



PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES

CUESTIONARIO DE AUTOEVALUACIÓN PARA LAS TRABAJADORAS Y TRABAJADORES

UNIDAD DE COMPETENCIA “UC2687_2: Conducir el juego de póquer de círculo”

LEA ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES

Conteste a este cuestionario de **FORMA SINCERA**. La información recogida en él tiene **CARÁCTER RESERVADO**, al estar protegida por lo dispuesto en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal.

Su resultado servirá solamente para ayudarle, **ORIENTÁNDOLE** en qué medida posee la competencia profesional de la “UC2687_2: Conducir el juego de Póquer de círculo”.

No se preocupe, con independencia del resultado de esta autoevaluación, Ud. **TIENE DERECHO A PARTICIPAR EN EL PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN**, siempre que cumpla los requisitos de la convocatoria.

Nombre y apellidos del trabajador/a: NIF:	Firma:
Nombre y apellidos del asesor/a: NIF:	Firma:

INSTRUCCIONES CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO:

Las actividades profesionales aparecen ordenadas en bloques desde el número 1 en adelante. Cada uno de los bloques agrupa una serie de actividades más simples (subactividades) numeradas con 1.1., 1.2.,..., en adelante.

Lea atentamente la actividad profesional con que comienza cada bloque y a continuación las subactividades que agrupa. Marque con una cruz, en los cuadrados disponibles, el indicador de autoevaluación que considere más ajustado a su grado de dominio de cada una de ellas. Dichos indicadores son los siguientes:

1. No sé hacerlo.
2. Lo puedo hacer con ayuda.
3. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda.
4. Lo puedo hacer sin necesitar ayuda, e incluso podría formar a otro trabajador o trabajadora.

1: Conducir partidas con clientela de Póquer de círculo, según la normativa aplicable del juego, garantizando su transparencia y a un ritmo de trabajo ágil que permita el cumplimiento de los estándares u objetivos establecidos por la empresa.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
1.1: Comprobar los naipes formados por 52 cartas divididos en 4 palos o grupos de 13 cartas cada uno, exponiéndolos sobre la mesa en abanico para permitir que la clientela y la persona responsable pueda verificar la composición de la baraja.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.2: Mezclar las dos barajas completas y de colores diferentes, haciendo uso de barajador automático, en su caso, para que la normativa aplicable del juego quede satisfecha.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.3: Mezclar los naipes ejecutando "una ensalada", recomponiéndolos de cara a la clientela, para posteriormente barajarlos un mínimo de tres veces antes de efectuar un "corte americano".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1.4: Distribuir los naipes tras el corte final, sobre la "carta de corte", comenzando el reparto por el puesto o compartimento a su izquierda o derecha, de forma que la disposición de los naipes quede boca abajo, en el orden, número y forma establecidos por la normativa aplicable del juego.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2: Conducir el turno de apuestas con clientela en los juegos de Póquer de círculo, verificando la legalidad y transparencia de las mismas, con el fin de que el juego se desarrolle según la normativa aplicable de casinos y los estándares de calidad, seguridad y prevención de riesgos laborales u objetivos establecidos por la empresa queden cumplidos.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
2.1: Colocar el marcador o "button" en el primer puesto a su derecha para indicar el "postre" o último jugador en hablar en la ronda de apuestas, rotando la posición de manera que en cada reparto esta, avance.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.2: Comprobar las dos primeras posiciones a la izquierda del marcador o "button", controlando que las apuestas obligatorias, como pequeña y gran ciega, cuya cuantía corresponde a la mitad y al mínimo de la mesa respectivamente queden satisfechas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.3: Efectuar las apuestas hechas por la clientela durante las cuatro rondas: - En la primera ronda sólo por el jugador, revisando las cartas. - En la segunda ronda o Flop, quemando la primera carta y disponiendo otras tres. - En la tercera ronda o Turn, quemando una carta y sacando otra. - En la cuarta ronda o River, quemando o descartando una carta y mostrándola al cliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.4: Revisar las apuestas hechas, controlando visualmente las mismas de manera que cumplan los límites mínimos establecidos por la empresa y los máximos legales fijados por la normativa aplicable del juego, para informar de modificaciones en situaciones de ilegalidad como faltante, sobrante, entre otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.5: Comunicar las contingencias ocurridas durante el turno de apuestas de inmediato a la persona responsable, cumpliendo con el procedimiento interno de seguridad y control para garantizar la satisfacción de clientela y empresa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.6: Anunciar los naipes comunes descubiertos en el centro de la mesa por el croupier con voz clara y audible, recogiendo los descartados hacia la izquierda para garantizar que la mezcla no se efectúe.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.7: Conducir las partidas de Póquer de círculo con agilidad de modo que las manos se sucedan ininterrumpidamente, vigilando de manera exhaustiva, para minimizar los riesgos de trampas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.8: Comunicar las contingencias ocurridas durante el desarrollo del juego de inmediato a la persona responsable, cumpliendo con el procedimiento interno de seguridad para que la integridad de la clientela y del personal queden garantizados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3: Pagar premios, en el juego de Póquer de círculo, garantizando su transparencia y preparar la siguiente mano, según el procedimiento interno y la normativa aplicable del juego.	INDICADORES DE AUTOEVALUACIÓN			
	1	2	3	4
3.1: Anunciar la jugada ganadora y marcada por el croupier, una vez finalizadas las cuatro rondas de envites, comunicándola con voz clara y audible, para que la clientela y la persona responsable puedan comprobar si su jugada es la ganadora de forma parcial o total.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.2: Recoger las fichas de las apuestas, durante las fases del juego, manteniéndolas bajo su control, hasta la finalización de la mano, para que el control y seguridad quede garantizado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.3: Introducir el porcentaje de fichas a pagar, susceptible de extracción, en su caso, en el cagnote o caja de beneficios o porcentaje, al finalizar la sesión, recontándolo a posteriori para garantizar la normativa aplicable de pagos en casinos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.4: Permitir el cobro por asiento, susceptible de uso, cobrando al jugador una cuantía por el servicio recibido durante la partida, para garantizar la normativa aplicable de pagos en casinos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.5: Agradecer las fichas entregadas por la clientela como propina cortésmente con voz "para empleados, gracias", depositándolas en el cajón destinado para tal fin, para proceder a su recuento, al cierre de mesa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.6: Comprobar el paño de juego visualmente al término de la mano, verificando que no han quedado naipes sobre él, con el fin de que quede para la siguiente mano, preparado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>