los ganadores 1 por 1; a 15 posiciones, y se paga a los ganadores 2 por 1; a 7 posiciones, y se paga a los ganadores 5 por 1; a 4 posiciones, y se paga a los ganadores 10 por 1; a 2 posiciones, y se paga a los ganadores 20 por 1. Cada una de las dos figuras se paga a 45 por 1.

2. Mínimo y máximo de las apuestas.

El mínimo y máximo de las apuestas, está fijado dentro de la banda de fluctuación autorizada por el órgano competente en materia de juego.

Artículo 134. Desarrollo del juego.

1. El crupier pone en movimiento la rueda impulsándola en el sentido de las agujas del reloj, al tiempo que anuncia a los jugadores "hagan sus apuestas". Antes de que la rueda se detenga, el crupier le da un nuevo impulso al tiempo que anuncia de forma bien audible a los jugadores "no va más". A partir de ese momento no se admiten ni nuevas apuestas, ni que estas se toquen ni se retiren.

Como consecuencia del segundo impulso del crupier, la rueda da como mínimo cuatro revoluciones completas de las 54 casillas.

2. Una vez la rueda se ha detenido entre dos pivotes, la pieza que la retiene señala una determinada casilla y, por tanto, la combinación ganadora.

3. Si la pieza que retiene se para sobre el pivote entre dos casillas, si alguna persona u objeto obstaculiza el libre movimiento giratorio de la rueda o si la rueda no ha dado las cuatro revoluciones completas, la jugada se considera nula, se detiene el juego y se retoma el ciclo completo de una nueva jugada.

4. Las apuestas ganadoras se pagan de menor a mayor, los ganadores recuperan su apuesta inicial y el crupier retira las apuestas perdedoras.

5. No se admite la colocación de apuestas durante el pago de las apuestas ganadoras y la retirada de las perdedoras, correspondientes a la jugada previa.

SECCIÓN 12. MONTE O BANCA

Artículo 135. Descripción del juego.

El Monte o Banca es un juego de azar practicado con naipes, de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, existiendo varias combinaciones ganadoras.

Artículo 136. Elementos de juego.

1. Cartas o naipes.

Al Monte se juega con dos barajas, una roja y otra azul, de las denominadas españolas, de 40 cartas cada una, con cuatro palos; Oros, Copas, Espadas y Bastos, de 10 cartas cada una; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Sota, Caballo y Rey.

2. Distribuidor o "Sabot".

Los mismos que los utilizados en el Black-Jack

3. Mesa de juego.

De medidas mínimas similares a las de una mesa de Punto y Banca.

Artículo 137. Personal.

1. Jefe de mesa.

Es el responsable máximo del Juego. Actúa como delegado de la dirección y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego.

2. Crupier tirador.

Es el que dirige la partida, teniendo como misión la de mezclar las cartas y su distribución a los jugadores, pudiendo estar asistido por un ayudante mezclador.