



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE



FONDO SOCIAL EUROPEO
El FSE invierte en tu futuro

SECRETARÍA DE ESTADO DE
EDUCACIÓN, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL
DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INSTITUTO NACIONAL
DE LAS CUALIFICACIONES

GLOSARIO DE TÉRMINOS UTILIZADOS EN ACTIVIDADES PARA EL JUEGO EN MESAS DE CASINOS



Abanico: Forma de exponer los naipes, de manera que todos se vean, extendiéndose en un semicírculo.

Anticipo inicial: Al iniciar la sesión, cada mesa recibe su anticipo inicial o “banca”, compuesto por una cantidad de fichas y placas de valor, que serán colocadas de una forma determinada en el área de trabajo.

Anuncio de “hagan juego”: Expresión utilizada para anunciar el inicio del turno de apuestas.

Anuncio de “no va más”: Expresión utilizada para anunciar el final del turno de apuestas.

Anuncio de “último pase de la mesa/noche”: Expresión utilizada para anunciar el cierre de la mesa, en los juegos de cartas.

Anuncio de “última bola de la mesa/noche”: Expresión utilizada para anunciar el cierre de la mesa, en los juegos de ruleta.

Apilar: Acción de reunir 20 fichas del mismo color en montones o “stacks”.

Apostar: Operación de asignar un montón de fichas a un determinado número o números, color, o zona de la ruleta.

Apuestas múltiples en juegos de Ruleta:

- **Pleno:** consiste en hacer la apuesta en uno cualquiera de los treinta y siete números y proporciona a la persona jugadora acertante treinta y cinco veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.
- **Caballo o pareja:** consiste en colocar la apuesta sobre la línea que separa dos números y proporciona a la persona jugadora acertante diecisiete veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.
- **Fila transversal:** consiste en hacer la apuesta a los tres números contiguos que constituyen una fila del paño, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En el caso de salir uno de los tres números, proporciona a la persona jugadora acertante once veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.
- **Cuadro** (jugar a los cuatro): consiste en hacer la apuesta sobre cuatro números contiguos que forman un cuadro del paño, colocándose la postura o apuesta en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso de salir uno de los cuatro números, proporciona a la persona jugadora acertante ocho veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.
- **Seisena** o doble fila transversal: consiste en hacer la apuesta sobre seis números situados en dos filas transversales consecutivas y proporciona a la



persona jugadora acertante cinco veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.

- **Columna:** consiste en hacer la apuesta sobre los doce números que integran una columna y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura, que no pierde.
- **Docena:** esta apuesta se podrá hacer sobre los números del 1 al 12 (primera docena), sobre los números del 13 al 24 (segunda docena) o sobre los números del 25 al 36 (tercera docena) y proporciona a la persona jugadora acertante dos veces el valor de su apuesta o postura.
- **Dos columnas o columna a caballo:** consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño correspondientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada, que no pierde.
- **Dos docenas o docena a caballo:** consiste en hacer la apuesta sobre veinticuatro números del paño pertenecientes a dos docenas. La posible ganancia será la mitad de la cantidad apostada, que no se pierde.

Apuestas sencillas en juegos de Ruleta: La persona ganadora conservará la cantidad apostada y podrá retirarla en las siguientes modalidades y combinaciones, siendo la ganancia la cantidad apostada:

- **Números pares o impares:** agrupados en el paño en los lugares “Par” o “Impar”, respectivamente.
- **Números de color rojo o negro:** agrupados en el paño en los lugares “Rojo” o “Negro”, respectivamente.
- **Falta:** Cualquier número comprendido entre el 1 y el 18, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar “Falta”.
- **Pasa:** Cualquier número comprendido entre el 19 y el 36, ambos incluidos, agrupados en el paño en el lugar “Pasa”.

Banca: Dotación de fichas con la que cada mesa de juego inicia la sesión.

Baraja: Conjunto de naipes o cartas. La baraja francesa y la baraja inglesa están formadas por 52 cartas.

Barajar: Mezclar las cartas.

Barrer o limpiar: Esta operación es la utilizada para, una vez ha salido el número ganador, dejar en el paño las apuestas premiadas, retirando todas las demás

Black-Jack: El Black-Jack o veintiuno es un juego de azar practicado con naipes de los denominados de contrapartida, en el que los participantes juegan contra el establecimiento, siendo el objeto del juego alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite.

Bola: Esfera de color blanco o marfil, de aproximadamente 2 cm. de diámetro, utilizada para determinar el número ganador. A cada ruleta se asignan dos bolas,



la primera estará normalmente en funcionamiento y la segunda quedará de reserva.

Caja de efectivo: Caja recipiente instalada bajo la mesa de juego, destinada a recibir el efectivo, que será introducido por una ranura.

Caja de propinas: Caja recipiente instalada bajo la mesa, destinada a recibir las fichas entregadas por los jugadores como propina.

Cilindro: El cilindro es generalmente de madera, de aproximadamente 56 centímetros, en su interior se encuentra un disco giratorio sostenido por un eje metálico. Este disco, cuya parte superior presenta una superficie ligeramente cóncava, está dividido en 37 casillas radiales, separadas por pequeños tabiques metálicos. Dichos compartimentos, alternativamente rojos y negros, están numerados del 1 al 36, más el cero, que suele ser blanco o verde, pero no podrá ser rojo ni negro.

Cortar: El corte es la operación utilizada para dividir los “Stacks” en fracciones de 1-2-3-4 y 5 fichas.

Croupier: 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.

Distribuidor, sabot o zapato: El distribuidor es un recipiente o cajetín donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan apareciendo de una en una

Empujar stacks: Esta operación se realiza para mover cantidades de montones de fichas o stacks, deslizándolos por el paño desde la zona de trabajo del Croupier hasta el jugador, sorteando las posibles apuestas ya colocadas.

Ficha: Elemento empleado como medio de cambio que representa el dinero del jugador.

Jefe de Mesa: Supervisor de una o varias mesas de juego.

Jefe de sección o Pit Boss: Persona encargada de supervisar grupos de juegos del casino.

Jugadas posibles en el juego de Póquer:

- **Escalera Real de color:** es la 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.
- **Escalera de color:** es la formada por 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.
- **Póquer:** es la combinación formada por cuatro cartas de un mismo valor. Se pagará veinte veces el valor de la apuesta.
- **Full:** es la combinación formada por tres cartas de un mismo valor y otras dos del mismo valor. Se pagará siete veces el valor de la apuesta.



- **Color:** es la combinación formada por cinco cartas no correlativas de un mismo palo de la baraja. Se pagará cinco veces el valor de la apuesta.
- **Escalera:** es la combinación formada por cinco cartas en orden correlativo de distinto palo de la baraja. Se pagará cuatro veces el valor de la apuesta.
- **Trío:** es la combinación formada por tres cartas del mismo valor. Se pagará tres veces el valor de la apuesta.
- **Doble pareja:** es la combinación formada por dos cartas del mismo valor y otras dos de igual valor pero distinto al de las anteriores. Se pagará dos veces el valor de la apuesta.
- **Pareja:** es la combinación formada por dos cartas de igual valor. Se pagará una vez el valor de la apuesta.
- **Cartas mayores:** esta combinación se dará cuando no se produzca ninguna de las combinaciones anteriores y los naipes de la persona jugadora sean de mayor valor que las de la persona que ejerza como croupier. Se entenderá que los naipes son mayores atendiendo en primer lugar a la carta de mayor valor. Si fueran iguales a la del siguiente valor y así sucesivamente en orden decreciente. Se pagará una vez el valor de la apuesta.

Lavado de manos: Operación por la que el croupier muestra “manos limpias” para evidenciar transparencia en la acción. Se realiza siempre al entrar y al salir de la mesa.

Mano: Cartas que el jugador está esperando o turno de juego de cartas en el que se está participando en ese momento.

Mazo: Grupo de varias barajas.

Marca o Botón: Es un disco que indica la posición de la mano y que deberá avanzar con cada nuevo reparto en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Indica los jugadores a quienes corresponde poner las ciegas.

Marcadores: Es propio del juego de la Ruleta Americana y se compone de una ficha de cada color que tiene la mesa. Su valor lo determina el jugador al comprar las fichas.

Mesa: Elemento de juego que sirve de base sobre la que se sitúa el paño o tapete.

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

Pala: La pala es un instrumento de madera utilizado en el juego del Punto y Banca compuesto de un mango y de una hoja larga, fina y flexible, con los filos casi cortantes para facilitar la operación de recogida de las cartas depositadas en el paño.



Paño o tapete: Superficie de la mesa donde se colocan las apuestas. Según el juego de casino, está dividido en secciones, cuadros, números y otras alternativas.

Picar: Operación de coger con ambas manos fichas seleccionándolas por colores.

Pit: Área de un casino destinada a juego.

Propina: Cantidades que los jugadores entregan, fruto de su liberalidad, que se integran en el denominado Tronco.

Punto y Banca: Es un juego de naipes de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador. El punto y banca es un juego de cartas que enfrenta a varios jugadores entre sí, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. Corresponde en todo caso al establecimiento el ejercicio de la banca.

Plantarse: No pedir más cartas y quedarse con la mano que se tiene.

Ruleta: La ruleta es un juego de azar, de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador, dependiendo la posibilidad de ganar del movimiento de una bola y su ulterior parada dentro de una rueda horizontal giratoria dividida radialmente en treinta y siete casilleros numerados del uno al treinta y seis, más el cero. Variedades: ruleta francesa y ruleta americana.

Señalizador o Dolly: Este pequeño instrumento, es utilizado para señalar el número ganador en el Juego de Ruleta.

“T”: Instrumento de material transparente que se utiliza para ayudar a introducir los billetes en la caja de efectivo.

Tabla de Pagos: Establece la cantidad de fichas a pagar en cada apuesta ganadora en el Juego de la Ruleta.

Tablero de mínimos y máximos: Espacio informativo en el que figuran las apuestas mínimas y máximas autorizadas.