



GLOSARIO DE TÉRMINOS

CUALIFICACIÓN PROFESIONAL: HOT541_2

Código: HOT541_2

NIVEL: 2



Anuncio del "no va más": El anuncio del "no va más" o fin del plazo de apuestas, se emite verbalmente, con voz clara y audible, informando a la clientela que ha finalizado el turno de apuestas en el juego del Black Jack para continuar con el proceso.

Bingo: En función del contexto puede significar "Sala de bingo", esto es espacio donde se juega al bingo, o bien "Juego del bingo", esto es, juego de combinaciones numéricas con 90 bolas y series de cartones con 90 números, o bien "Premio de bingo", esto es, anuncio y premio de la primera persona que completa los 15 números de un cartón de juego.

Black Jack: Juego de naipes de azar que se juega principalmente en los casinos y consiste en conseguir veintiún puntos exactos o en aproximarse lo más posible a ellos sin sobrepasarlos; inicialmente cada jugador recibe dos cartas y puede ir pidiendo más al crupier mientras no supere los veintiún tantos.

Comunicaciones interpersonales: Intercambio de información entre dos o más personas. También es un área de investigación que busca comprender cómo los humanos usan señales verbales y no verbales para lograr una serie de objetivos personales y relacionales.

Contingencia: Suceso que puede ocurrir o no, especialmente un problema que se plantea de forma imprevista.

Crupier: Persona encargada de asistir a los jugadores de una mesa, es quien paga las apuestas y controla el desarrollo del juego junto al Jefe de mesa.

Custodiar: Guardar y cuidar un bien documental. Por extensión, se aplica a la guarda y cuidado de objetos y personas.

Dolly: Pequeño instrumento, es utilizado para señalar el número ganador en el Juego de Ruleta.

Escalera de color: Cinco cartas del mismo palo, en orden correlativo, sin que éste coincida con los naipes de mayor valor. Se pagará cinco veces el valor de la apuesta.

Escalera Real: Combinación formada por los cinco naipes de mayor valor de un mismo palo de la baraja, con el siguiente orden correlativo: As, Rey, Dama, Jota y diez. Se pagará cien veces el valor de la apuesta.

Estándares de calidad: Normas y protocolos internacionales que deben cumplir los productos para su distribución y consumo por el cliente final; un estándar se define como el grado de cumplimiento exigible a un criterio de calidad, en otros términos, define el rango en el que resulta aceptable el nivel de calidad que se alcanza en un determinado proceso.

Fichas: Pieza pequeña de plástico, madera u otro material a la que se asigna un valor convencional; se utiliza con distintos fines, especialmente en juegos de azar para sustituir la moneda y en juegos de mesa.

Imagen corporativa: Percepción del público sobre una organización, el conjunto de creencias, actitudes, ideas, prejuicios y sentimientos de los consumidores y



usuarios sobre la entidad. Esa imagen no depende únicamente de los productos y servicios que ofrece la organización sino también de la relación que establece con sus clientes, usuarios, trabajadores y la sociedad en general.

Juegos colectivos de dinero y azar: Aquellos en los que los jugadores presentes en un establecimiento debidamente autorizado, ponen en común una cantidad de dinero, en concepto de precio de la jugada, que deberá ser única y diferenciada de todas las restantes en una misma partida.

Mini Punto y banca: Juego de cartas, que tiene como objetivo lograr nueve puntos o una puntuación lo más cercana posible. El puntaje se obtiene de la suma de 2 (dos) ó 3 (tres) cartas que tiene cada una de las dos manos que se enfrentan: el punto o la banca.

Naípe: Cada una de las 52 de las que se compone una baraja, diferenciadas por cuatro palos y doce puntuaciones.

Póquer de círculo: Juego de naipes que enfrenta a varios jugadores entre sí, siendo el objetivo del juego alcanzar la mayor combinación posible con una serie de cartas, pudiendo existir varias combinaciones ganadoras.

Póquer sin descarte: Juego de contrapartida cuyo objetivo es conseguir una combinación de cartas superior a la obtenida por el croupier, utilizando para ello las 52 cartas de la baraja inglesa.

Protocolo: Conjunto de normas y procedimientos establecidos para el desarrollo de una actuación.

Punto y banca: Juego de cartas, que tiene como objetivo lograr nueve puntos o una puntuación lo más cercana posible. El puntaje se obtiene de la suma de 2 (dos) ó 3 (tres) cartas que tiene cada una de las dos manos que se enfrentan: el punto o la banca.

Ruleta americana: Juego en el en cada partida el crupier lanza una bola sobre la ruleta en movimiento, después de que la bola gire varias vueltas caerá sobre una de las casillas de la ruleta. El objetivo del juego es predecir en que casilla caerá la bola.

Ruleta francesa: Juego en el que el crupier hace girar la bola en el cilindro de la ruleta, que después de dar varias vueltas, se detendrá en una de sus casillas numeradas del 0 al 36. La casilla donde caiga determinará el número ganador. El crupier anunciará el número ganador, las apuestas premiadas y, a continuación, las pagará.

Transparencia (buen gobierno): Aplicado a los gobiernos y organizaciones se refiere al acceso a la información interna que tienen los ciudadanos; el alcance, la precisión y la actualidad de esta información; y qué pueden hacer los ciudadanos ante los obstáculos para acceder a ella.