LOTERÍA NACIONAL SOCIEDAD DEL ESTADO

Resolución 100/2016

Buenos Aires, 04/08/2016

VISTO el Expediente Nº 375.915/16 y la Resolución N° 131 del 14 de octubre de 2015, y

CONSIDERANDO:

Que por medio del expediente aludido en el exordio la empresa CASINO BUENOS AIRES S.A. efectúa una presentación solicitando la implementación del reglamento del juego de “MIDI PUNTO Y BANCA”, para su explotación en las salas de juego del casino.

Que a través de la Resolución citada, se aprobó la modificación de la banda de fluctuación para los montos mínimos y máximos que actualmente rigen para los juegos de “RULETA”, “BLACK JACK”, “PÓKER”, “PUNTO Y BANCA”, “CRAPS”, “PAI GOW PÓKER”, “PÓKER OASIS”, “TRIPOKER”, “PÓKER DE CIRCULO”, y sus variantes, “CASINO MONTE”, “RUEDA DE LA FORTUNA” y “CHEMIN DE FER”, estableciéndose que los montos mínimos y máximos aplicables para este juego estarán comprendidos dentro de la banda de fluctuación aprobada por esta Sociedad del Estado, en los mismos valores que para el juego “PUNTO Y BANCA”.

Que la GERENCIA DE FISCALIZACION ha realizado el análisis correspondiente a la propuesta presentada, interpretando procedente la implementación del mismo, dado que de esta manera se ampliará la oferta lúdica en las Salas de Juego.

Que la GERENCIA DE ASUNTOS JURÍDICOS ha tomado la intervención de su competencia.

Que la presente se dicta en uso de las facultades conferidas por el Decreto N° 598/90.

Por ello,

EL DIRECTORIO
DE LOTERÍA NACIONAL SOCIEDAD DEL ESTADO
RESUELVE:

ARTÍCULO 1° — Apruébase el reglamento de “MIDI PUNTO Y BANCA”, aplicable para las salas de juego explotadas por el Agente Operador de esta Sociedad del Estado, Casino Buenos Aires S.A., el que como ANEXO I, pasa a formar parte constitutiva de la presente.

ARTÍCULO 2° — Apruébase como ANEXO II la banda de fluctuación de los montos mínimos y máximos autorizados para este juego.

BOLETÍN OFICIAL
de la República Argentina
PRESIDENCIA DE LA NACIÓN
Secretaría Legal y Técnica | Dra. Maria Ibarzabal Murphy
Dirección Nacional del Registro Oficial | Dr. Walter Rubén Gonzalez

ARTÍCULO 3° — Por la SECRETARÍA GENERAL, regístrese, protocolícese, publíquese en la Orden del Día y en el Boletín Oficial. Por la GERENCIA DE FISCALIZACIÓN, notifíquese a CASINO BUENOS AIRES S.A., y realícense los demás trámites a los que hubiere lugar. Tomen conocimiento las GERENCIAS de ASUNTOS JURÍDICOS, MERCADO y JUEGOS. Oportunamente, dése conocimiento a la UNIDAD DE AUDITORIA INTERNA. Cumplido, archívese por ante la GERENCIA DE FISCALIZACIÓN. — Cdor. TOMÁS FELIX ELIZALDE, Presidente, Lotería Nacional S.E. — Ing. BELISARIO ALVAREZ DE TOLEDO, Vicepresidente, Lotería Nacional S.E. — Lic. PABLO BOURLOT, Director, Lotería Nacional S.E. — Dra. AGUSTINA PANDO, Directora, Lotería Nacional S.E. — Dra. MARÍA DOLORES RUIVAL ZAVALA, Directora Secretaria, Lotería Nacional S.E.

ANEXO I
MIDI PUNTO Y BANCA
CAPITULO 1 - GENERALIDADES
Artículo 1°.-
Descripción del Juego
1) El Midi Punto y Banca es un juego de cartas de contrapartida, que enfrenta a diversos jugadores entre sí, los cuales pueden apostar a favor de “BANCA” o a favor de “PUNTO” y/o a favor de “TIE” (empate).
2) Corresponde en todos los casos al establecimiento el ejercicio de la “BANCA”.
Artículo 2°.-
Elementos del Juego
1) Se jugará con seis u ocho barajas de cincuenta y dos (52) cartas de tipo francés, el valor de las cartas será el indicado en cada una excepto el 10 o las figuras (REY, DAMA, JOTA) que valdrán cero (0) y el AS que valdrá uno (1). Los naipes podrán ser usados varias veces, siempre y cuando se encuentren en perfecto estado.
2) Ninguno de los palos de la baraja (pica, corazón, trébol y diamante) tendrá un valor superior sobre otro.
3) Se utilizara un distribuidor o “Sabot”, es un recipiente donde se introducen las cartas, una vez barajadas convenientemente, para proceder a su distribución. En él se deslizan, apareciendo de una en una. Se podrá utilizar tanto “Sabot” manual como automático.
4) Todos los distribuidores o “Sabot” deben ser guardados en el armario de cartas o en otro distinto que cumpla las mismas exigencias. Su distribución a las diferentes mesas las realiza el Jefe de Piso o empleado designado al comienzo de cada sesión.
5) La mesa sobre la que se practicará el juego será de forma semicircular. Su capacidad será de hasta 9 jugadores, y para cada jugador habrá una casilla de apuesta.
6) Cada casilla de apuestas estará dividida en dos (2) espacios, uno para la apuesta del “PUNTO” y otro para la apuesta de la “BANCA”.
7) Además, habrá una serie de Departamentos en el centro de la mesa numerados del 1 al 9 para que cada jugador realice las apuestas de “TIE” (empate).
8) También, la mesa deberá contener dos ranuras, una destinada para la propina que se le den a los empleamos, y otra para introducir los billetes y/o las fichas no negociables que se recauden en la mesa.
9) La mesa deberá contener un “descartero” situado a la derecha del croupier, para depositar las cartas usadas.
10) Podrán utilizarse mecanismos automáticos de mezcla de cartas.
Artículo 3°.-
Personal
1) Supervisor: es la persona encargada de controlar el juego y resolver aquellos problemas y

circunstancias que se susciten durante su desarrollo, debiendo aplicar el reglamento y los procedimientos correspondientes. El mismo estará afectado a las mesas que correspondan a su sector o modulo.
2) Croupier: es la persona encargada de dirigir cada partida, efectuara el pago de las apuestas ganadoras y el retiro de las apuestas perdedoras, realizara la mezcla de las cartas y su introducción al "Sabot" como también al "descartero" una vez usadas. Asimismo, recogerá la deducción que en beneficio del establecimiento haya que hacer, recibirá las propinas y las introducirá en la ranura destinada al efecto. Anunciará el comienzo de cada jugada y de la mano ganadora, e informara a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso. Asimismo, pasara el "Sabot", no permitirá al jugador enfilar las cartas al recibirlas, las deberá tomar y descubrirlas, recogerá las cartas al final de cada jugada y comprobara el estado de los mismos.
Artículo 4°.-
Jugadores
1) El número de jugadores a los que se permitirá participar en este juego será el mismo, o inferior al de las casillas de apuestas marcadas en la mesa de juego, y a opción de la Gerencia del Casino, aquellos jugadores que permanezcan de pie.
Artículo 5°.-
Banca
1) El establecimiento se constituye en Banca y le corresponderá el cobro y pago de las apuestas.
2) Las apuestas en "BANCA" como en "PUNTO" se pagaran 1 a 1, a excepción de que si la "BANCA" gana con una puntuación de 6 (seis), se pagara el 50% de la apuesta.
3) También se podrá optar por pagar las apuestas ganadoras a "BANCA" con una deducción del 5 por 100 de las apuestas ganadoras en beneficio del establecimiento.
4) El mínimo de las posturas podrá ser distinto para cada mesa, no pudiendo en ningún caso ser inferior al mínimo autorizado. El máximo de las apuestas será fijado para cada mesa en 30 a 100 veces el mínimo, pudiendo determinar la Gerencia del Casino que las apuestas sean múltiplos del mínimo de la mesa.
5) También existe la opción de jugar a "TIE" (empate), en cuyo caso de resultar ganadora se pagará 8 a 1. El límite máximo para jugar a "TIE" será del 10% del máximo de la mesa.
CAPITULO 2 - REGLAS DE JUEGO
Artículo 6°.-
1) Inicialmente de reparten 4 (cuatro) cartas, 2 (dos) cartas para el "PUNTO" y 2 (dos) cartas para la "BANCA". El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los llevan inscriptos, salvo el 10 o las figuras (REY, DAMA, JOTA) que no tienen ningún valor numérico, y el AS que vale un punto. En la suma de los puntos se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de las unidades. Ganará aquel cuya puntuación sea de 9 (nueve) o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada será considerada nula y las apuestas podrán ser retiradas, debiendo pagarse las apuestas a "TIE".
2) Recibidas las dos primeras cartas por el "PUNTO" y por la "BANCA", si la puntación de algunos de éstos es 8 (ocho) ó 9 (nueve), el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta.
Regla de la tercera carta
1) Para el "PUNTO"
1. Cuando su puntuación es de 0, 1, 2, 3, 4 ó 5 ha de pedir otro naipe.
2. Cuando su puntuación es de 6 ó 7, ha de plantarse.
2) Para la "BANCA" el juego se ajustará a lo dispuesto en el siguiente cuadro:

Puntuación dos primeras cartas de la BANCA	Tercera carta de la mano del jugador (PUNTO)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P
5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

T: Significa pedir tercera carta.
P: Significa plantarse
Artículo 7°.-
Máximos y Mínimos de las Apuestas
1) Las apuestas de los jugadores, exclusivamente estarán representadas por fichas de juego del casino. Las mismas deberán realizarse dentro de los límites mínimos y máximos establecidos para cada mesa.
2) La Gerencia de Operaciones podrá fijar los mínimos y máximos de apuestas de acuerdo a la banda de fluctuación autorizada por Lotería Nacional S.E.
CAPITULO 3 - DESARROLLO DEL JUEGO
Artículo 8°.-
1) Realizadas las operaciones de recuento, mezcla y corte del mazo, se colocará en su interior una carta de bloqueo o carta de detención de un color que permita diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden siete (7) cartas. La aparición de la carta de detención determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se esté llevando a cabo en ese momento.
2) El “croupier” extrae una primera carta y la descubre. El valor de aquella determina el número de cartas que serán inutilizadas y colocadas en el “descartero”. Para este caso concreto, el valor de las figuras y los dieces será de diez puntos.
3) A la orden del “croupier” “no va más” y a continuación “cartas”, está dirigida al jugador que tiene el “Sabot” para que éste reparta dos (2) cartas, boca abajo, a cada mano. La primera y la tercera cartas que corresponden al “PUNTO” son trasladadas al “croupier”, quedándose éste con la segunda y la cuarta cartas que corresponden a la “BANCA”, bajo la esquina frontal derecha del “Sabot”.
4) Acto seguido, son trasladas las cartas del “PUNTO”, se entregan a aquel jugador que realizó la mayor apuesta a favor de dicha mano, quien las mostrará devolviéndolas a continuación al “croupier” que anunciará la puntuación total y las colocará a su derecha. Asimismo, el jugador que distribuye las cartas, descubre las cartas de la “BANCA” y se las entrega al “croupier”. Este anuncia el puntaje total para las dos cartas correspondiente a “BANCA” y las coloca a su izquierda.
5) Cuando de acuerdo con las reglas establecidas, el “PUNTO” haya de plantarse, el “croupier” anunciará: “El PUNTO se planta...(Puntaje total); en caso contrario, dirá en voz alta: “carta para el PUNTO”, Iguales reglas son aplicadas a la “BANCA”.
6) Finalizada la jugada, el “croupier” anunciará la mano con la más alta puntuación, que será la ganadora, procediéndose a continuación al pago de las apuestas ganadores y a la deducción, en su caso, del beneficio del establecimiento.
CAPITULO 4 - REGLAS COMUNES
Artículo 9°.-

Generalidades
1) Ninguna apuesta será permitida ni modificada después que el “croupier” anuncie el “No va más”.
2) Solo los jugadores que se encuentren sentados podrán tomar el “Sabot” para repartir cartas o descubrir las cartas del “PUNTO”.
3) En caso de que no haya más cartas en el “Sabot” y el pase quedara inconcluso el mismo será declarado NULO.
4) Ningún jugador podrá repartir cartas dos veces en una misma ronda, entendiendo como ronda que una vez que el jugador reparta cartas, el “Sabot” deberá pasar por la cantidad de casilleros que tenga antes de volver a hacerlo.
5) Si por algún imprevisto el jugador que reparte cartas no pudiera continuar haciéndolo, será el “supervisor” quien continúe con la extracción de cartas. Al finalizar el pase el “Sabot” se entregado al jugador que este sentado a su derecha.
6) Al finalizar el mazo de un “Sabot”, el nuevo mazo comenzara en el mismo casillero en caso de haber salido “BANCA” en el último pase, de lo contrario el “Sabot” pasara al jugador de la derecha.
7) Un mismo jugador podrá hacer apuestas a las dos manos simultáneamente, a “PUNTO” y a “BANCA”, debiendo haber una diferencia entre ambas apuestas de por lo menos el mínimo de la mesa.
8) Ningún jugador podrá retirar las cartas del perímetro de la mesa.

ANEXO II
MIDI PUNTO Y BANCA (unidades)
Mínimo 10 - Máximo 50.000

e. 16/08/2016 N° 57356/16 v. 16/08/2016

Fecha de publicacion: *16/08/2016*

BOLETÍN OFICIAL
de la República Argentina
PRESIDENCIA DE LA NACIÓN
Secretaría Legal y Técnica | **Dra. Maria Ibarzabal Murphy**
Dirección Nacional del Registro Oficial | **Dr. Walter Rubén Gonzalez**