



M.P.T.
(MIKOHN PROGRESSIVE TABLES)

Manual de Mesas Progresivas Mikohn
(Version 4.3)

© 2023 MIKOHN SIGN CORPORATION

Este documento se distribuye a los clientes de Mikohn Technology para ser difundido entre el personal de servicio técnico y los empleados que operan o supervisan una de las Mesas Progresivas de nuestra empresa.

Queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este manual, así como su transferencia o almacenamiento en medios magnéticos sin el consentimiento previo de Mikohn Technology. Los demás productos o marcas mencionados en este manual han sido registrados por sus respectivas empresas.

Contrato de garantía y licencia

Importante

Al adquirir y utilizar este producto estás declarando que aceptas los términos y condiciones establecidos en estas cláusulas.

Obligaciones del cliente

Una vez que el cliente ha aprobado la recepción del producto, asume la responsabilidad sobre el mismo, así como sobre las especificaciones y demás requisitos de hardware, software o ambientales necesarios para el óptimo funcionamiento del producto que se indican en este manual.

Warranty limitations

Los productos de Mikohn Technology están cubiertos por una garantía limitada a un año, a partir de la fecha de compra.

Si el producto es transferido a otra persona o empresa, el contrato de licencia y su respectiva garantía quedarán automáticamente rescindidos. Esta garantía sólo será transferida con autorización previa por escrito de Mikohn Technology.

La garantía no cubre las averías ocurridas por manipulación incorrecta de parte del Cliente o de técnicos no autorizados por Mikohn Technology.

Si el producto se daña durante el transporte a las instalaciones del cliente, Mikohn Technology no asume ninguna responsabilidad ni garantiza garantía alguna por el producto adquirido, excepto cuando el servicio de transporte haya sido contratado directamente por Mikohn Technology.

The Mikohn Technology no asume responsabilidad alguna por el hardware o software defectuoso de terceros instalado en las instalaciones del cliente y que pueda provocar el mal funcionamiento de este producto.

Alcances de la garantía

Las responsabilidades de Mikohn Technology y el alcance de la garantía ante el cliente son:

A. Software defectuoso

En caso de que el software adquirido a Mikohn Technology funcione mal durante el período de garantía, debe devolverse a Mikohn Technology o ha un representante autorizado. Todo el software devuelto será examinado por personal calificado de Mikohn Technology; una vez detectada la fuente del mal funcionamiento, el software podrá ser sustituido por otro de las mismas características, siempre que el mal funcionamiento se deba a un defecto de fabricación y no a un mal uso o manipulación por parte del cliente o de técnicos no autorizados por Mikohn Technology.

B. Hardware defectuoso

En caso de que el hardware adquirido de Mikohn Technology funcione mal durante el período de

garantía, debe devolverse a Mikohn Technology o ha un representante autorizado. Todo el hardware devuelto será examinado por personal calificado de Mikohn Technology; una vez detectado el origen del mal funcionamiento, el hardware podrá ser sustituido por otro de las mismas características, siempre que el mal funcionamiento se deba a un defecto de fabricación y no al mal uso o manipulación por parte del cliente o de técnicos no autorizados por Mikohn Technology.

Uso de la garantía

La garantía y soluciones expuestas en estas cláusulas son de uso exclusivo para productos adquiridos directamente de Mikohn Technology o de un representante autorizado.

Esta garantía sólo podrá ser modificada, ampliada o sustituida por escrito y de común acuerdo entre el cliente y Mikohn Technology o un representante autorizado.

Soporte Técnico

El servicio de soporte técnico para este producto está sujeto a la garantía vigente. Contáctenos a través de los números telefónicos o direcciones de correo electrónico especificados en este manual para que nuestro personal altamente capacitado pueda atender sus consultas.

Licencia

Mikohn Technology otorga al cliente una licencia no exclusiva para utilizar sus productos de acuerdo con las siguientes condiciones:

A. El Cliente solo podrá hacer una copia del software para la práctica comercial normal o para capacitar a su personal; el software es propiedad de Mikohn Technology.

B. El cliente podrá hacer copias de la documentación original del producto para su uso personal o capacitación del personal. Cualquier copia de la documentación original, ya sea de toda o solo parte de la documentación, deberá presentar una indicación que indique que es propiedad de Mikohn Technology.

De esta forma, Mikohn Technology se compromete a otorgar al cliente una licencia no exclusiva para utilizar su hardware y software asociado a este producto, de acuerdo con los términos y condiciones establecidos en este acuerdo de licencia.

Este acuerdo de licencia no es una venta del software, propiedad de Mikohn Technology o de los conceptos de ingeniería y la lógica utilizados en el hardware y/o software de este producto.

© Mikohn Technology LLC

MIKOHN TECHNOLOGY

Gracias por adquirir un producto de Mikohn Technology para su empresa. Actualmente, nuestros productos están presentes en la mayoría de los casinos de América Latina y cada vez más también en los países de la Comunidad Europea, fortaleciendo nuestra posición como uno de los proveedores más destacados de la industria del juego internacional.

Oficina Técnica**USA**

Juan Pina

401 69th Street, Miami Beach, FL. 33141, USA

Tel: +1 305 319 1922

Mail: jpina@mikohn.net

PANAMÁ

Vicente Lagrutta

Via Veneto, Aparta-Hotel Torres de Alba. Local 10, Ciudad de Panamá, Panamá

Tel: +507 6613 3100

Mail: vlagrutta@mikohn.net

PERÚ

Jean Pierre Kamiya

Av. Aviación 2472 int 302, San Borja, Lima, Perú

Tel: +51 998 180 624

Mail: jpkamiya@mikohn.net

COLOMBIA

Jorge Santamaría

Calle 13 N° 41-33, Bogotá, Colombia

Tel: +57 311 486 8662

Mail: jsantamaria@mikohn.net

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	1
2. TÉRMINOS USADOS EN ESTE MANUAL	1
3. ACERCA DE LA MESA PROGRESIVA MIKOHN (M.P.T.)	2
¿Qué es M.P.T.?	2
¿Cómo funciona M.P.T.?	3
4. DESCRIPCIÓN DE M.P.T.	4
Visor Odómetro	5
Bandeja de Dealer	6
Slot M.P.T.	7
Display Dealer	8
5. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS	9
Requerimientos técnicos	9
Características eléctricas y ambientales	9
6. APOSTANDO AL JACKPOT PROGRESIVO	10
Consideraciones para las apuestas al Jackpot Progresivo	10
Para el Dealer	10
Para el Jugador	10
Consideraciones para el pago de jackpots	11
Consideraciones para el pago de sorteos	11

ANEXO A

1. MPT - ADMINISTRADOR	A2
1. Módulo de Configuración	A3
Sección Árbol de Mesas	A4
Agregar, eliminar y editar configuraciones	A4
Progresivo	A5
Juego	A5
Impuestos	A6
Región	A6
Casino	A6
Mesa	A6
2. Módulo de Premios (Jackpots)	A7
3. Módulo Usuarios	A9
4. Módulo Sorteos	A10
5. Módulo Configurar Pantalla	A11
Odometro	A11
Publicidad	A12
Trivia	A12

2. COMPONENTES DE MIKOHN PROGRESSIVE TABLES	A13
OPERACIÓN DE SLOT MPT	A14
Inicio de jugadas en la mesa de juego	A14
Control de MPT	A15
Icono de renovación de licencia	A16
Información de licencia y dealer	A17
Icono de cambio de dealer	A17
Icono de últimas 10 apuestas	A18
Icono de pago de los últimos 30 Jackpots	A19
Icono de funciones varias	A20
Pantalla de posiciones de los jugadores	A20
Botón Créditos	A21
Botón Iniciar Mano	A23
Botón Jackpot	A23
Botón Jackpot Dealer	A26
Botón Sorteo	A28
Lucky Player	A28
Lucky Card	A29
SOLUCIÓN DE OCURRENCIAS	A30
Mesa Caducada	A30
Mesa sin conexión a la red o Base de Datos	A30
Mal funcionamiento en dispositivo Slot MPT	A31
Cambio de dispositivo Slot MPT	A32
Mal funcionamiento del dispositivo del Dealer	A33

ANEXO B

1. STUD POKER	B2
Descripción del juego	B2
Estructura de pagos en la mesa de juego	B3
Las Apuestas	B3
Apuestas Progresivas	B4
Estructura de pago Progresivo	B4
2. BLACKJACK	C2
Conceptos básicos del juego	C2
Resumen del juego	C3
Reglas de apuestas	C3
Apuesta inicial	C3
Apuesta Opcional al Jackpot Progresivo	C4
Blackjack Progresivo	C5

3. BACCARAT	D2
Conceptos básicos del juego	D2
Juego base	D2
Apuesta Jackpot Progresiva	D3
Procedimientos de juego recomendados	D4
Visión General	D4
Paso 1: Apuestas iniciales	D4
Paso 2: Repartir manos	D5
Paso 3: Juego	D5
Paso 4: Resolución de las manos	D6
Paso 5: Cobra y paga	D6
Resumen	D7
Pago Jackpot Progresivo	D8
Estructura de pago progresivo	D8
Manejo de manos simultaneas en varias mesas	D9

1. INTRODUCCIÓN

Este manual contiene instrucciones y descripción de los diferentes componentes del software y hardware que componen el sistema de MESA PROGRESIVA MIKOHN (M.P.T). Para garantizar el uso adecuado de este producto, lea atentamente este manual.

Este manual es un material de referencia para usuarios de MPT, es decir, el administrador del casino, los operadores de mesas de juego (Dealer, Pit Boss, Supervisores) y los técnicos que necesiten realizar el mantenimiento de las mesas de juego.

2. TÉRMINOS UTILIZADOS EN ESTE MANUAL

- ♣ **Casino:** Organización o establecimiento donde funciona una sala de juego.
- ♣ **Crédito:** Unidad de valor que reemplaza cualquier denominación monetaria para juegos dentro del Casino.
- ♣ **Usuario:** Persona a quien se le asigna una categoría en este manual.
- ♣ **Jugador:** Persona que hace apuestas con fichas o créditos en la mesa de juego.
- ♣ **Dealer:** Persona que opera la mesa de juego, reparte manos, abre y cierra apuestas interactuando con el jugador.
- ♣ **Jackpot:** Cifra cuyas cantidades se pagan en el juego.
- ♣ **Jackpot Progresivo:** Cifra que se muestra en la parte superior del Visualizador Odómetro, dicha cifra incrementa según las apuestas que realicen los jugadores en los puestos de las mesas.
- ♣ **Visualizador Odómetro:** Es la pantalla del sistema en la mesa, visible para todos los jugadores y el Dealer, donde se muestran el Jackpot Progresivo e igualmente todas las jugadas que pueden ganar un Jackpot con las cifras a pagar, el valor de la apuesta y los símbolos representativos del Casino (logotipos según Casino).
- ♣ **Premios Porcentuales:** Son los Jackpot, cuyo valor se determina en un porcentaje del Jackpot Progresivo mayor, el cual se muestra en el Visualizador Odómetro.

Símbolos usados en este manual



Nota: Hace referencia a información adicional provechosa e importante para el usuario.



Precaución: Indica al usuario que tenga cuidado con los componentes (tales como hardware o software) que pueden ser estropeados.

3. ACERCA DE LA MESA PROGRESIVA MIKOHN (M.P.T.)

La Mesa Progresiva Mikohn (M.P.T.) da al jugador la oportunidad de que con una apuesta simple pueda tener la oportunidad de una gran ganancia, lo cual incentiva al jugador y da mayores ganancias a la sala.

¿Qué es M.P.T.?

Es un sistema que administra diferentes juegos de Casino como BlackJack, Stud Poker, Baccarat, Texas Hold'em, Pai Gow y muchos otros. Permite vender créditos a los jugadores, iniciar jugadas (manos), pagar premios o si la sala lo desea, realizar sorteos.



El sistema M.P.T. se compone de una base de datos, un software de configuración, un software de control, que trabaja en conjunto con el hardware dispuesto para el dealer y los jugadores de la mesa y un sistema que muestra con que jugadas se paga los premios y el valor del pozo acumulado por el progresivo.

1. Administrador M.P.T.
2. M.P.T. Display Dealer
3. Slot M.P.T.
4. Visor Odómetro.



1• MPT - Administrador



3• Slot MPT



2• MPT - Display Dealer



4• Visor Odómetro



Nota: El sistema puede interconectar varias mesas en la misma sala o entre varias salas.

¿Cómo funciona M.P.T.?

- El Dealer, desde su ubicación en la mesa, abre un nuevo juego, otorga fichas y créditos a cada jugador que lo solicite.
- Para participar en el M.P.T. el jugador deberá realizar una o más apuestas utilizando el dispositivo ubicado en la mesa de juego (Slot M.P.T.). Puede apostar a la jugada ganadora del Dealer o a su propia jugada usando los créditos que posee.
- El Dealer cierra las apuestas con el M.P.T. Display Dealer y comienza el juego regular de la mesa (Blackjack, Poker u otro), en este momento los dispositivos para los jugadores están bloqueados hasta terminar la jugada.
- El jugador que obtenga una de las combinaciones ganadoras configuradas en el juego obtendrá el premio Jackpot correspondiente.

Ejemplo de combinaciones ganadoras para mesas de Poker

	Combinación	Descripción	Ejemplo
1	Royal Flush	Cinco cartas en orden del 10 al As, del mismo palo	    
2	Straight Flush	Cinco cartas en orden del mismo palo	    
3	Poker	Misma carta de cada uno de los cuatro palos	    
4	Full House	Un par más un trío en la misma mano	    
5	Flush	Cinco cartas, todas del mismo palo pero no en orden numérico	    

4. DESCRIPCIÓN DE M.P.T.

La Mesa Progresiva Mikohn (M.P.T.) esta conformada por los siguientes componentes:

- 1) Mesa de Juego.
- 2) Visor Odómetro.
- 3) Bandeja de Dealer.
- 4) Slot MPT.
- 5) Display Dealer.



5 • Componentes Mesa Progresiva

Visor Odómetro

El visor odómetro de M.P.T. es una pantalla que sirve de ayuda visual al jugador e incentiva a participar del juego en la mesa. Según el juego implementado, se pueden mostrar hasta 7 premios Jackpot.

- 1) Valor de Apuesta.
- 2) Jackpot Progresivo (Valor actual del Pozo).
- 3) Premios Jackpot.
- 4) Numero de Mesa.
- 5) Mensajes.



6 • Elementos Visor Odómetro

Bandeja de Dealer

La Bandeja del Dealer es el centro de acciones desde el cual el Dealer opera la mesa, interactuando con los Jugadores. Desde esta posición el Dealer abre y cierra una mano de juego, reparte cartas, recibe apuestas, otorga créditos y paga premios a los jugadores.

La bandeja del Dealer esta conformada por los siguientes elementos:

1) **Display Dealer**

Dispositivo electrónico touch mediante el cual el Dealer inicia y finaliza las jugadas progresivas, vende créditos a las posiciones de los jugadores y paga los premios que corresponda a cada jugador.

2) **Bandeja para fichas**

El Dealer almacenará las fichas en esta bandeja, desde la cual distribuirá las fichas a los Jugadores que compren fichas para el juego regular de la mesa.



7 • Elementos de Bandeja de Dealer

Slot M.P.T.

Este dispositivo ubicado en cada posición del jugador en la mesa de juegos, muestra los créditos que dispone el jugador y le permite realizar apuestas en el progresivo. Esta compuesto de las siguientes partes:

1. **Display de Créditos (Credit)** Visualiza los créditos del Jugador.
2. **Display de Apuesta al Jugador (Bet)**
Visualiza la apuesta realizada por el Jugador a su propia jugada del Jackpot Progresivo.
3. **Botón de Apuesta al Jugador**
Botón de Apuesta, donde el Jugador puede realizar su apuesta al Jackpot Progresivo para su propia jugada, el cual será descontando de los créditos que tenga el Jugador en el Display de Créditos.
4. **Display de Apuesta al Dealer (Dealer)**
Visualiza la apuesta realizada por el Jugador a la jugada del Dealer para el Jackpot Progresivo.
5. **Botón de Apuesta al Dealer**
Botón de Apuesta, donde el Jugador puede realizar su apuesta al Jackpot Progresivo para la jugada del Dealer, el cual será descontando de los créditos que tenga el Jugador en el Display de Créditos.
6. **Ranura para Fichas (opcional)**
Permite al Jugador agregar créditos a su posición, mediante el ingreso de fichas en esta ranura. Para habilitarlo, la mesa debe contar con un sistema de canaletas que lleven la ficha hasta el dealer.



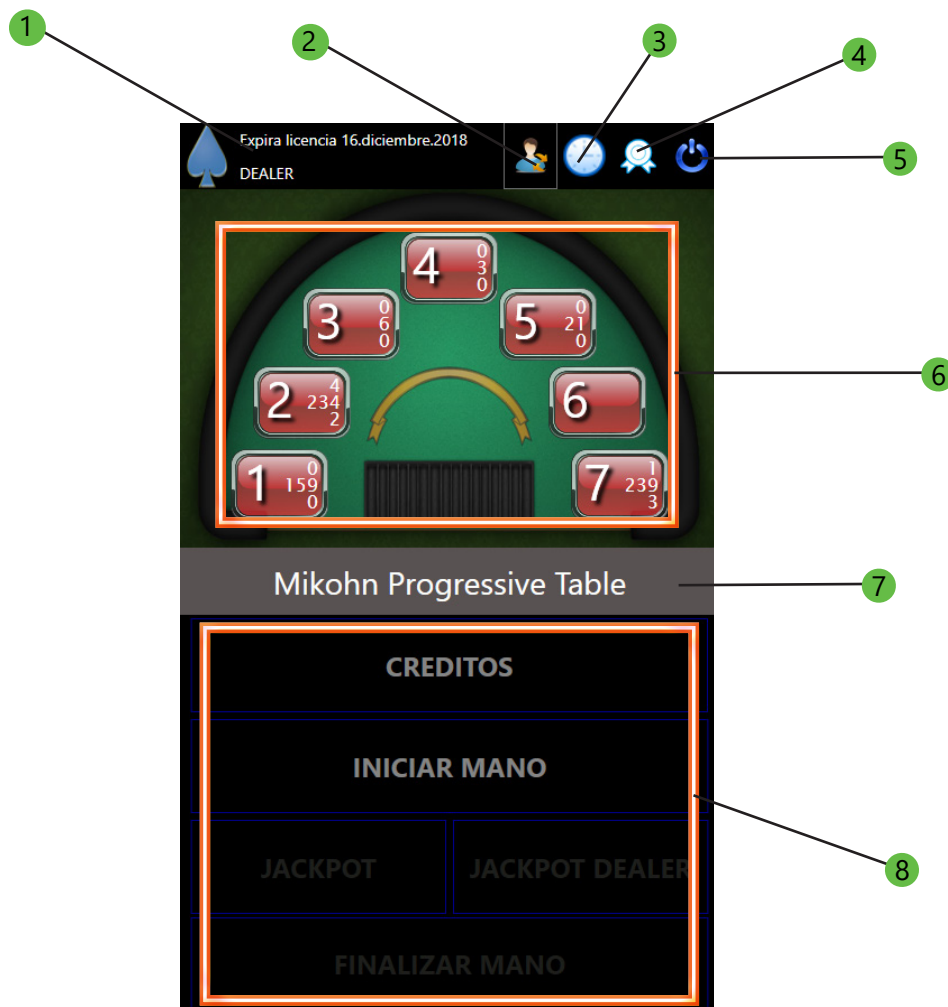
8• Elementos de Slot MPT

Display Dealer

Este es un dispositivo táctil es de uso exclusivo del dealer y controla el funcionamiento del sistema progresivo en la mesa de juegos, permite al dealer vender créditos a cada jugador en su posición en la mesa, iniciar y finalizar jugada y pagar los premios que corresponda a los jugadores.

Al iniciar el sistema y luego que el dealer ingresa su contraseña de acceso, la pantalla inicial muestra:

- 1) Vigencia de licencia de funcionamiento de la mesa progresiva.
- 2) Icono para cambio de dealer.
- 3) Historial de últimas jugadas.
- 4) Historial de últimos premios pagados.
- 5) Botón de reinicio de mesa.
- 6) Botones que representan las posiciones activas de los jugadores con sus créditos disponibles y sus apuestas
- 7) Barra de mensaje que indica la acción que realiza el dealer (ej. cuantos créditos vendió a una posición)
- 8) Botones de funciones operaciones del progresivo (venta de créditos, inicio y fin de jugada, pago de premios)



9• Elementos del Display Dealer

5. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Requerimientos técnicos

Para implementar M.P.T., es necesario que en la sala o Casino exista una mesa de juego adaptada para el hardware de M.P.T., esta adaptación debe ser realizada con la supervisión o por el personal técnico de MIKOHN TECHNOLOGY LLC.

Es necesario un ordenador con al menos las siguientes características:

- Intel Pentium o superior.
- 4GB Memoria RAM.
- Espacio inicial en disco de 120GB.
- Monitor de PC de 24" o superior con resolución 1920 x 1080 dpi.
- Conexión Ethernet.
- Puerto serial COM (interno o via USB-Serial)
- Parlantes (opcional)

El hardware del sistema M.P.T. consiste de:

- Pantalla táctil 7" (Display Dealer)
- Tarjeta Interfaz S.A.S. Mikohn, uno para cada posición de jugador en la mesa de juegos.
- Cables UTP, los necesarios para conectar las Tarjetas Interfaz SAS y el PC.
- Cable Serial DB9.
- Fuente de alimentación AC/DC para las Tarjetas Interfaz SAS y la pantalla táctil.

El software del sistema M.P.T consta de:

- Microsoft SQL Express 2008 R2 (software de requisito previo).
- Microsoft Framework 4.0 y 4.5 (software de requisito previo).
- M.P.T. - Administrator.
- M.P.T. - Odometer (Visor Odómetro)
- M.P.T. - Display Dealer (este programa funciona en conjunto con el Visor Odómetro)

Características eléctricas y ambientales

El M.P.T. debe operar bajo las siguientes características eléctricas y ambientales:

- Entrada de alimentación de AC 110 V/220 V
- Salida de corriente DC: 12V 2.5Amp.
- Humedad Relativa Máxima 90%.

6. APOSTANDO AL JACKPOT PROGRESIVO.

El jugador solo puede participar del Jackpot Progresivo si primero adquiere créditos comprándolos al dealer.

Para participar de una jugada progresiva, el jugador, con los créditos en el Slot MPT de su posición, debe presionar el botón BET para apostar a la jugada de su mano y/o presionar el botón DEALER para apostar a la jugada de la mano del Dealer.

Consideraciones para las apuestas al Jackpot Progresivo

♠ Para el Dealer

- Antes de empezar cada mano, el dealer debe informar a los jugadores que el Jackpot Progresivo está cerrado al decir: **"No más apuestas"**.
- El dealer cierra las apuestas pulsando el botón **Iniciar Mano** en el Display Dealer de su posición, esto bloquea todos los Slot MPT de la mesa para evitar cambios en las apuestas de los jugadores.
- Al finalizar la partida, el dealer pulsa el botón **Finalizar Mano** en el Display Dealer de su posición, lo que permite a los jugadores realizar apuestas para el siguiente juego.
- Para que una mano califique para un premio Jackpot, debe estar indicada en el **Visualizador Odómetro** de la mesa.
- Si el Slot MPT en la posición de un jugador dejase de funcionar, el dealer debe devolver los créditos a dicho jugador.
- Las apuestas en una posición defectuosa no serán válidas.
- El Dealer debe informar a los jugadores el máximo de créditos que puede tener acumulado, ya que en caso la mesa este habilitada para aceptar la inserción de fichas, el jugador perderá esas fichas adicionales.
- En caso la mesa acepte la inserción de fichas, el valor de las fichas equivale a un crédito para apuestas al Jackpot Progresivo.

♠ Para el Jugador

- El jugador debe tener créditos disponibles para poder apostar al Jackpot Progresivo y participar del juego que se realice en la mesa de juegos.
- El jugador puede insertar fichas en el Slot MPT y acumular créditos para luego apostarlos, pero no debe exceder el máximo de créditos indicado por el dealer, ya que, de hacerlo, perdería esas fichas.
- El jugador debe hacer sus apuestas a su jugada en mano o la jugada de la mano del dealer antes que el dealer presione el botón **Iniciar Mano** del Display Dealer y reparta las cartas.
- El jugador debe asegurarse, cuáles son las jugadas que tienen premio, dichas jugadas ganadoras se muestran en el **Visualizador Odómetro** de la mesa de juegos.
- El jugador debe asegurarse que el dispositivo Slot MPT en la posición que ocupa está funcionando, caso contrario, debe comunicarlo al dealer para que le sea devuelto los créditos que tuviese, y si desea puede cambiar de posición en la mesa.
- El jugador que tenga una jugada ganadora, debe informarlo al dealer y mostrar sus cartas, para verificar dicha jugada.

Consideraciones para el pago de jackpots.

- El pago de un premio no podrá exceder el valor mostrado en el **Visualizador Odómetro**.
- Dependiendo lo dispuesto por el casino. El premio a pagar puede ser un porcentaje del mostrado en el **Visualizador Odómetro** o puede ser el valor fijo asignado a cada jugada ganadora. En este caso, el casino además puede determinar 2 formas de pago.
 - ◇ *El premio a pagar es solo el valor fijo mostrado en el **Visualizador Odómetro**.*
 - ◇ *El premio a pagar es el producto de multiplicar del valor fijo mostrado en el **Visualizador Odómetro** y la cantidad de créditos apostados por el jugador.*
- Si un jugador tiene una mano con premio múltiple (escalera real, que también es color y escalera), solo se paga el premio de mayor valor (es decir, escalera real).
- Antes de pagar un premio, el dealer debe asegurarse cuanto apostó el jugador, esta apuesta se muestra en el dispositivo de la posición del jugador, además en el **Display Dealer**, de lo contrario no se podrá pagar el premio.
- En caso el premio lo requiera, el supervisor de mesas debe autorizar el pago del premio con la clave que se le asignó al configurar el **MPT - Administrador** (*Revisar Anexo A*)
- Los premios de las mesas de juego que logren obtener un mismo premio se pagarán siguiendo el orden correlativo de las mesas.
- Si la jugada del dealer califica o no en una jugada regular de la mesa, esto no causa ningún efecto sobre el Jackpot Progresivo; si el jugador realizó una apuesta a su mano o la del dealer y en alguna de estas manos hay una jugada ganadora que se muestre en el **Visualizador Odómetro**, entonces el jugador gana.

Consideraciones para el pago de Sorteos.

- Para el pago de **Sorteos**, el dealer debe asegurarse que el jugador haya realizado por lo menos una apuesta, ya sea a su mano jugada o a la mano jugada por el dealer.
- Dependiendo del casino, el pago de los **Sorteos** puede ser solo por el valor fijo asignado al **sorteo**, o multiplicar dicho valor por la cantidad de créditos apostados.

Página intencionalmente en blanco

ANEXO - A

En este anexo se describen los programas que conforman el paquete de software de mesas progresivas tipo Poker o Balckjack.

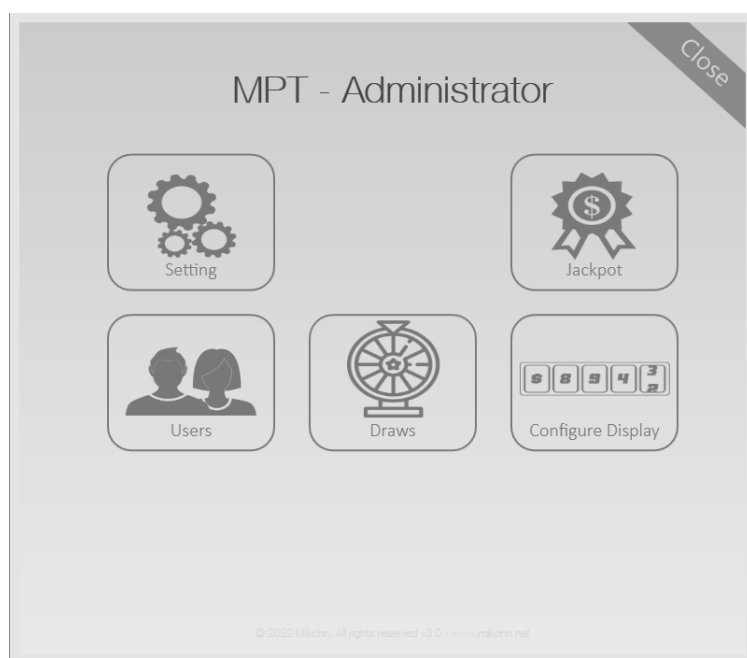
1. MPT - ADMINISTRADOR

Este programa se utiliza para configurar las características del sistema, tales como las claves de acceso del Dealer o el supervisor, la configuración del Jackpot, crear o agregar mesas de juego, datos del casino, configurar porcentajes de contribución al jackpot progresivo, entre otras.



10 • MPT - Administrador

INTERFAZ MPT - ADMINISTRADOR



11 • Interfaz MPT - Administrador

Esta ventana muestra los módulos para configurar el MPT - Administrador.

1. Configuración.
2. Jackpots.
3. Usuarios.
4. Sorteos.
5. Configurar Display.

1. Módulo de Configuración

Este módulo consta de un árbol de las salas de casino que se encuentran registradas en el sistema y las mesas configuradas en cada sala, además, permite configurar los datos del Progresivo, el Juego, los Impuestos, los Turnos del Casino y los datos de la tabla.



12• Configuración

Este módulo se divide en 2 secciones:

- Sección de árbol de mesas pertenecientes a juegos y progresivos.
- Sección para añadir y/o configurar elementos del árbol.

Mesas

Progresivo

SUPER POKER BOWL

Juego

PokerBowl Inicial 1

Commerce Casino

BOGOTA

BUCARAMANGA

CALI

COSTA

RIO CARTAGENA

RIO BARRANQUILLA

38,LR01

76,UT01

RIO MONTERIA

EJE CAFETERO

MEDELLIN

REGION 08

REGION 2022

REGION 09

REGION 10

PUNO

REGION 11

REGION XII

44/49

Región

Casino

Mesa

Grabar Marcados

Progresivo

+

SUPER POKER BOWL

Valor Inicial

9,900.05

% Progresivo

76.00

% Casa

24.00

% Oculto

0.00

Valor Límite

50,000.00

Valor Actual < Valor Inicial ?

No

Decimales

2

Símbolo

\$

Posición

Prefijo

Moneda

\$1.000,00

Juego

+

PokerBowl Inicial 1000

Valor Crédito

1,000.00

Apuesta Inicial Player

3

Apuesta Inicial Dealer

2

Créditos Máximo

125

Apuesta Máxima Player

6

Apuesta Máxima Dealer

7

Mostrar Tabla Dealer

No

Segundos Actualizar

2

Impuesto

Impuestos %

19

Valor Aplicar Impuestos

2000

Impuestos Activados

No

Región

+

Costa

Casino

+

RIO BARRANQUILLA

Inicio Turno 1:

01:00:00

Duración

01:00

Inicio Turno 2:

02:00:00

Duración

20:00

Inicio Turno 3:

22:00:00

Duración

03:00

Mesa

+

LR01

Serie

500268778401A780

Posiciones

6

Licencia

28/06/2022 00:00:00

IP

10.118.147.214

Repetir Apuesta

No

Actualizar

Volver

13• Módulo Configuración

A 3

ANEXO A - Administrador

▲ Sección Árbol de Mesas

En esta sección se debe seleccionar el progresivo y el juego al que pertenecerán las mesas que se muestran en el árbol de mesas.

Seleccione el progresivo y el juego al que pertenecerán las mesas seleccionadas en el árbol

Guardar mesas marcadas

14● Configuración del árbol de mesas



NOTA: Recuerde guardar las mesas seleccionadas para el juego y el progresivo antes de agregar o modificar un nuevo progresivo o juego.

El árbol contiene todas las mesas configuradas en el sistema, agrupadas en casinos y regiones (zonas geográficas).

Además, se muestra un grupo de botones que permite mostrar en el árbol según las regiones, los casinos pertenecientes a las regiones y las mesas instaladas en cada casino, y un botón para registrar los casinos seleccionados para el juego o progresivos seleccionados en los menús desplegables.

▲ Agregar, eliminar y editar configuraciones

Esta sección le permite agregar, eliminar o modificar las configuraciones que se muestran en la sección del árbol de mesas.

La mayoría de las secciones de este módulo muestran los iconos:



Ícono para agregar una opción de configuración (Progresivo, Juego, Región, Casino o Mesa).



Ícono para eliminar una opción de configuración (Progresivo, Juego, Región, Casino o Mesa).

Los grupos de configuración en esta sección son:

» Progresivo

El grupo Progresivo le permite configurar:

The screenshot shows the 'Progresivo' configuration interface for a game named 'SUPER POKER BOWL'. It includes fields for 'Valor Inicial' (9,900.05), '% Progresivo' (76.00), '% Casa' (24.00), '% Oculto' (0.00), 'Valor Límite' (50,000.00), a dropdown for 'Valor Actual < Valor Inicial?' (set to 'No'), a 'Decimales' field (set to 2), a 'Símbolo' dropdown (set to '\$'), a 'Posición' dropdown (set to 'Prefijo'), and a 'Moneda' field (set to '\$1,000.00').

15• Configurar Progresivo

Valor inicial del Jackpot progresivo.

% Progresivo que contribuirá al Jackpot de cada apuesta realizada.

% Casa, beneficio del casino por cada apuesta realizada.

% Oculto, contribución de cada apuesta que se usará como valor base o se agregará al valor inicial después de que se pague el Jackpot Progresivo.

Valor Límite, indica el valor que de ser alcanzado, el premio mayor debe pagarse lo antes posible.

Valor Actual < Valor Inicial?, Para confirmar si el Jackpot mostrado a los jugadores puede ser inferior al valor inicial configurado, si se selecciona NO, el sistema añadirá al Jackpot Progresivo la cantidad necesaria para que no sea inferior al valor inicial.

Decimales, indica el número de decimales del bote progresivo.

Símbolo, seleccione el símbolo de moneda que se mostrará en el Jackpot Progresivo.

Posición, indica en qué posición se ubicará el símbolo de la moneda en el Jackpot Progresivo.

Moneda, Indica cómo se muestra el pozo con el símbolo monetario en el odómetro.

Finalmente, después de ingresar correctamente todos los datos, seleccione el botón Agregar y aparecerá el mensaje "¡Tabla creada con éxito!". Luego, para salir de esta sección, seleccione el botón Volver.

» Juego

El grupo Juego permite editar los diferentes datos de los Casinos y mesas que ya están configuradas.

Valor del Crédito, valor de cada crédito vendido y con el que se participa en la progresiva.

The screenshot shows the 'Juego' configuration interface for a game named 'PokerBowl Inicial 1000'. It includes fields for 'Valor Crédito' (1,000.00), 'Apuesta Inicial Player' (3), 'Apuesta Inicial Dealer' (2), 'Créditos Máximo' (125), 'Apuesta Máxima Player' (6), 'Apuesta Máxima Dealer' (7), a dropdown for 'Mostrar Tabla Dealer' (set to 'No'), and a 'Segundos Actualizar' field (set to 2).

16• Configurar Juego

Apuesta Inicial Player, indica cuánto es la apuesta mínima de créditos con la que participa el jugador.

Apuesta Inicial Dealer, indica cuánto es la apuesta mínima de créditos que se puede hacer a la jugada del dealer.

Créditos Máximo, indica la cantidad máxima de créditos que un jugador puede tener en el dispositivo asignado a su posición en la mesa.

Apuesta Máxima Player, indica la cantidad máxima de créditos que un jugador puede apostar en la mesa.

Apuesta Máxima Dealer, indica la cantidad máxima de créditos que se pueden hacer a la jugada del dealer.

Mostrar Table Dealer, indica si la tabla de apuestas del dealer está activa o no.

Segundos Actualizar, indica cada cuantos segundos se actualiza la tabla del dealer.

» Impuestos

El grupo Impuestos le permite configurar:

17• Configurar Impuestos

Impuestos %, valor porcentual del impuesto que se aplicará a los jackpots ganados.

Valor Aplicar Impuestos, valor a partir del cual se aplican los impuestos a los jackpots.

Impuestos Activados, indica si se aplicarán o no los impuestos.

» Región

El grupo Región permite agregar o eliminar un grupo de salas de casino que pertenecen a una región geográfica de las mesas configuradas en el sistema.

18• Configurar Región

» Casino

RIO BARRANQUILLA			
Inicio Turno 1:	01:00:00	Duración	01:00
Inicio Turno 2:	02:00:00	Duración	20:00
Inicio Turno 3:	22:00:00	Duración	03:00

19• Configurar Casino

El grupo Casino permite agregar o eliminar salas de casino en el sistema progresivo.

Además, permite configurar hasta 3 turnos para la sala de casino y el tiempo de duración de cada turno configurado.

» Mesa

El grupo Mesa permite agregar o eliminar una mesa de juego al casino previamente seleccionado, los datos a configurar son:

Serie, indica el número de serie de la mesa de juego.

Posiciones, indica el número de posiciones que tiene la mesa de juego.

Licencia, indica la fecha de vencimiento de la licencia del sistema progresivo para esta mesa.

IP, indica el número de IP de la mesa de juego.

Repetir Apuesta, indica si la última apuesta se repite automáticamente o no.

20• Configurar Mesa

Este módulo de configuración muestra 2 botones, uno para volver a la pantalla anterior y otro para agregar o actualizar la sección (Progresivo, Juego, Impuesto, Región, Casino o Mesa) que se ha agregado o actualizado.

2. Módulo de Premios (Jackpots)

En este módulo se realizan las siguientes configuraciones:

- ♣ Nombre del Jackpot.
- ♣ Método de pago.
- ♣ La cantidad.
- ♣ La forma de pago.
- ♣ La opción de multiplicar por créditos.
- ♣ Solicitud de contraseña.



21 • "Jackpots"

Estos se muestran en la tabla de pagos del Visualizador Odómetro.

TABLA DE PREMIOS	
ESCALERA REAL	100 %
ESCALERA COLOR	10 %
POKER	\$ 10.000
FULL	\$ 5.000
COLOR	\$ 1.500
ESCALERA	\$ 500

22 • Tabla de Premios en Visualizador Odómetro

Al seleccionar el módulo de jackpot, se muestra una pantalla indicando el juego progresivo y la lista de jackpots configurados en dicho juego.



23 • "Jackpot" - Panel de configuración Jackpot

Al seleccionar el botón **Agregar Jackpot** o el botón **Editar** (📄), se muestra una ventana donde se puede ingresar el nombre del jackpot, la forma de pago (fijo o progresivo, que corresponde a un porcentaje del jackpot), el monto o porcentaje del jackpot, la opción de multiplicar el jackpot por los créditos apostados o no y si el jackpot pide clave o no para pagar.

The screenshot shows a window titled "Agregar premio" with the following fields and callouts:

- Nombre del premio.** Points to the "Nombre del premio" text input field, which contains "Escalera Real".
- Seleccione pago entre FIJO o PROGRESIVO (%).** Points to the "Modo de pago" section with radio buttons for "Fijo" (selected) and "Progresivo".
- Importe o porcentaje del Jackpot.** Points to the "Cantidad" text input field, which contains "100".
- Seleccione si el Jackpot se multiplica por los créditos apostados o no.** Points to the "Multiplicar por credits" section with radio buttons for "Si" (selected) and "No".
- Seleccione si se solicita o no una contraseña.** Points to the "Solicitar clave" section with radio buttons for "Si" (selected) and "No".
- Guardar premio** Points to the "Guardar" button.
- Volver al módulo anterior** Points to the "Volver" button.

24• "Jackpot" Agregar Jackpot - Configuración



NOTA: Recuerde que todas las casillas son obligatorias, de lo contrario el sistema muestra un mensaje de error.

Finalmente, luego de configurar toda la información y verificarla, guardela con el botón **Guardar** o **Actualizar**.

3. Módulo Usuarios

Este módulo permite configurar:

- ♣ Nuevos Usuarios.
- ♣ Cambio de contraseña.
- ♣ Eliminar usuarios.
- ♣ Actualizar información de usuarios.



25 • "Users"

Este módulo muestra una lista de los usuarios configurados en el sistema, útil principalmente para configurar el tipo de cada usuario en el sistema (Administrador, Supervisor o Concesionario).

Usuarios

Gestionar usuarios

Identificación	Nombres	Apellidos	Tipo Usuario	Nombre Usuario
00885	WINNER	WINNER	Dealer	WINNER
088731323	Jean Pierre	Kamiya Odo	Supervisor	jpk
0887313234	Juan	Perez	Supervisor	jlsuper
123123	Wilma	Picapietra	Dealer	af
830514527	Mikohn	Technology	Administrador	Mikohn

Seleccione Usuario:
 Nombres:
 Apellidos:

Tipo de Usuario:
 Nombre de Usuario:
 Contraseña:

Confirme Contraseña:

26 • Usuarios

El botón **Agregar** le permite agregar nuevos usuarios al sistema, para ello llene todas las casillas en blanco que estén activas.

Al seleccionar un usuario de la lista mostrada, se muestran los botones:

Actualizar, que permite registrar los cambios realizados en los datos del usuario (incluida su contraseña de usuario).

Eliminar, que elimina al usuario seleccionado del sistema.

El botón de **retorno** cierra el módulo de usuario y vuelve a mostrar los botones de los diferentes módulos.

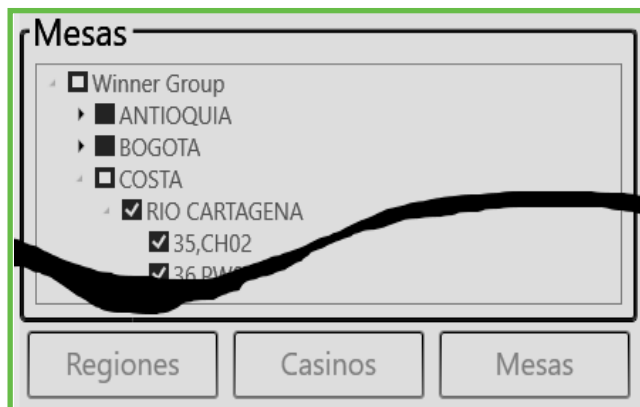
4. Módulo Sorteos

Este módulo consta de un árbol de las salas de casino que se encuentran registradas en el sistema y las mesas configuradas en cada sala; y permite configurar los sorteos que habría en las mesas seleccionadas para cada sorteo configurado.

El módulo se divide en las siguientes secciones:

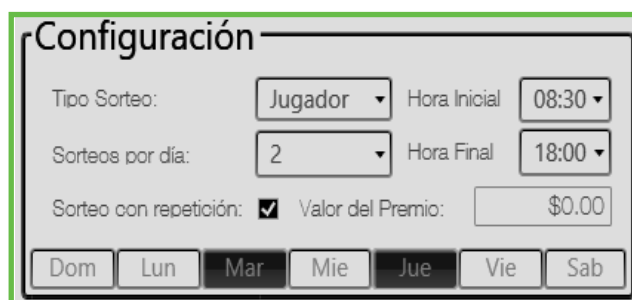


27• Sorteos

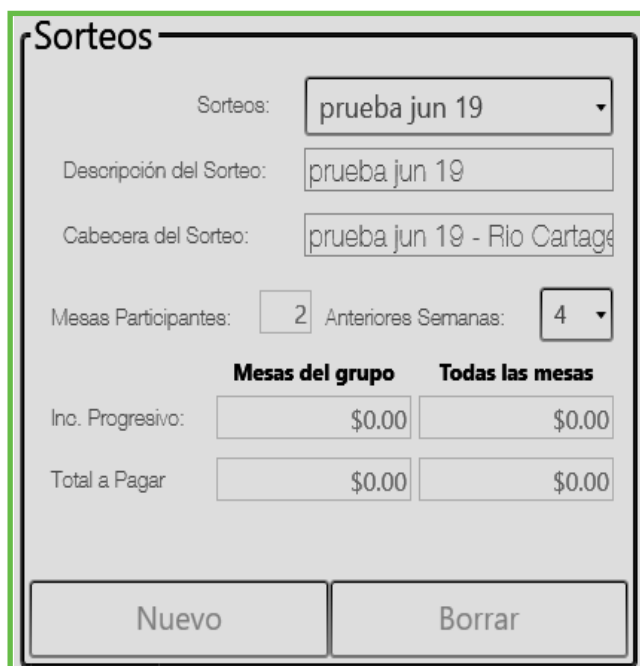


28• Sección Mesas con Sorteo

La sección **Configuración** le permite configurar el tipo de sorteo, la hora de inicio y finalización del sorteo, la cantidad de sorteos por día (mínimo 2 sorteos en una hora), si el sorteo se repetirá cada semana, el valor del premio sorteado y los días en que se realizará cada sorteo.



29• Sección Configuración de Sorteos



30• Set Game

La sección **Sorteos** le permite agregar, editar o eliminar los sorteos configurados en el sistema.

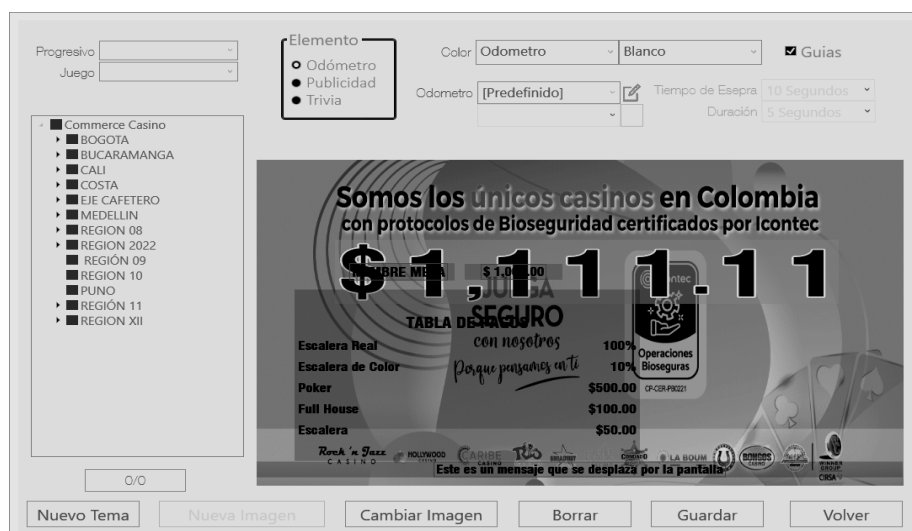
Además, muestra las mesas participantes del sorteo y muestra cuánto aumentó el progresivo y cuánto pagó el sistema por sorteos en las semanas indicadas en el recuadro "Anteriores Semanas".

5. Módulo Configurar Pantalla

Este módulo permite, en un árbol donde se muestran las mesas de cada sala de casino habilitada en el sistema, configurar la posición de los distintos elementos que componen el visor de odómetro del sistema, imágenes de publicidad (opcional) que se visualizará cada cierto tiempo y la duración del mismo; también, si la sala lo desea, se puede configurar algunas pantallas de trivia harán la mesa mas interesante.



31• Configurar Pantalla



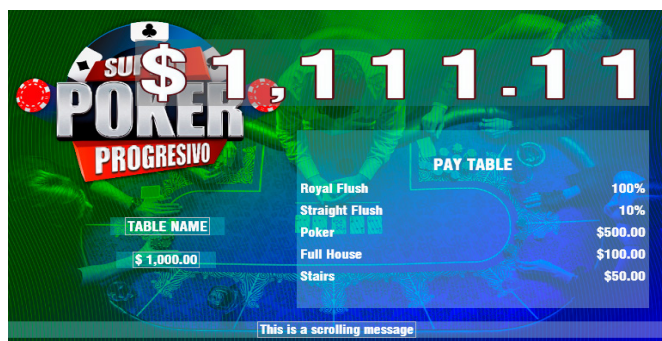
32• Visor Odómetro

Este módulo permite que cada elemento de configuración (Odómetro, Publicidad o Trivia) ubique los elementos que se muestran en pantalla en la posición que la sala considere más conveniente y de acuerdo con el diseño de la imagen de fondo elegida como fondo de pantalla.

▲ Odómetro

Al configurar el elemento odómetro para las mesas seleccionadas en el árbol que se muestra en el módulo, se puede elegir el color de los diferentes componentes que se muestran en pantalla, como los números del odómetro o la tabla de pagos, entre otros.

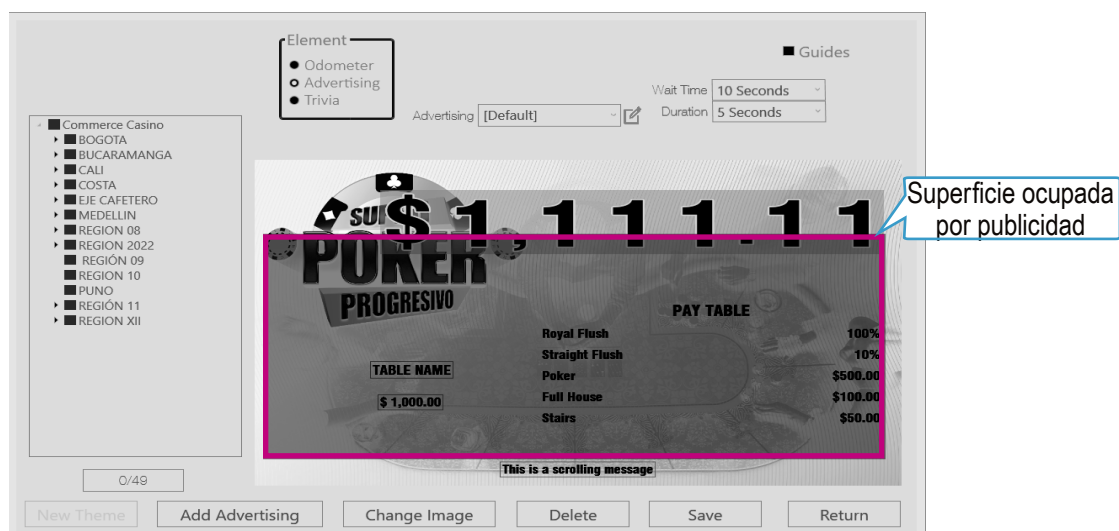
También se puede cambiar la imagen de fondo de la pantalla del odómetro o crear temas para diferentes grupos de máquinas seleccionadas.



Ejemplos de presentación y distribución del odómetro.

Publicidad

Al configurar el elemento publicitario, puede configurar la imagen publicitaria a mostrar para los grupos de máquinas seleccionados o cambiar el tamaño y la posición de la publicidad.



33• Odometro - Publicidad

Trivia

Al configurar el elemento de trivia, puede configurar la imagen de trivia para que se muestre en los grupos de máquinas seleccionados o cambiar el tamaño y la posición del anuncio.



34• Odometro - Trivia

2. COMPONENTES DE MIKOHN PROGRESSIVE TABLES

El sistema **MPT** permite la administración de las mesas de juego instaladas en un casino, para ello se instalan en una mesa de juego algunos componentes de hardware y software, que le permiten al jugador realizar apuestas adicionales al juego regular de la mesa, lo que incrementa el pozo de un jackpot progresivo, el jugador que participa en el juego progresivo y tiene una jugada ganadora, puede llevarse uno de los premios progresivos que se muestran en la tabla de pagos del sistema.

Los componentes del sistema son:

- ♣ Control de MPT
 - ◇ *MTP Display Dealer*
 - ◇ *Dispositivo de usuario - Slot MPT*
- ♣ Odometro (Visor Odómetro)



35• Slot MPT



36• MPT Display Dealer



37• Visor Odometro

OPERACIÓN DE SLOT MPT

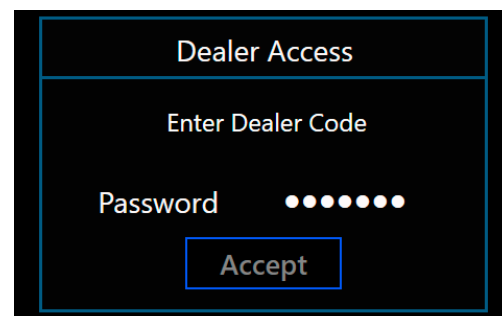
Para el correcto funcionamiento del sistema siga estas indicaciones:

Inicio de jugadas en la mesa de juego

- Asegúrese de que todos los componentes del sistema estén encendidos y funcionando.

- Asegúrese de haber completado la configuración del **MPT - Administrador**.

- Verifique que la licencia del sistema esté vigente. La primera vez que inicie el sistema, el programa iniciará el registro de la mesa y deberá ingresar el código de licencia proporcionado por MIKOHN TECHNOLOGY (este proceso se describe en páginas posteriores).



38 • Acceso Slot MPT

- Asegúrese de que los dispositivos **Slot MPT** estén operativos, en caso contrario, informe la situación al supervisor de la mesa del casino, además, en el sistema esta posición no estará activa.

- Al iniciar el sistema, el dealer debe ingresar la contraseña que le fue asignada en **MPT - Administrador**.

- El dealer vende créditos a las posiciones de los jugadores que lo soliciten, sin exceder los créditos máximos configurados en **MPT - Administrador**.

- Los jugadores deben realizar sus apuestas en el sistema antes que el dealer reparta las cartas e indique que las apuestas están cerradas y presione el botón **INICIAR MANO** del **MPT Display Dealer**.

- Al presionar el botón **INICIAR MANO**, se bloquean los dispositivos en las posiciones de los jugadores (no se aceptan más apuestas).

- Luego el dealer continúa con el juego de la mesa (según las reglas de Poker, BlackJack u otras) y si uno o más jugadores tuvieron una jugada ganadora que corresponde a la Tabla de Premios del Visor Odómetro, el dealer pagará la cantidad correspondiente a la posición del jugador ganador. Para algunos premios se requerirá la autorización del supervisor de la mesa del casino; quien deberá ingresar su contraseña de supervisor, previamente asignada en **MPT - Administrador**.

- Si los sorteos de **Lucky Card** o **Lucky Player** están habilitados y el sistema realiza uno de estos, al presionar el dealer el botón **INICIAR MANO**, se mostrará una animación del sorteo correspondiente y si hay un ganador, el dealer pagará el valor de premio de sorteo a la posición del jugador ganador.

- Después de pagar los premios (siempre que los haya); la jugada finaliza cuando el dealer presione el botón **FINALIZAR MANO** en **MPT Display Dealer**, lo que permite una nueva jugada y desbloquea los dispositivos de los jugadores para que puedan realizar nuevas apuestas para la siguiente mano a jugar.

Control de MPT

Es el sistema compuesto por el software que controla el funcionamiento de la mesa de juego progresiva, la base de datos que almacena los datos del sistema y el hardware con los dispositivos **MPT Display Dealer** y los **Slots MPT** en las posiciones de los jugadores en la mesa de juego.

El sistema al funcionar, inicia el dispositivo **MPT Display Dealer** y los dispositivos **Slot MPT**, además del **Visor Odómetro**.

El **MPT Display Dealer** es para uso exclusivo del dealer; le permite controlar el juego progresivo en la mesa, como vender créditos, iniciar y finalizar jugadas, así como pagar premios y reiniciar los dispositivos de los jugadores **Slot MPT**.



39 • Módulo - MPT Display Dealer

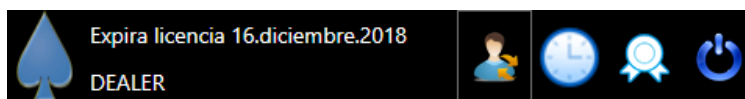
▲ Icono de renovación de licencia

Este ícono permite ingresar la licencia de operación para la mesa de juego. Esta licencia es para cada mesa de juego que forma parte del sistema MPT.

Para renovar la licencia de funcionamiento:

1. Seleccione el icono de picas en **MPT Display Dealer**.

■ **Ícono de Espadas**



40 • MPT Display Dealer - Renueva licencia

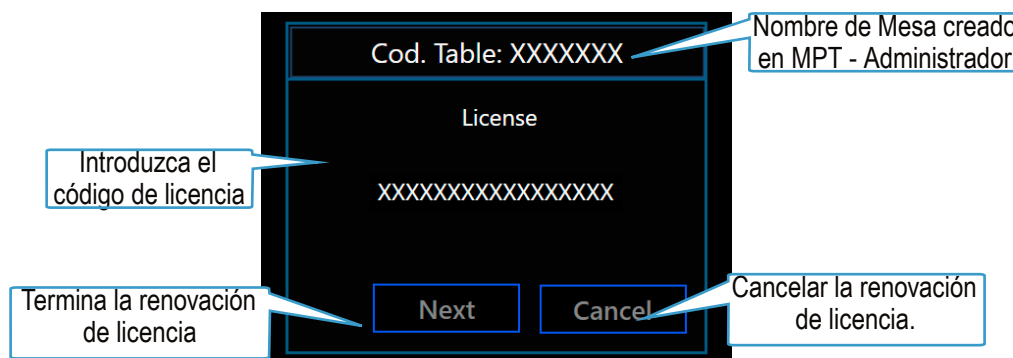
2. La pantalla que se mostrará será la misma que aparecerá la primera vez que inicie el sistema MPT en una mesa de juego progresivo; verifique el nombre de registro de la mesa, este nombre es el mismo que se asignó al crear la mesa progresiva en **MPT - Administrador**.



41 • MPT Display Dealer - Renovar licencia

3. Además, se muestra un código autogenerated, el cual es único para cada mesa progresiva y se solicita para obtener una licencia; este código se debe enviar junto con el nombre de la mesa a MIKOHN TECHNOLOGY para que luego proporcione el código de licencia para la mesa.

4. Luego seleccione el botón *Siguiente*, se desplegará la pantalla donde deberá ingresar el código de licencia provisto por MIKOHN TECHNOLOGY.



42 • MPT Display Dealer - Renovar licencia

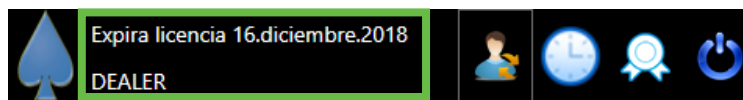
5. Finalmente seleccione el botón *Aceptar* para completar el registro de licencia.

▲ Información de licencia y dealer

Es muy importante tener siempre presente esta fecha, ya que si caduca, la mesa de juego en el sistema MPT dejará de funcionar. Si la licencia está por vencer o ya venció, informe al administrador de la sala para solicitar su renovación.

Además, aquí muestra el distribuidor que inició sesión en el sistema MPT.

■ Fecha de licencia y dealer



43• MPT Display Dealer - Licencia y Dealer



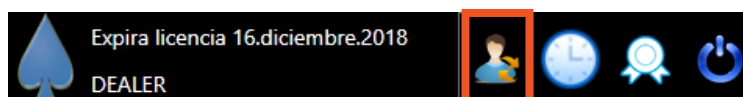
NOTA: Se recomienda solicitar esta licencia al menos una semana antes de la fecha de vencimiento.

▲ Icono de cambio de dealer

Para realizar el cambio de dealer deberás reaalizar lo siguiente:

1. Haga clic en el icono con forma de persona con las flechas giratorias.

■ Icono de intercambio de dealer



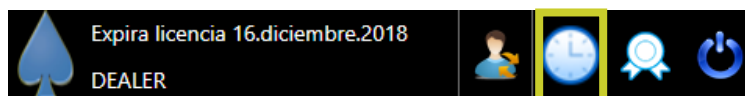
44• Display M.P.T Dealer - Cambio de Dealer

2. Se muestra "¿Estás seguro de que quieres salir?", luego ingrese la contraseña del nuevo dealer.

▲ Icono de últimas 10 apuestas

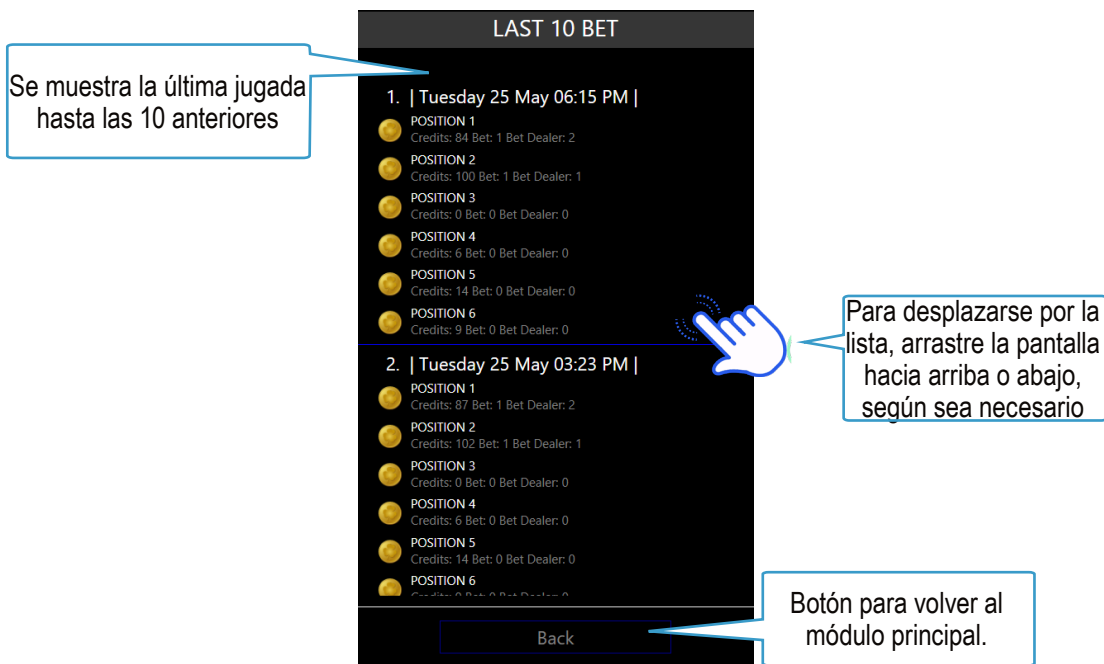


Icono de
reloj



45 • Display M.P.T Dealer - Últimas 10 Apuestas

1. Al seleccionar el icono del reloj, se muestra la siguiente pantalla.



46 • Display M.P.T Dealer - Últimas 10 Apuestas

2. En el visor Odómetro, se muestra una ventana similar sin el botón Atrás, para que los jugadores puedan ver las últimas 10 apuestas.



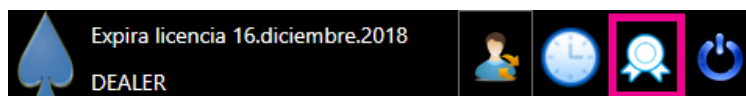
NOTA: Para desplazarse por la lista del historial de apuestas, arrastre el mouse o con el dedo hacia arriba o abajo según desee moverse por la lista.

▲ Icono de pago de los últimos 30 Jackpots

1. Seleccione el icono de la medalla.



Icono de Medalla



47• MPT Display Dealer - Últimos 30 jackpots pagados

2. Se muestra el historial de premios.

Muestra el tipo de movimiento registrado, la fecha, la posición de quien ganó, los créditos apostados por el jugador, el premio y los impuestos (si corresponde).

AWARDS HISTORY	
1) STRAIGHT	lun, 19 November 01:15 p.m. Winning position: 1 Credits bet: 1 Quantity: 30000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
2) STRAIGHT	sat, 17 November 12:22 a.m. Winning position: 3 Credits bet: 1 Quantity: 30000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
3) STRAIGHT	fri, 16 November 09:18 a.m. Winning position: 1 Credits bet: 1 Quantity: 30000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
4) FULL	fri, 16 November 08:18 p.m. Winning position: 3 Credits bet: 1 Quantity: 100000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
5) STRAIGHT	fri, 16 November 07:36 p.m. Winning position: 3 Credits bet: 1 Quantity: 30000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
6) FULL	fri, 16 November 05:38 p.m. Winning position: 1 Credits bet: 1 Quantity: 100000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
7) FLUSH	fri, 16 November 05:28 p.m. Winning position: 1 Credits bet: 1 Quantity: 60000 Taxes: 0 Registered: Player: UserNickName
Back	

Para desplazarse por la lista, arrastre la pantalla hacia arriba o hacia abajo.

Botón para volver al módulo anterior.

48• MPT Display Dealer - Historial de Premios

3. En el visor Odómetro, se muestra una ventana similar sin el botón Atrás, para que los jugadores puedan ver los últimos 30 jackpots pagados.



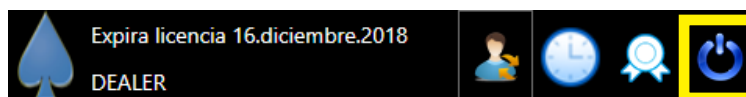
NOTA: Para desplazarse por la lista del historial de premios, arrastre el mouse o el dedo hacia arriba o hacia abajo, según lo desee.

♠ Icono de funciones varias

Este ícono se usa para funciones como:



Icono de Encendido y apagado



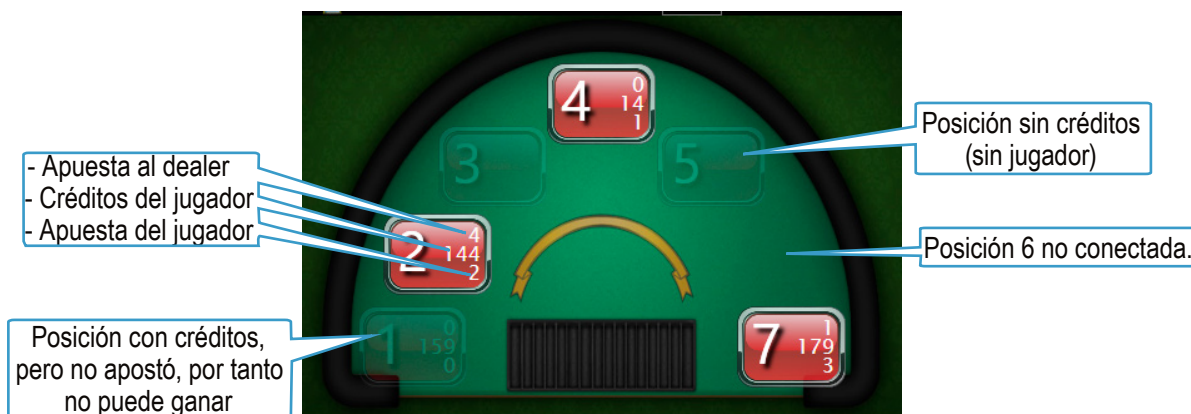
49 • MPT Display Dealer - Funciones varias

- ♣ Continuar con el juego.
- ♣ Reiniciar dispositivos de jugadores (Slot MPT).
- ♣ Reiniciar programa (Mesa).
- ♣ Apagar Mesa.

♠ Pantalla de posiciones de los jugadores

Esta pantalla muestra las posiciones configuradas para la mesa de juego progresivo.

Permite verificar cuántos créditos ha adquirido cada jugador, cuánto ha apostado a que su jugada será ganadora y/o cuánto apostó a que el dealer tendrá una jugada ganadora.



50 • Display M.P.T. - Posiciones de jugadores

También permite verificar si una posición está conectada al sistema (de no estar conectada, no se muestra).

Y permite diferenciar a qué posición se vende créditos o que posición hizo apuestas que le permitan participar en el juego progresivo (las posiciones que no apuesta se muestran transparentes)

▲ Botón Créditos

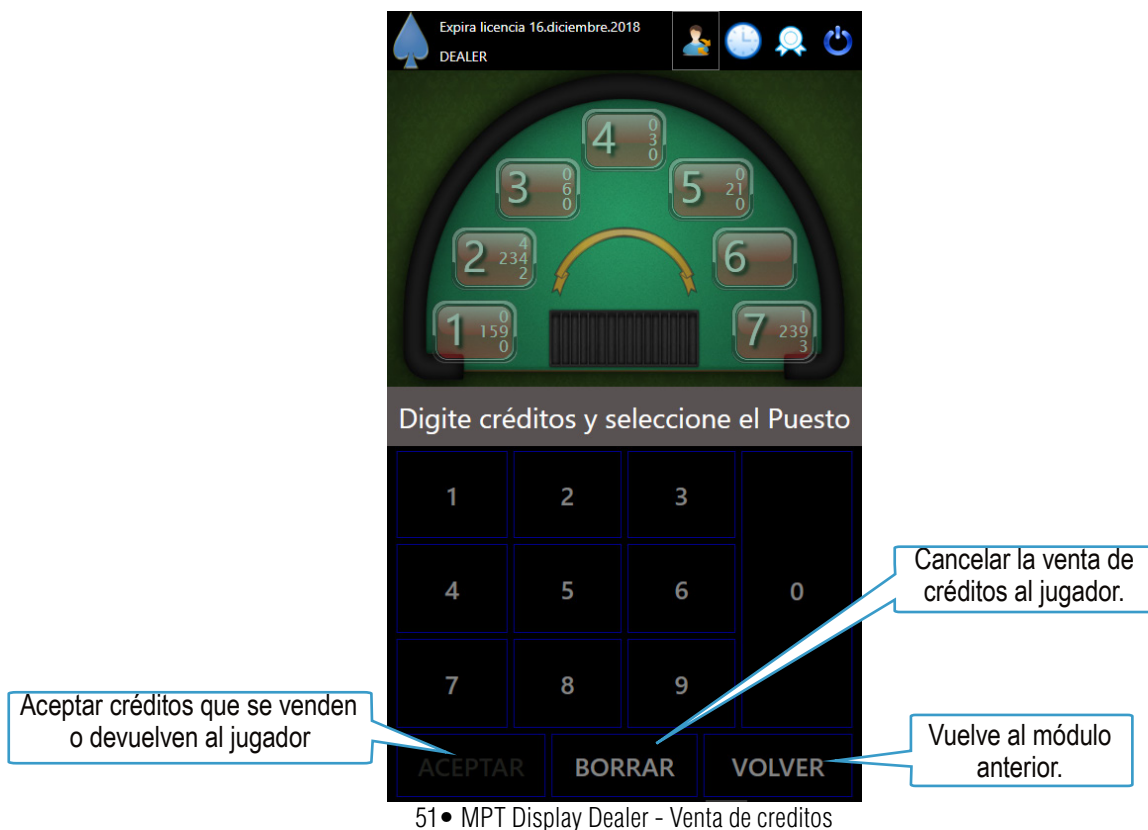
Este botón es para vender o devolver créditos a los jugadores. Para hacerlo, siga estas instrucciones:

1. Verifique que las posiciones del jugador estén activas, si no, reinicie los dispositivos del jugador como se describe en el ícono de funciones varias.



NOTA: Si ocurre algún problema, sea del tipo que sea, el sistema se quedará con los créditos del jugador, hasta que el dealer los devuelva.

2. Seleccione el botón Créditos, se mostrará la siguiente pantalla.



51 • MPT Display Dealer - Venta de créditos

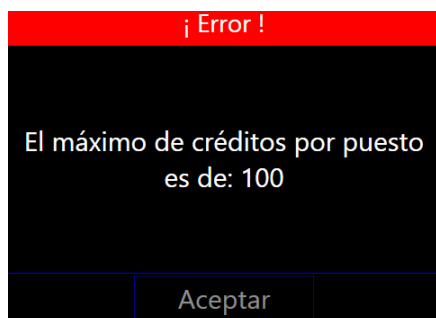
3. A continuación, seleccione la posición a la que va a vender los créditos, luego ingrese la cantidad de créditos a vender. Para devolver todos los créditos al jugador, se vende 0 créditos.



52 • MPT Display Dealer - Venta de Créditos

4. Para confirmar la venta, seleccione el botón ACEPTAR, o el botón BORRAR, para cambiar la venta de créditos.
5. Para volver a la pantalla anterior, seleccione el botón ATRAS.

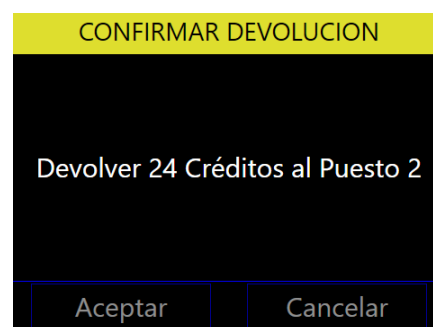
El sistema mostrará mensajes informativos y de error al realizar funciones como la venta de créditos.



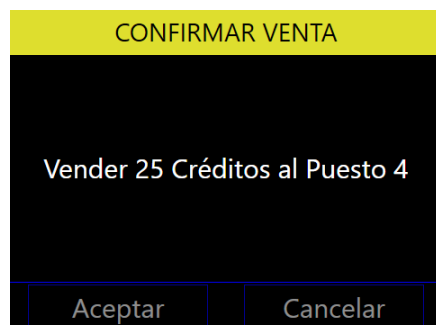
53• MPT Display Dealer - Exede Créditos

ERROR AL VENDER MÁS CRÉDITOS DE LOS PERMITIDOS: Este mensaje aparece cuando el dealer intenta vender créditos a una posición de jugador por un monto acumulado mayor al máximo de créditos configurado en **MPT - Administrador**.

DEVOLUCIÓN DE CRÉDITOS: Un jugador puede retirarse en cualquier momento del juego; En caso de tener créditos disponibles, el dealer realiza una venta de **cero** créditos a la posición de dicho jugador y le devuelve los créditos que tenía.



54• MPT Display Dealer - Devolver Créditos

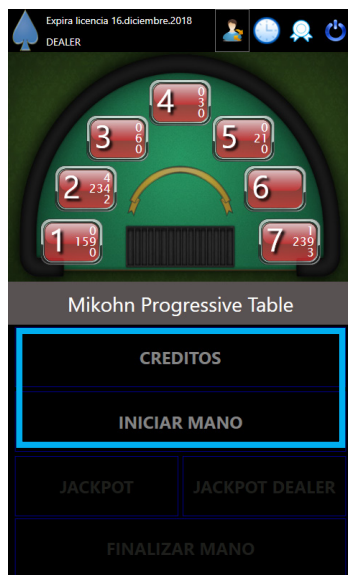


55• Displya M.P.T. Dealer - Vende Créditos

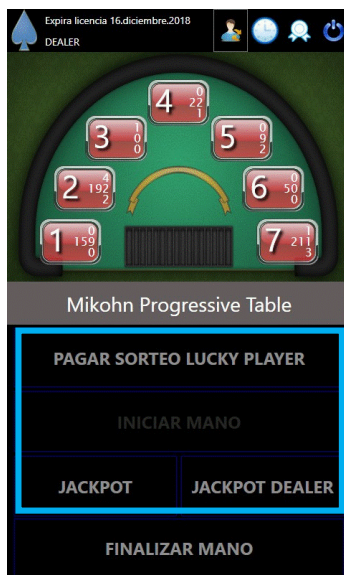
VENDE CRÉDITOS A LAS POSICIONES DEL SISTEMA: Al realizar una venta de créditos al jugador, el sistema informa los créditos vendidos a la posición del jugador.

♠ Botón Iniciar Mano

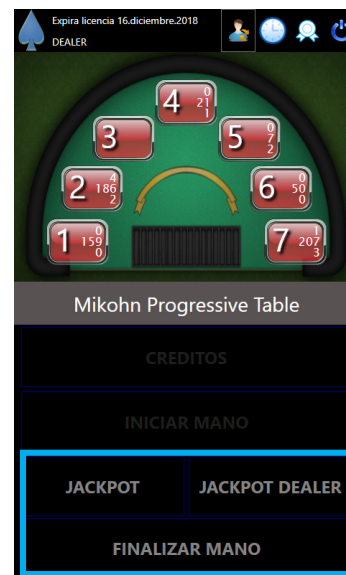
Al seleccionar este botón, se bloquean las posiciones del jugador (**Slot MPT**) y si algún jugador hizo apuestas al progresivo, se activan los botones **Jackpot** y **Jackpot Dealer** o Sorteos (**Lucky Player** y **Lucky Card**), y el botón **Finalizar Mano**.



56• MPT Display Dealer - Iniciar Mano



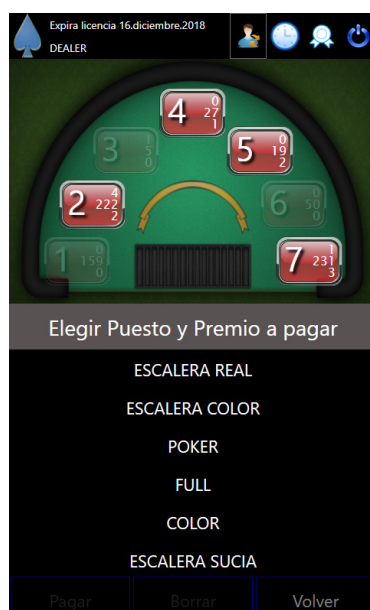
57• MPT Display Dealer - Iniciar Mano
-Sorteo Lucky Player.



58• MPT Display Dealer - Mano
Iniciada

» Botón Jackpot

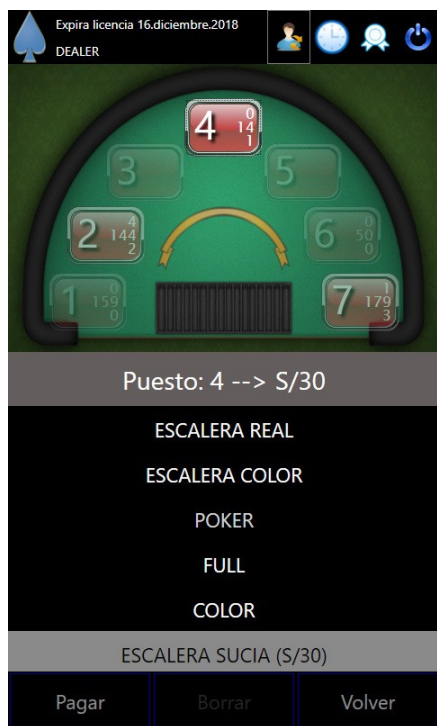
1. Cuando un jugador tiene una mano ganadora, el dealer paga el premio seleccionando el botón **Jackpot**.



59•MPT Display Dealer - Pagar Jackpot

2. Luego seleccione la posición del jugador ganador en los botones activos del MPT Display Dealer (botones no transparentes).

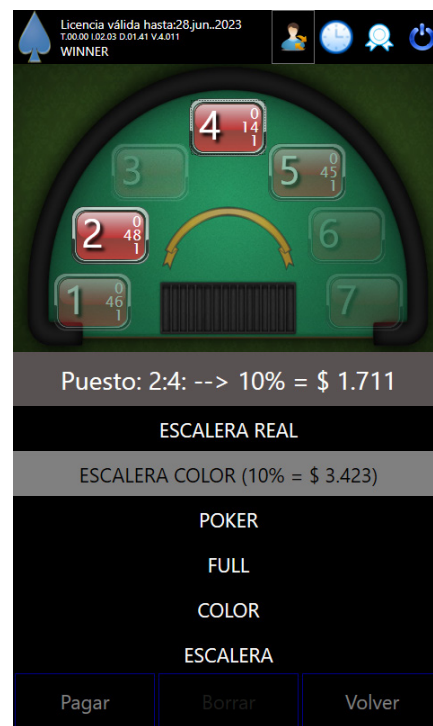
3. Luego seleccione el Jackpot correspondiente a la jugada ganadora en la tabla de premios del MPT Display Dealer.



60• Pago Jackpot - Jackpot Fijo



61• Pago Jackpot - Jackpot Porcentual.
Un jugador



62• Pago Jackpot - Jackpot Porcentual.
Varios jugadores



NOTA: Los premios con valor fijo se paga segun la tabla de premios. Los premios porcentuales se reparten entre todos los jugadores que ganaron.

4. Luego de seleccionado el botón **Pagar**, el sistema muestra el mensaje **¿Esta seguro de pagar el Jackpot: ... Posición de Jugador?**. además de información del jackpot a pagar como:

- ♣ Valor del premio, según la tabla de pagos que muestra el Visor Odómetro.
- ♣ Créditos apostados.
- ♣ Valor Total a Pagar (si el jackpot aplica impuestos, es el valor del premio menos los impuestos y el valor del impuesto), para premios fijos, si la configuración del juego lo permite, los créditos apostados se multiplican por el premio que se muestre en la tabla de pagos.



63• Pago Jackpot - Detalle de pago

5. Para premios fijos, por lo general al seleccionar el botón **Aceptar** en la pantalla de información de pagos, el sistema finaliza el proceso de pago y descuenta el monto pagado del pozo progresivo.

6. Cuando el pago es porcentual, si hay un ganador, el premio total es para ese jugador (menos impuestos, si estos deben aplicarse); si hay mas de un ganador, el premio se divide entre todos los ganadores.

PAGAR ESCALERA COLOR?

¿Está seguro de pagar el jackpot:
ESCALERA COLOR
al Jugador: 2?

INFORMACION DEL JACKPOT
3*****

Valor del Premio: 10%
Valor Total a Pagar: \$ 3.423

Aceptar Cancelar

64• Pago Jackpot - Pago Porcentual. Un jugador

PAGAR ESCALERA COLOR?

¿Está seguro de pagar el jackpot:
ESCALERA COLOR
a Jugadores: 2 y 4?

INFORMACION DEL JACKPOT
2*****

Valor del Premio: 10%
Jackpot para cada Jugador: \$ 1.711

Jugador	a	Créditos	en Mano
2		77	\$ 1.634
4		111	\$ 1.600

Aceptar Cancelar

65• Pago Jackpot - Pago Porcentual. Varios jugadores

7. Para premios porcentuales y aquellos que la sala lo determine, al seleccionar el botón **Aceptar** en la pantalla de información de pagos, el sistema solicita que el supervisor de la mesa ingrese su contraseña asignada para validar el pago del premio, luego de esta validación el sistema finaliza el proceso de pago y descuenta el monto pagado del pozo progresivo.

PAGO ESCALERA REAL

Ingrese el Código del Supervisor
para autorizar el pago

Contraseña ••••••••

Aceptar Cancelar

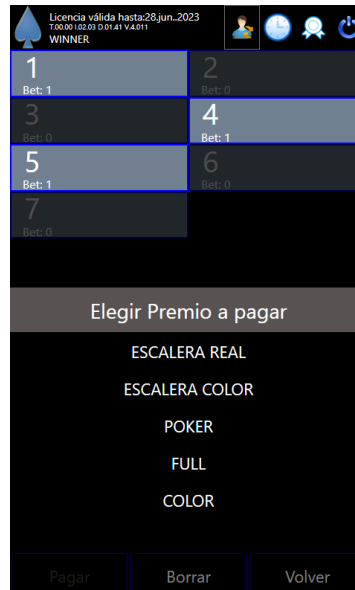
66• Pago Jackpot - Validación de Supervisor



NOTA: Si el premio a pagar es por el 100% del pozo, el sistema se reiniciará al pozo inicial configurado

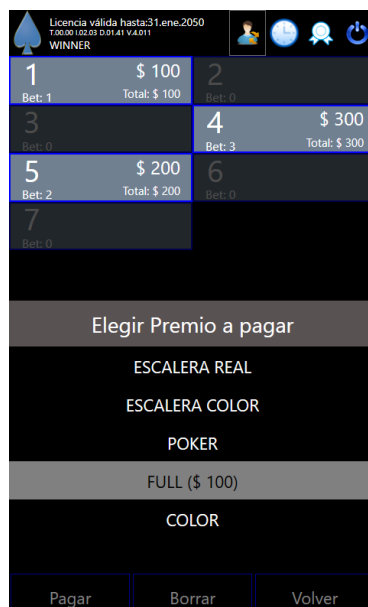
» Botón Jackpot Dealer

1. Cuando el dealer tiene una mano ganadora; ganan todos los jugadores que apostaron al **Jackpot Dealer**.
2. Para pagar el premio, el dealer selecciona el botón **Jackpot Dealer**.

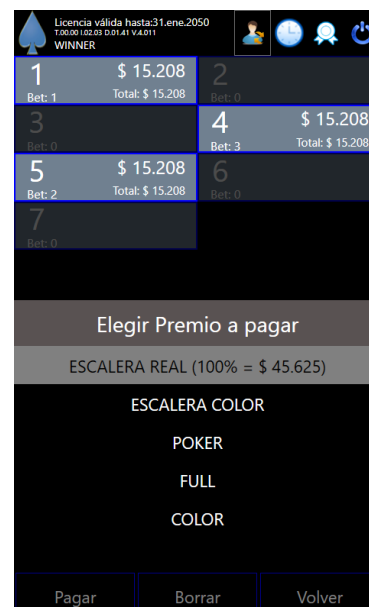


67• Pago Jackpot Dealer

3. La pantalla mostrará las posiciones que apostaron al dealer; al seleccionar el premio correspondiente a la mano que obtuvo el dealer, se activa el botón **Pagar** y las posiciones mostrarán los premios que le corresponda a cada jugador según los créditos que apostaron. Para premios porcentuales, el monto se divide por igual entre todos los que apostaron a la jugada del dealer.



68• Pago Jackpot Dealer - Premio fijo



69• Pago Jackpot Dealer - Premio porcentual

4. Para continuar con el pago, seleccione el botón **Pagar**, el sistema muestra la información del pago a realizar. Estos datos son:

- ♣ Las posiciones de los jugadores ganadores.
- ♣ La apuesta de cada jugador.
- ♣ El premio total de cada jugador.
- ♣ Los créditos asignados a la posición del jugador como pago del premio.
- ♣ El dinero entregado a cada jugador.

PAGAR FULL?

¿Está seguro de pagar el jackpot:
FULL
al Dealer?

INFORMACION DEL JACKPOT

Pago x Credito Apostado = \$ 100
Impuestos = \$ 0

Jugador	Apuesta	Jackpot	Créditos	en Mano
1	1	\$ 100	0	\$ 100
4	3	\$ 300	0	\$ 300
5	2	\$ 200	0	\$ 200

Aceptar

Cancelar

70• Pago Jackpot Dealer - Premios fijos

PAGAR ESCALERA REAL?

¿Está seguro de pagar el jackpot:
ESCALERA REAL
al Dealer?

INFORMACION DEL JACKPOT

100%

Jugador	Apuesta	Jackpot	Créditos	en Mano
1	1	\$ 15.208	0	\$ 15.208
4	3	\$ 15.208	0	\$ 15.208
5	2	\$ 15.208	0	\$ 15.208

Aceptar

Cancelar

71• Pago Jackpot Dealer - Premios porcentuales

5. Para premios fijos, por lo general al seleccionar el botón **Aceptar** en la pantalla de información de pagos, el sistema finaliza el proceso de pago y descuenta el monto pagado del pozo progresivo.

PAGO ESCALERA REAL

Ingrese el Código del Supervisor
para autorizar el pago

Contraseña ●●●●●●●●

Aceptar

Cancelar

72• Pago Jackpot Dealer - Validación de Supervisor

6. Para premios porcentuales y aquellos que la sala lo determine, al seleccionar el botón **Aceptar** en la pantalla de información de pagos, el sistema solicita que el supervisor de la mesa ingrese su contraseña asignada para validar el pago del premio, luego de esta validación el sistema finaliza el proceso de pago y descuenta el monto pagado del pozo progresivo.

» Botón Sorteo

El botón **Sorteo** se muestra cuando los jugadores realizan apuestas al progresivo en las horas definidas por la sala para realizar los sorteos que tenga programados.

Se puede programar varios sorteos al día, en la semana o al mes y suelen ser de 2 tipos; estos son:

* Lucky Player

Si hay jugadores en el tiempo programado para este sorteo, siempre habrá un ganador y en el sistema progresivo ocurrirá lo siguiente:

1. Luego de iniciar mano, se activa el botón **PAGAR SORTEO Lucky Player**. Además, en la pantalla del **Visor Odómetro** se muestra la pantalla de animación del sorteo **Lucky Player**.



73• Pagar Sorteo Lucky Player

2. La animación de **Lucky Player**, muestra la posición del jugador ganador y el monto a pagar.



74• Animación Sorteo Lucky Player

3. Luego de pagado el sorteo, el botón **PAGAR SORTEO Lucky Player** vuelve a ser el botón de **Creditos** y la animación de **Lucky Player** se cierra.
4. Luego de pagado el sorteo, y de haber algún premio para los jugadores o a la mano del dealer, proceder con el proceso de pago correspondiente.

* Lucky Card

Este sorteo se realiza en la hora programada en el sistema MPT, pero solo habra ganador si algún jugador tiene la carta que se muestra en la animación del sorteo y además apostó al juego progresivo; al salir el sorteo ocurrirá lo siguiente:

1. Luego de iniciar mano, se activa el botón **PAGAR SORTEO Lucky Card**. Además, en la pantalla del **Visor Odómetro** se muestra la pantalla de animación del sorteo **Lucky Card**.



75• Pagar Sorteo Lucky Player

2. La animación de **Lucky Card**, muestra la carta ganadora y el premio a pagar al jugador que tenga la misma carta.



76• Animación Sorteo Lucky Card

3. Pagar al jugador que tenga la carta mostrada en el sorteo; de no haber ganador cancelar el proceso de pago para cerrar la animación de **Lucky Card** y el botón **PAGAR SORTEO Lucky Card** vuelva a ser el botón de venta de Créditos.
4. Luego de pagado el sorteo, y de haber algún premio para los jugadores o a la mano del dealer, proceder con el proceso de pago correspondiente.

SOLUCIÓN DE OCURRENCIAS.

Mesa Caducada

♠ Ocurrencia 1

El periodo de licencia de funcionamiento de **MPT** se venció.

» Acción a tomar

Solicite la ampliación del periodo de licencia de funcionamiento a su representante de Mikohn Technology, por correo electrónico a info@mikohn.net, o mediante la opción **Contacto** de la web www.mikohn.net.

♠ Ocurrencia 2

Aun no se se venció el periodo de funcionamiento de **MPT**, sin embargo, al iniciar la mesa de juegos, el sistema solicita renovar la licencia.

» Acción a tomar

Comuniqué esta situación a su representante Mikohn Technology, tenga en cuenta que, si modifica la fecha y hora del computador donde se encuentra instalado **MPT**, el sistema se bloqueará, ya que asume que trató de cambiar la fecha, a una en la que la licencia aún era válida.

En estos casos, para restaurar el funcionamiento de **MPT**, deberá solicitar una nueva licencia con una nueva fecha de caducidad.

Mesa sin conexión a la red o Base de Datos

♠ Ocurrencia

El computador perdió conexión con la red o base de datos.

» Acción a tomar 1

Asegúrese que pueda acceder a la base de datos mediante el **SQL Server Management Studio**.

» Acción a tomar 2

Revise posible avería en el cableado que conecta la(s) PC con el equipo que contenga la base de datos.

» Acción a tomar 3

Asegúrese que la base de datos (MSSQL) esté funcionando en la PC donde se encuentre instalado.

Además, asegúrese que los niveles de seguridad en la PC (firewall), donde se encuentra instalada la base de datos, permita la conexión remota (en caso de que el MSSQL se encuentre en una PC diferente a la instalada en la mesa de juegos).



NOTA: *Luego de seguir cualquiera de las soluciones mencionadas, reinicie el sistema **MPT**.*

Mal funcionamiento en dispositivo Slot MPT

♠ Ocurrecia 1

Números que indican las apuestas o créditos no encienden.

» Acción a tomar

Solicite al servicio técnico de la sala revisión del dispositivo y su posible cambio.

♠ Ocurrecia 2

Números que indican las apuestas o créditos encienden, pero los números no son legibles.

» Acción a tomar

Asegúrese que el dispositivo en la posición del jugador no se encuentre flojo o suelto, de ser así, solicite al servicio técnico de la sala, la revisión y posible cambio del dispositivo. Reinicie el dispositivo o el sistema **MPT**.

♠ Ocurrecia 3

Ficha obstruida en slot de fichas del dispositivo.

» Acción a tomar

Trate de retirar o hacer pasar la ficha por el slot del dispositivo para el jugador, de no ser posible, no usar dicha posición y solicite al servicio técnico de la sala la revisión del dispositivo.

♠ Ocurrecia 4

Botón de apuestas al jugador trabado (**Er1**)

» Acción a tomar

Con el juego cerrado o apagado, vuelva a presionar el botón de apuesta al jugador para intentar destrabarlo, de no ser posible, no usar dicha posición y solicite al servicio técnico de la sala, la revisión del dispositivo.

♠ Ocurrecia 5

Botón de apuestas al dealer trabado (**Er2**)

» Acción a tomar

Con el juego cerrado o apagado, vuelva a presionar el botón de apuesta al dealer para intentar destrabarlo, de no ser posible, no usar dicha posición y solicite al servicio técnico de la sala, la revisión del dispositivo.

♠ Ocurrecia 6

Al insertar fichas, estas no se registran en el sistema.

» Advertencia

Asegúrese que el jugador no haya excedido el máximo de créditos que pueda tener un jugador. **De ser así, el jugador perderá esas fichas.**

» **Acción a tomar 1**

En caso se muestre el mensaje **Er3**, no usar esa posición en la mesa y solicite la revisión del sensor óptico superior del **Slot MPT**.

» **Acción a tomar 2**

En caso se muestre el mensaje **Er4**, no usar esa posición en la mesa y solicite la revisión del sensor óptico inferior del **Slot MPT**.

♠ **Ocurrencia 7**

Ninguna posición de jugador enciende y en el **MPT Display Dealer** no se muestra ninguna posición disponible

» **Acción a tomar**

Revise que la fuente de alimentación AC/DC de los dispositivos de jugador esté conectado y funcionando. Revise además el cable serial que conecta la PC en la Mesa de Juegos con los dispositivos de los jugadores y los cables que conectan cada uno de los dispositivos.

Cambio de dispositivo Slot MPT

Para cambiar este dispositivo debe tener en cuenta que la numeración de posición corresponda a la ubicación que se va a cambiar en la mesa de juegos.

Debido a esto, antes de realizar este cambio, es necesario contactar con el soporte técnico de Mikohn para asegurar la correcta numeración para el cambio de este componente.

Este dispositivo consta de 2 tarjetas por cada posición de jugador, la que define la numeración de la posición es la *Tarjeta Interfaz v2.0* que se encuentra dentro de la mesa de juegos y no es visible para el dealer o los jugadores.



77 • Slot MPT



NOTA: El cambio de cualquier componente de hardware del sistema MPT, debe realizarlo personal técnico calificado y autorizado por la sala de juegos y Mikohn Technology LLC.

Mal funcionamiento del dispositivo del Dealer - MPT Display Dealer

▲ Ocurrecia 1

Pantalla de **MPT Display Dealer** no enciende.

» Acción a tomar 1

Revise el cable USB que esté correctamente conectado entre la PC de la mesa de juegos y la pantalla **MPT Display Dealer**.

» Acción a tomar 2

Asegúrese tener instalado en la PC de la mesa de juegos el controlador de la pantalla **MPT Display Dealer**.

» Acción a tomar 3

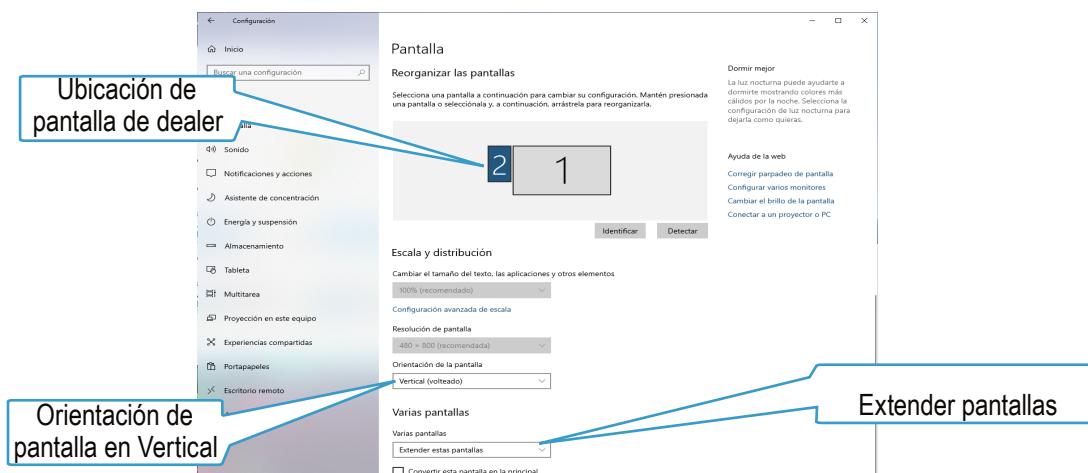
En la configuración de pantallas del PC en la mesa de juegos, habilite y expanda el escritorio del PC, para agregar una pantalla USB adicional.

▲ Ocurrecia 2

La pantalla de **MPT Display Dealer** funciona, pero al iniciar el sistema **MPT**, el programa no se muestra en la pantalla del dealer o solo se muestra la parte superior del programa.

» Acción a tomar

En la configuración de pantallas del PC en la mesa de juegos, asegúrese tener la pantalla USB en posición vertical invertida y al lado izquierdo de la pantalla principal del PC.



78• Ubicación de pantalla de Dealer

▲ Ocurrencia 3

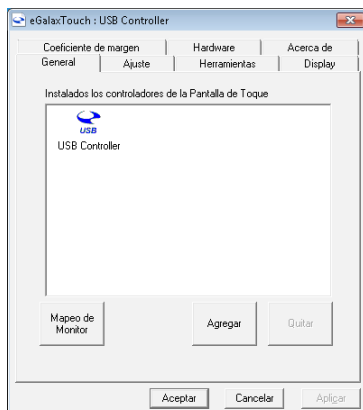
No se puede seleccionar o marcar los botones en el **MPT Display Dealer**.

» Acción a tomar

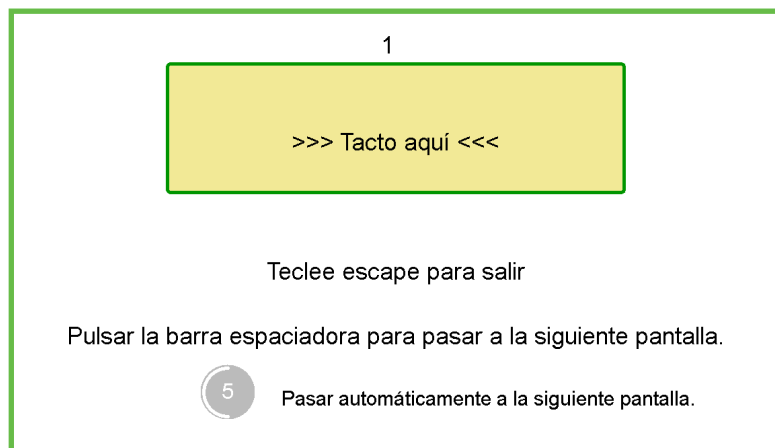
Asegúrese tener instalado en la PC de la mesa de juegos el software de control Touch (**eGalaxTouch**) para la pantalla USB.



Inicie el programa **eGalaxTouch** y ejecute el Mapeo de Monitor para identificar la pantalla USB.

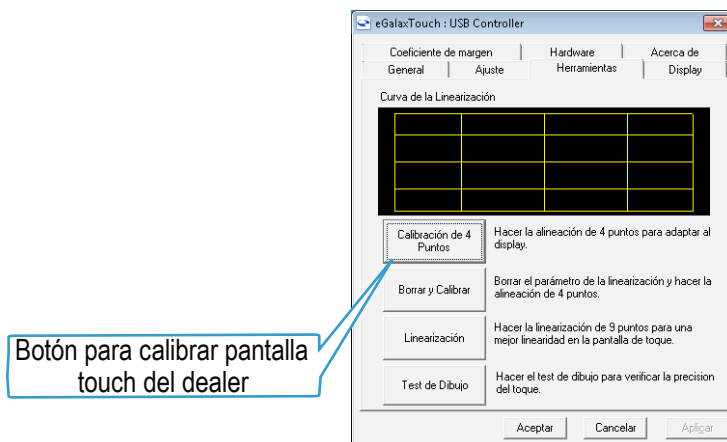


79 • eGalaxTouch Controller



80 • eGalaxTouch mapeo

Finalmente realice la calibración touch para la pantalla del dealer.



81 • eGalaxTouch - Calibrar

▲ Ocurrencia 4

Pantalla de **MPT Display Dealer** rota.

» Acción a tomar

Solicite al servicio técnico de la sala el cambio del dispositivo.

Página intencionalmente en blanco

ANEXO - B

Este anexo describe algunos de los juegos que se pueden implementar en las Mesas Progresivas Mikohn.

1. STUD POKER

Descripción del juego

El STUD POKER es un juego de mesa donde se reparten cinco cartas a cada jugador de una baraja de 52 cartas, pueden jugar de uno a siete jugadores contra el Dealer de la casa. Al igual que otros juegos de mesa, la mecánica del STUD POKER permite que el juego y la resolución de las apuestas sean rápidas.

En este anexo se detalla la forma de manejar el juego STUD POKER, y como realizar los pagos del JACKPOT PROGRESIVO. Se sugiere y recomienda seguir los procedimientos para tales actividades.

En el STUD POKER, los jugadores apuestan (1ra apuesta o ANTE) para recibir una mano de cinco cartas, boca abajo, el jugador puede retirarse o para continuar jugando, debe doblar la (1ra apuesta o ANTE). El Dealer reparte a cada jugador, cinco cartas, de izquierda a derecha. El Dealer tiene cuatro cartas, boca abajo y una boca arriba. El Dealer debe tener en su mano por lo menos un valor As / Rey (un As y un Rey) para calificar. Si el Dealer no tiene As / Rey o mayor, el jugador gana automáticamente la (1ra apuesta o ANTE), incluso si la mano de los Jugadores es menor que la de los Dealers. Por consiguiente, es una opción viable para el jugador si presume o simula.

En la mesa pueden jugar al mismo tiempo un máximo de siete jugadores. Cada posición del jugador tiene zonas marcadas en el diseño para realizar las apuestas (1ra o ANTE), (2da o BET), así como también un dispositivo **Slot MPT** para ser utilizado en la opción de apostar al JACKPOT PROGRESIVO. Véase la Figura el diseño de la mesa. Esta apuesta del JACKPOT PROGRESIVO es aceptada a condición de que una apuesta (1ra o ANTE) haya sido colocada por el jugador, y que ambas apuestas se hagan antes de que se reparta la primera carta. Una mano ganadora del JACKPOT PROGRESIVO no se ve afectada por la mano del Dealer. Es decir, el jugador gana el JACKPOT PROGRESIVO, aun cuando la mano del dealer califique o no.



82 • Diseño de mesa de juego Stud Poker Progresivo

Estructura de pagos en la mesa de juegos

El juego paga 1 a 1 en todas las apuestas de 1ra apuesta o Ante.

Tabla A1 A continuación se muestra las cuotas de pagos en la 2da apuesta o BET según la mano ganadora (listados en orden descendente de rango)

**Tabla A1 - Pagos de Stud Poker Progresivo, Juego Básico.
(No Jackpot)**

STUD POKER PROGRESIVO Juego Básico	
Tipo de Mano	Posibilidad
Escalera Real (Royal Flush)	100 a 1
Escalera de Color (Straight Flush)	50 a 1
Cuatro de una clase - Poker (Four-of-a-Kind)	20 a 1
Mano Llena (Full House)	7 a 1
Color (Flush)	5 a 1
Escalera (Straight)	4 a 1
Tres de una clase - Trio (Three-of-a-Kind)	3 a 1
Dos Pares (Two Pair)	2 a 1
Un Par o Menos	1 a 1

Las Apuestas

Después de la apuesta, cada jugador recibe una mano de cinco cartas, boca abajo, mientras que el Dealer recibe una mano de cinco cartas con la última de estas cartas boca arriba. **Los jugadores no pueden ni deben ver las cartas de otros jugadores, ni comunicarse o intercambiar cualquier información relacionada con su mano u otras manos.**

A continuación, se explican las reglas de las apuestas:

1. Las reglas relativas a la operación del juego, como los pagos mínimos y máximos de apuestas y las manos ganadoras pueden acceder a una porción del Jackpot Progresivo, estos pagos están publicados en la mesa para el reconocimiento público.
2. El jugador puede hacer tres apuestas en el Stud Poker Progresivo:
 - a. Inicialmente, cada jugador hace una 1ra apuesta o ANTE. El jugador debe apostar (1ra o ANTE) para jugar en el Stud Poker Progresivo.
 - b. El jugador para participar en el Jackpot Progresivo (sistema MPT), debe comprar créditos al dealer o insertar fichas en la ranura del dispositivo Slot MPT. Con los créditos disponibles, participa en el progresivo pulsando el botón **BET** para su juego, o **Dealer** para la jugada del Dealer. El contador progresivo avanzará en una cantidad predeterminada para cada apuesta realizada en el sistema MPT.
 - c. El jugador, después de recibir una mano de cinco cartas, debe declarar sus intenciones de apuesta, como se muestra en los siguientes escenarios:

El jugador puede **RETIRARSE**, perdiendo así la 1ra apuesta o ANTE; o

El jugador puede **CONTINUAR**, apostando una cantidad adicional, exactamente dos veces la cantidad de la 1ra apuesta o ANTE

- d. Todas las apuestas en el STUD POKER PROGRESIVO se harán mediante los créditos disponibles en el dispositivo Slot MPT de cada posición de jugador en la mesa de juegos y presionando los botones correspondientes a la mano del jugador o del dealer. Las apuestas verbales no serán aceptadas en el juego del Stud Poker Progresivo.
- e. Después de la primera carta repartida de cualquier mano, ningún Jugador puede remover, incrementar o alterar cualquier apuesta que se haya hecho hasta que una decisión se ha determinado y ejecutado.

Análisis Matemático

Para determinar el retorno en la inversión del STUD POKER PROGRESIVO, con anterioridad se desarrolló una estrategia en un ordenador, donde con el jugador de forma simulada se desarrolló el juego. La tabla de pagos anteriormente mostrada fue empleada en la simulación

Esta simulación, se llevó a cabo en una muestra de **5'000,000** manos, mostrando ciertamente, que durante el juego el total de las apuestas 1ra apuesta o ANTE y 2da apuesta o BET hubo un total de **10'147,658** unidades apostadas El jugador perdió **249,744** (unidades) de las apuestas, que se traduce en una ventaja de la casa del **2,46%**

Para ilustrar mejor la validez de la estrategia, hay que tener en cuenta que el punto donde el jugador debe tomar la decisión de hacer una (2da apuesta o BET) o renunciar a su (1ra apuesta o ANTE). Consideramos que el jugador ve en su mano un par y la CARTA DESCUBIERTA del dealer. Supongamos que en su mano no tiene ninguna otra carta del valor que la carta descubierta de dealer, además, que en **1,000** casos, tomara en cuenta que tiene una tercera carta igual a la carta descubierta del dealer.

Si se retira en 1,000 manos donde la tercera carta iguala a la carta descubierta del dealer, perderá su (1ra apuesta o ANTE) el jugador perderá **1,000** unidades con esta mano.

La simulación muestra que al hacer una apuesta (BET), no con la mano del jugador con cualquier pareja, perderá hasta **1,000** unidades. El potencial ganado/perdido de cualquier par puede variar, dependiendo de la carta descubierta, pero la mano con un par, siempre hará una (2da apuesta o BET). La simulación produjo los resultados que se muestran a continuación en la Tabla A2.1.

Mano Par-Valores
(el jugador que no tenga el As, Rey o ninguna otra carta descubierta)
Victorias/Derrotas en el Resultado de la Apuesta
unidades por cada **1000** manos

Tabla A2.1 - Stud Poker Progresivo Resultados de la Simulación

Pair	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K	A
2's	300	925	925	925	925	925	925	925	925	925	925	650	630
3's	185	140	750	750	750	750	750	750	750	750	750	560	530
4's	330	250	25	560	580	600	620	640	660	670	690	450	330
5's	470	470	470	185	370	445	515	580	560	500	480	340	230
6's	610	610	610	540	312	180	190	340	560	400	320	230	145
7's	760	760	690	690	620	404	150	285	350	350	200	120	80
8's	900	900	900	830	830	760	560	170	190	210	240	0	75
9's	1030	1030	1030	1030	960	960	900	730	23	90	90	220	225
10's	1175	1175	1070	1070	1000	1000	930	930	850	135	65	340	340
J's	1170	1170	1170	1100	1100	1100	1030	1030	1030	1030	240	400	470
Q's	1350	1280	1280	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1200	1120	550	650
K's	1460	1400	1400	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1330	1590	630
A's	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1580	1730	1770

» Manual del Análisis Matemático

El efecto de apostar con un par más una carta de valor igual a la CARTA DESCUBIERTA, del dealer es solo para limitar las pérdidas y las ganancias mostradas arriba, producto de la posibilidad de que el dealer califique con A's y Rey. La estrategia no se altera --- con cualquier par, vale la pena apostar una 2da APUESTA o BET

El hecho de que la **Tabla A2.1** muestra una pérdida máxima de **925** (sobre el par de 2's vs 2-Reina) sugiere que hay otros no-pares de manos que pierden menos de las **1,000** unidades que deban hacerse.

Utilizando el simulador de los resultados, en la **Tabla A2.2** se derivan:

Tabla A2.2 - Stud Poker Progresivo Resultados de Simulación (B)

Caso	Mano del Jugador	Dealer Carta Descubierta	Ganados/Perdidos por 1,000
1	A-K-Q-J-X	2	-932 BET
2	A-K-Q-J-2	2	-788 BET
3	A-K-X-X-2	2	-924 BET
4	A-K-X-X-X	2	-1,090 NO BET
5	K-Q-X-X-2	2	-1,024 NO BET
6	Q-J-X-X-X	2	-1,260 NO BET

Se trata del soporte en las demás condiciones que justifican la apuesta, una APUESTA (BET) y, además, descartar otras manos que puedan ser objeto para considerar la APUESTA (BET).

Análisis Estadístico y Verificación

Con el fin de analizar la calidad representativa de cualquier juego, en el que la habilidad es un factor, es necesario tener en cuenta que el jugador está participando en el juego con habilidad.

Este requisito se establece en la estrategia que desarrollará el experto que jugó por primera vez, y esta estrategia debe ser de uno, que es dentro de las capacidades de la mayoría de los jugadores a dominar, mientras que la productividad optima próxima es de por lo menos un retorno de la inversión.

En el Stud Poker Progresivo se requiere que el JUGADOR tome una decisión, que realizara únicamente cuando el jugador ve su mano y lo que ve en la CARTA DESCUBIERTA

Hacer una APUESTA (BET) (dos veces la apuesta (ANTE))

Perderá la APUESTA (ANTE)

Para explicar la estrategia de esta decisión, el programa desarrollado en el ordenador, ejecuta todas las posibles manos finales de Poker que el dealer pueda tener, se especifican, tanto en la mano del jugador como en la CARTA DESCUBIERTA del dealer. En la estrategia desarrollada desde el análisis de estas distribuciones, se encontró que:

Hacer una APUESTA (BET) sólo si el rendimiento es:

CUALQUIER **PAR** O MEJORAR
AS-REY MAS UNA CARTA DESCUBIERTA
AS-REY-REINA-JACK

Usando un programa de software simulado, que siguió la estrategia de APUESTA (BET) de acuerdo previamente con el procedimiento, expresó los resultados obtenidos en la Tabla A3.1.

Tabla A3.1 - Recuperación del Retorno

RECUPERACIÓN DEL RETORNO

MANOS JUGADAS	10,000,000
Apostados (ANTE)	10,000,000 unidades-apuestas (Bet)
MANOS que justifican la apuesta (BET)	5,131,498
MANOS que no justifica la apuesta (BET)	4,868,502
Apostado en APUESTAS (BET)	10,262,996 unidades-apuestas (Bet)
EN JUEGO (Apuestas)	20,262,996 unidades-apuestas (Bet)
RETORNO AL JUGADOR	19,732,757 unidades-apuestas (Bet)
LA CASA GANA	530,239 unidades-apuestas (Bet)
BENEFICIO DE LA CASA --- LA CASA GANA/EN JUEGO	2,62%
RECUPERACIÓN DEL RETORNO	97,38%

Tabla A3.2 - Estadísticas del juego
ESTADÍSTICAS DEL JUEGO

En 5,131,498 manos del jugador se hace una APUESTA (BET)

DEALER NO COMPETENTE	2,230,993 (43.4%)
DEALER COMPETENTE EN EL PAR+	2,573,731 (50.1%)
DEALER CALIFICADO CON AS-REY	326,774 (6.4%)
TOTAL DEALER CALIFICADO	2,900,505 (56.5%)

En 2,900,505 manos, Dealer-Competente

MANOS GANADAS POR JUGADOR	1,577,234 (54.4%)
MANOS PERDIDAS POR JUGADOR	1,323,271 (45.6%)

Tabla A3.3 - Distribución de los pagos a los jugadores
DISTRIBUICION DE LOS PAGOS A LOS JUGADORES

GANADOR DE MANOS	NUMERO	PAGO	TOTAL (Apuesta (BET)-Unidades)
Dealer No-Competente	2,230,993	4	8,923,972
ESCALERA REAL	13	204	2,652
ESCALERA DE COLOR	62	104	6,448
Cuatro de la misma Clase	1,768	44	77,792
Casa Llena	7,903	18	142,254
Casa Llena (Empate)	15	9	135
Color	10,729	14	150,206
Color (Empate)	66	7	462
Escalera	21,034	12	252,408
Escalera (Empate)	76	6	456
Tres de la misma Clase	118,527	10	1,185,270
Dos Pares (Ganador)	243,717	8	1,949,744
Dos Pares (Empate)	31,373	3	92,119
Par (Ganador)	1,153,669	6	6,922,014
Par (Empate)	31,373	3	94,119
A-K-Carta Destapada (Empate)	4,357	3	13,071
A-K-Q-J (Ganador)	1,550	6	9,300
A-K-Q-J (Empate)	90	3	270
TOTALES	3,826,289*	N/A	19,732,757



(Empate) indica que tanto el dealer como el jugador tenían manos de igual valor, que luego se dividen por igual mediante la concesión de medios (1/2) pagos.

(*) No corrigió a favor del empate de victorias empate

Apuesta Progresiva

El juego STUD POKER PROGRESIVO ofrece una opción de apuesta en la modalidad de Jackpot Progresivo. Este sistema de apuesta (BET) no afecta la estrategia o la ventaja de juego de la casa, ya que el STUD POKER PROGRESIVO es opcional y opera de forma completamente independiente al juego regular de la mesa.

Para implementar el Jackpot Progresivo, cada mesa del STUD POKER PROGRESIVO está equipada con dispositivos electrónicos (Slot MPT, MTP Display Dealer y Visor Odómetro) que contienen y muestran la información de los créditos y apuestas de los jugadores, el valor del pozo acumulado (Jackpot) realiza los pagos a los ganadores y lleva un registro de todos lo ocurrido en el juego progresivo, lo que permite operar la mesa con las condiciones estrictas en medidas de seguridad que exige el juego de casino.

Cada jugador tiene un dispositivo electrónico (Slot MPT) directamente en frente de ellos, en el lado del dealer hay una pantalla que controla la venta de créditos y el pago de premios progresivos (MPT Display Dealer) y visible para todos en la mesa de juegos hay una pantalla que muestra el valor del pozo progresivo, la tabla de pagos de la mesa, el valor del crédito entre otra información relevante al juego de mesa progresiva (Visor Odómetro).

Para participar, el Jugador debe comprar créditos al dealer, estos se muestran en el dispositivo electrónico de su posición en la mesa y antes que el dealer comience a repartir las cartas de la mano, en el Slot MPT, debe pulsar el botón de apuesta a su jugada (BET) o a la jugada del dealer (DEALER). Debe asegurarse que su apuesta se muestre en el dispositivo electrónico, ya sea para su jugada o la del dealer, para que su apuesta progresiva sea válida.

Estructura de pago de Progresivo

El Jackpot Progresivo tiene varias tablas de pago que ofrecer a los jugadores. Las cuales están detalladas a continuación de la Tabla A4.1 a la Tabla A4.8.

Tabla A4.1 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro del mismo Palo (Poker)	\$500 (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.2 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	\$5000 (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	\$500 (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.3 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	\$5000 (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	\$250 (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.4 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	\$250 (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.5 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	\$100 (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$50 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$25 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.6 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	1% (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$50 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$25 (del acumulado)	JP-5	1 en 509

Tabla A4.7 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	1% (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509
Escalera	\$25 (del acumulado)	JP-6	1 en 255

Tabla A4.8 - TABLA DE PAGOS STUD POKER PROGRESIVO

MANO PROGRESIVA	CANTIDAD DEL JACKPOT	TIPO DE JACKPOT	POSIBILIDAD
Escalera Real	100% (del acumulado)	JP-1	1 en 649,740
Escalera de Color	10% (del acumulado)	JP-2	1 en 72,202
Cuatro de una Clase (Poker)	1% (del acumulado)	JP-3	1 en 4165
Mano Llena (Full)	\$100 (del acumulado)	JP-4	1 en 634
Color	\$50 (del acumulado)	JP-5	1 en 509
Escalera	\$25 (del acumulado)	JP-6	1 en 255
Trio	\$3 (no del acumulado)	ninguno	1 in 47
Dos Pares	\$2 (no del acumulado)	ninguno	1 en 21



NOTA: Estos premios hechos por el jugador, indistintamente de la mano del dealer. El valor mínimo del Jackpot Progresivo es de \$10,000.00 y el progresivo aumentará 71 centavos por cada crédito recaudado y apostado.

Dado que todos los pagos se reproducen desde el Jackpot, el retorno de la inversión global para el jugador en el Jackpot Progresivo es:

$$0,71 + (10.000 / 649.740) = 0,725$$

$$= 72,5\%$$

Página intencionalmente en blanco

2. BLACK JACK

Conceptos básicos del juego

Blackjack Progresivo es un juego de mesa de casino basado en el juego de Blackjack estándar, este es un juego con cuatro o más barajas de 52 cartas en las que participan de uno a siete jugadores los cuales juegan contra la casa. Ver Figura para la disposición de la mesa.

En Blackjack Progresivo, los jugadores apuestan a recibir una mano de dos cartas. Las cartas se reparten en rotación de izquierda del dealer a derecha. La mano del dealer tiene una carta boca abajo y una carta boca arriba. El objetivo del juego es lograr un valor de la mano que está más cerca de 21 que el del dealer sin pasarse de 21, o una mano ganadora de la tabla de premios progresivos.

Cada posición de jugador tiene un dispositivo electrónico (Slot MPT) que permite al jugador hacer una apuesta opcional para el jackpot progresivo. Las únicas manos que califican para el jackpot progresivo son con las primeras 2, 3, o 4 cartas que recibe el jugador, incluyendo manos divididas. Si un jugador decide hacer una apuesta al jackpot progresivo, debe hacerlo en el momento de hacer una apuesta inicial y antes que el dealer reparta la primera carta. Una mano del jackpot progresivo no es afectada por la mano del dealer. Es decir, si la mano del jugador gana un jackpot progresivo, no importa lo que la mano del dealer tenga, o si incluso el dealer califica; el jugador todavía gana el premio jackpot.

Al igual que con otros juegos de mesa similares, la mecánica de Blackjack Progresivo permite que el juego y la resolución de la apuesta sea rápida. Este manual describe las reglas de juego de Blackjack Progresivo y los procedimientos que debe realizar el dealer.



83 • Diseño de mesa de juego BlackJack Progresivo

Resumen del juego

El Blackjack Progresivo sigue las reglas del Blackjack estándar en los casinos, pero incluye reglas adicionales para el manejo de la apuesta y pagos del jackpot progresivo.

El objetivo del Blackjack Progresivo es el mismo que el Blackjack en que los jugadores tratan de lograr que el valor de la mano sea lo más cercano a 21 que la del dealer sin pasarse. Sin embargo, en Blackjack Progresivo, si el jugador hace una apuesta al jackpot progresivo, también tiene el objetivo adicional de hacer una de las manos ganadoras de la tabla de premios para el Jackpot Progresivo.

Como en el Blackjack regular, después de que el dealer reparte las cartas iniciales a cada jugador, estos toman turno jugando sus manos:

- a. El jugador puede quedarse (no pedir cartas) y así la mano tiene que ser comparada con la del dealer.
- b. El jugador puede pedir, recibiendo así, cartas adicionales.

Después que todos los jugadores hayan terminado, el dealer mostrará su mano y jugará de acuerdo a las reglas del casino.

El dealer evalúa la mano de cada jugador contra su mano. Los jugadores ganan, pierden o empatan, en función de si sus manos son superiores, inferiores o iguales a la mano del dealer. Si el jugador hace una apuesta al Jackpot Progresivo y su mano coincide con una de la tabla de pagos del Jackpot Progresivo, ese jugador gana la apuesta progresiva, incluso si pierde su mano contra el dealer.

Reglas de apuestas

A continuación se describen las reglas para hacer las apuestas iniciales y progresivas del jackpot.

» **Apuesta inicial**

Reglas para apuestas en un juego de blackjack PROGRESIVO:

1. Un jugador puede jugar más de una posición de jugador en la mesa.
2. La política de casino, determina si los jugadores pueden o no intercambiar o comunicar información sobre sus manos.
3. El jugador debe hacer una apuesta inicial antes que el dealer reparta la primera carta.
4. Luego que el dealer reparte la primera carta, ningún jugador debe manipular, eliminar o alterar cualquier apuesta que se haya hecho.

» **Apuesta Opcional al Jackpot Progresivo**

Cada jugador tiene la opción de apostar al jackpot progresivo. Al frente de cada área de apuesta en la mesa hay un dispositivo electrónico (Slot MPT) donde el jugador de esa posición puede apostar al jackpot progresivo para la próxima mano a jugar.

Las siguientes son reglas para hacer una apuesta de jackpot progresivo:

1. La apuesta progresiva siempre se trata como una apuesta secundaria. Su pago sólo depende del resultado de la mano ganadora del jugador y/o si esta habilitado en la mesa, de la mano del dealer.
2. El jugador debe comprar créditos al dealer, estos créditos, se mostrará en el dispositivo electrónico (Slot MPT) en la posición de jugador en la mesa, adicionalmente (siempre que la mesa lo tenga habilitado), el jugador puede insertar fichas en el aceptador del dispositivo electrónico, cada ficha es un crédito y se mostrará en el Slot MPT.
3. El jugador debe realizar una apuesta inicial en el dispositivo electrónico para participar en el jackpot progresivo opcional.
4. La cantidad de créditos apostados en cada mano es determinada por el casino. El dispositivo electrónico Slot MPT permite realizar más de un crédito por jugada, esta configuración la determina la administración de la sala.
5. El dispositivo electrónico Slot MPT, muestra la cantidad de créditos apostados de cada posición, de no mostrar los créditos apostados, la apuesta progresiva no es válida.
6. El jugador que elige jugar el jackpot progresivo tiene la responsabilidad de asegurarse de que su apuesta ha sido realizada en el Slot MPT de su posición.
7. El jugador debe apostar al jackpot progresivo antes que el dealer reparta la primera carta.
8. Los jugadores que se pasan de 21 y pierden su apuesta, pero han hecho una combinación ganadora con el Jackpot progresivo cobrarán la apuesta del Jackpot Progresivo de acuerdo con la tabla de pago que se muestra en el visor Odómetro del sistema.

Blackjack Progresivo

El BLACKJACK PROGRESIVO tiene cinco tablas de pago diferentes, todas basadas en una apuesta progresiva de un crédito. La Tabla B1.1 a la Tabla B1.5 enumera las manos, los pagos y los tipos de jackpot para cada tabla de pago.

Tabla B1.1 - TABLA DE PAGOS JACKPOT PROGRESIVO PBJA1

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Ases Rojos o 4 Ases Negros	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Ases	\$0	N/A
3 Ases del Mismo Palo	\$2,500 (Del Odómetro)	JP-2
2 Ases del Mismo Palo	\$250 (Del Odómetro)	JP-3
2 Ases	\$25 (Del Odómetro)	JP-4

Tabla B1.2 - TABLA DE PAGOS JACKPOT PROGRESIVO PBJA2

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Ases Rojos o 4 Ases Negros	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Ases	\$0	N/A
3 Ases del Mismo Palo	\$1,000 (Del Odómetro)	JP-2
3 Ases	\$100 (Del Odómetro)	JP-3
2 Ases del Mismo Palo	\$30 (Del Odómetro)	JP-4
2 Ases	\$15 (Del Odómetro)	JP-5
1 As	\$3 (Del Odómetro)	N/A

Tabla B1.3 - TABLA DE PAGOS JACKPOT PROGRESIVO PBJB1

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Ases Rojos o 4 Ases Negros	100% (Del Odómetro)	J P-1
4 Ases	\$2000 (Del Odómetro)	J P-2
3 Ases del Mismo Palo	\$1,000 (Del Odómetro)	J P-3
3 Ases	\$250 (Del Odómetro)	JP-4
2 Ases del Mismo Palo	\$30 (Del Odómetro)	JP-5
2 Ases	\$25 (Del Odómetro)	JP-6
1 As	\$1 (Del Odómetro)	N/A

Tabla B1.4 - TABLA DE PAGOS JACKPOT PROGRESIVO PBJB2

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Ases Rojos o 4 Ases Negros	100% (Del Odómetro)	J P-1
4 Ases	\$2000 (Del Odómetro)	JP-2
3 Ases del Mismo Palo	\$1,000 (Del Odómetro)	JP-3
3 Ases	\$200 (Del Odómetro)	JP-4
2 Ases del Mismo Palo	\$70 (Del Odómetro)	JP-5
2 Ases	\$20 (Del Odómetro)	JP-6
1 As	\$2 (Del Odómetro)	N/A

Tabla B1.5 - TABLA DE PAGOS JACKPOT PROGRESIVO PBJB3

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Ases Rojos o 4 Ases Negros	100% (Del Odómetro)	J P-1
4 Ases	\$2000 (Del Odómetro)	JP-2
3 Ases del Mismo Palo	\$1,000 (Del Odómetro)	J P-3
3 Ases	\$200 (Del Odómetro)	J P-4
2 Ases del Mismo Palo	\$50 (Del Odómetro)	J P-5
2 Ases	\$15 (Del Odómetro)	J P-6
1 As	\$3 (Del Odómetro)	N/A

Análisis Estadístico y Verificación

En esta sección se presenta el análisis estadístico y la verificación de Blackjack Progresivo. Todos los cálculos utilizan la tabla de pagos PBJA1 con seis barajas de cartas (312 tarjetas que contienen 24 Ases). La Frecuencia de Valores o Hit Frequency (HF) y probabilidad (P) en este análisis se derivan de la probabilidad total de todas las posibles manos progresivas.

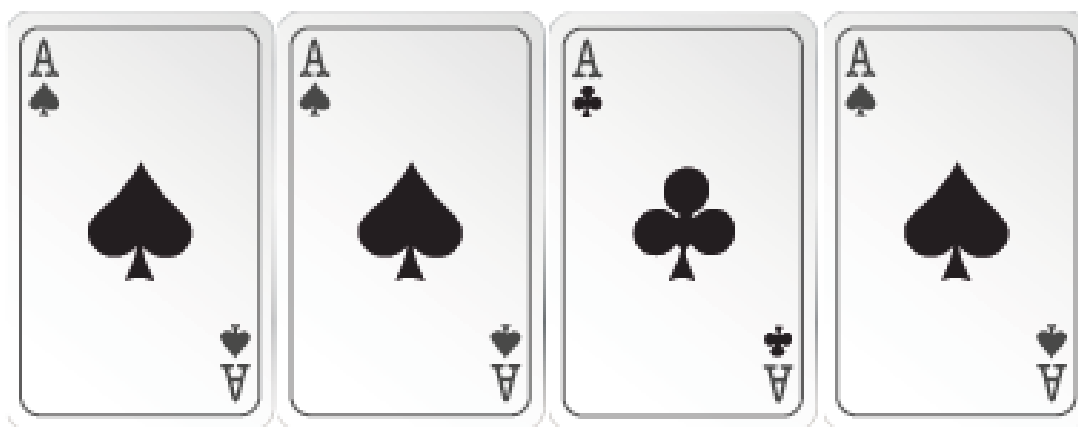
» Probabilidades de Pago

Tabla B2.1 Muestra las probabilidades de pago para todas las manos posibles progresivas

Blackjack Progresivo probabilidades de pago

Mano Progresiva	Probabilidad
Cualquier Mano Progresiva	0.5689000 %
Primeras 4 Cartas 4 ases Rojos o 4 Ases Negros	0.0002556%
Primeras 3 Cartas 3 Ases del Mismo Palo	0.0015493%
Primeras 3 Cartas 3 Ases	0.03852%
Primeras 2 Cartas 2 Ases del Mismo Palo	0.1149
Primeras 2 Cartas 2 Ases	0.4136%
Mano No Progresiva	99.4311%

Primeras 4 Cartas – 4 Ases Rojos O 4 Ases Negros



La mano progresiva más alta se produce cuando las cuatro primeras cartas repartidas a un jugador son o todos ases rojos o todos ases negros

Tabla B2.2 Muestra la probabilidad (P), análisis estadístico (HF), y los aciertos por ciclo para esta mano (HC).

Análisis de 4 Ases rojos o 4 Ases negros

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos (HF)	Aciertos por Ciclo (HC)
4 Ases Rojos o Negros	0.0002556%	391.190,88	1

Probabilidad Lógica: Hay 24 maneras de elegir el primer As. Una vez que un As es adquirido, el color es ahora fijado para las cartas restantes. En la actualidad hay 11 maneras de elegir el próximo As del mismo color. Además, existen 10 maneras de elegir el tercer As y nueve maneras de elegir la cuarta carta como un As del mismo color. Los resultados de una quinta carta no importan y, por tanto, no se tiene en cuenta.

Este valor es entonces dividido por las posibilidades de elección de cualquier carta (312 maneras de elegir el primero, 311 para elegir el segundo y así sucesivamente).

La Frecuencia de Aciertos (HF) se encuentra tomando el inverso del cálculo de probabilidades.

Los aciertos por ciclo (HPC) para el premio alto es uno. Esto es porque el número de ciclos es definido por el HF del jackpot más alto, en este caso 391.190,88. El valor HPC se calcula dividiendo el valor de frecuencia de aciertos (HF) por el valor aciertos por ciclo (HPC). Por lo tanto, los aciertos por ciclo (HPC) siempre será igual a uno para el jackpot más alto.

$$P \text{ 4 Ases Rojo o 4 Negros} = \frac{(24 \cdot 11 \cdot 10 \cdot 9)}{(312 \cdot 311 \cdot 310 \cdot 309)} = 0.0002556296$$

$$Hf \text{ 4 Red or 4 Black Aces} = \frac{1}{p} = 3991190.88$$

Primeras 3 Cartas - 3 Ases Del Mismo Palo

La siguiente mano progresiva ocurre cuando las tres primeras cartas repartidas a un jugador son 3 ases del mismo palo.

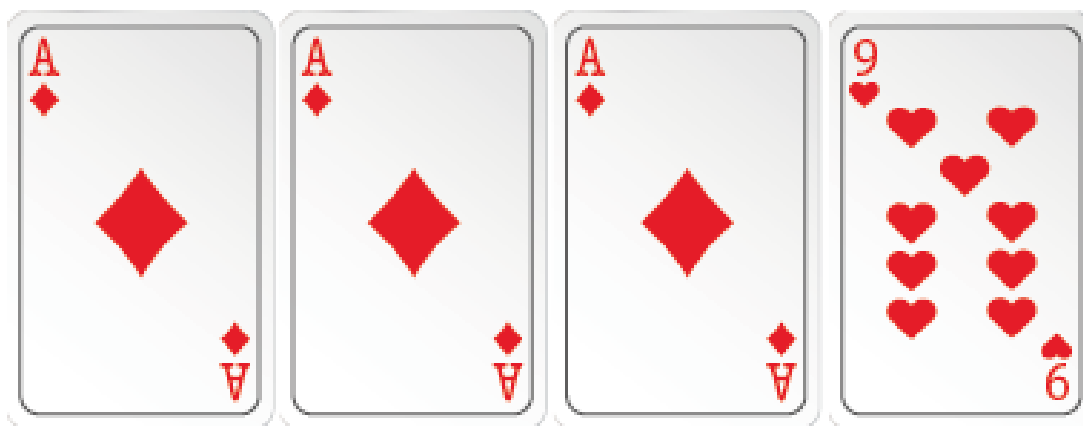


Tabla B2.3

Análisis de 3 Ases del Mismo Palo

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos	Aciertos por Ciclo
3 Ases del Mismo Palo	0.0015493%	64.546,50	6,06

Probabilidad Lógica: Hay 24 maneras de elegir el primer As de la baraja. Debido a que sólo hay seis ases de cada palo de la baraja, y el primer As ya ha sido adquirido, sólo hay cinco maneras de elegir el próximo As del mismo palo. En consecuencia, sólo hay cuatro maneras de elegir el tercer As

Debido a que el jugador continuaría pidiendo cartas en esta mano, la siguiente carta no puede ser un As del mismo palo ya que se convirtiera en el jackpot más alto explicado antes. Por tanto, restando los tres ases restantes del mismo palo en la baraja, deja sólo 300 maneras de recoger la cuarta carta que no es un As del mismo palo

Este valor se divide por el total de las formas posibles para recoger cualquier cuarta carta.

$$P \text{ 3 Ases del mismo palo} = \frac{(24 \cdot 5 \cdot 4 \cdot 300)}{(312 \cdot 311 \cdot 310 \cdot 309)} = 0.0000154932708$$

$$Hf \text{ 3 Ases del mismo palo} = \frac{1}{p} = 64546.50$$

$$HPC \text{ 3 ases el mismo palo} = \frac{(391190.88)}{(64546.50)} = 6.06$$

Primeras 3 Cartas - 3 Ases De Cualquier Palo

La siguiente mano progresiva ocurre cuando las tres primeras cartas que recibe el jugador son 3 Ases de cualquier palo.

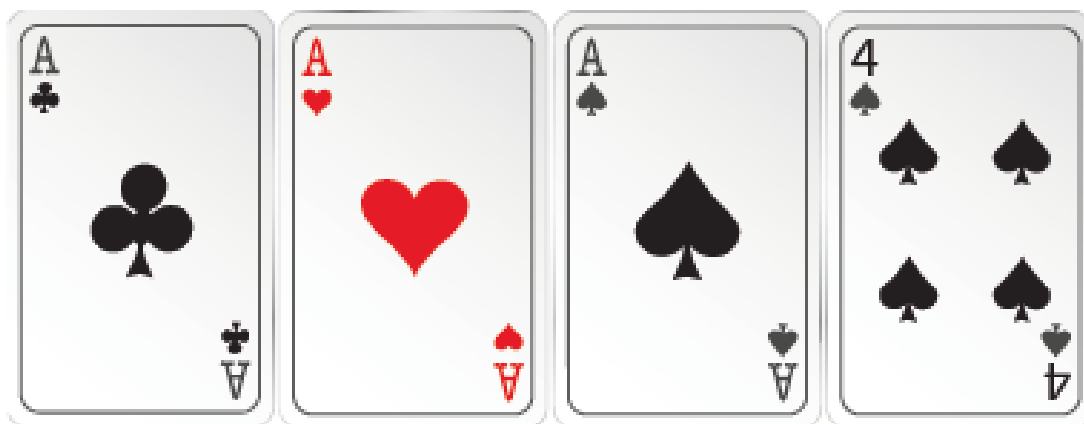


Tabla B2.4 Muestra la probabilidad (P), frecuencia de aciertos (HF) y aciertos por ciclo (HPC) para esta mano.

Tabla B2.4

Análisis de 3 Ases de Cualquier Palo

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos	Aciertos por Ciclo
3 Ases de Cualquier Palo	0.03857%	2,592.85	150.87

Probabilidad Lógica: En primer lugar determinar la probabilidad de recibir tres Ases de Cualquier Palo, y luego restar la probabilidad de recibir tres ases del mismo palo o cuatro Ases del mismo color. La fórmula para la probabilidad es la siguiente.

$$P \text{ 3 Ases de Cualquier palo} = \frac{(24 \cdot 23 \cdot 22)}{(312 \cdot 311 \cdot 310)} = (0.0000025563) / (0.000385675)$$

$$HF \text{ 3 Ases de Cualquier palo} = 2592.85$$

$$HPC \text{ 3 Ases de Cualquier palo} = \frac{(391190.88)}{(2592.85)} = 150.87$$

Las 2 Primeras Cartas - 2 Ases Del Mismo Palo

La siguiente mano progresiva se genera cuando las dos primeras cartas repartidas al jugador son dos ases del mismo palo..

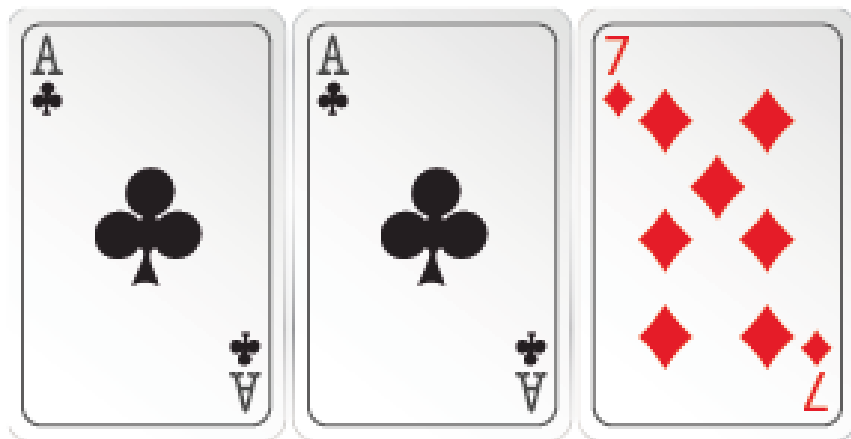


Tabla B2.5 Muestra la probabilidad (P), frecuencia de aciertos (HF) y aciertos por ciclo (HPC) para esta mano.

Tabla B2.5

Análisis de 2 Ases del Mismo Palo

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos	Aciertos por Ciclo
2 Ases del Mismo Palo	0.1149%	870.37	449.45

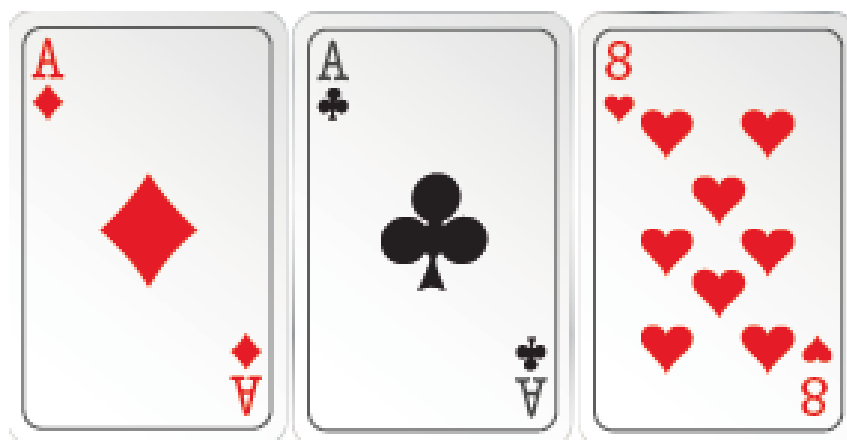
Probabilidad Lógica: Hay 24 maneras de elegir el primer as de la baraja. Puesto que hay sólo seis Ases de cada palo, ahora hay sólo cinco maneras de elegir el segundo As. La tercera carta elegida puede no ser un as. Por lo tanto, hay 288 maneras de elegir la tercera tarjeta que no es un as. Calcular la probabilidad, este número se divide entonces por todas las posibilidades de elección de cualquiera de las tres cartas.

$$P \text{ 2 Ases del Mismo Palo} = \frac{(24 \cdot 5 \cdot 288)}{(312 \cdot 311 \cdot 310)} = 0.001149$$

$$Hf \text{ 2 Ases del Mismo palo} = \frac{1}{p} = 870.37$$

$$HPC \text{ 2 Ases del Mismo Palo} = \frac{(391190.88)}{(870.37)} = 449.45$$

Las 2 Primeras Cartas - 2 Ases De Cualquier Palo



La mano progresiva de clasificación más baja y que más a menudo ocurre es aquella en la que las dos primeras cartas repartidas al jugador son dos ases de cualquier palo.

Tabla B2.6 Muestra la probabilidad (P), frecuencia de aciertos (HF) y aciertos por ciclo (HPC) para esta mano.

Tabla B2.6

Análisis de 2 Ases de Cualquier Palo

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos	Aciertos por Ciclo
2 Ases de cualquier Palo	0.4136%	241.77	1618.03

Probabilidad Lógica: Hay 24 maneras de elegir el primer as de la baraja. Puesto que hay sólo seis Ases de cada palo, ahora hay sólo cinco mEl primer As para esta mano progresiva se puede elegir de 24 maneras diferentes. El segundo As no puede ser del mismo palo que el primero, porque entonces sería la siguiente mano más alta del progresivo que ya ha sido elaborada. Por lo tanto, sólo hay 18 maneras de elegir un As de un palo diferente al del primer As.

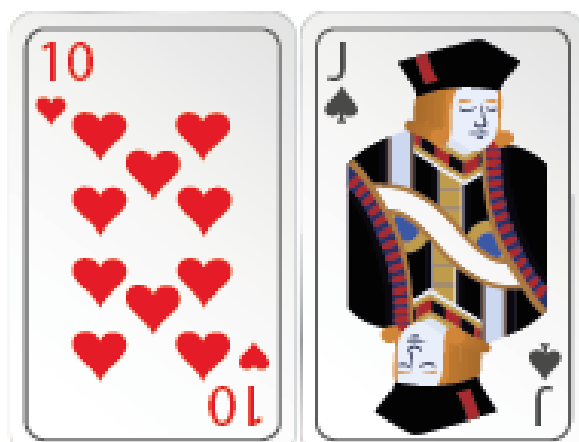
La tercera carta de nuevo, no puede ser un as por lo que hay 288 maneras de recoger la última carta. Para calcular la probabilidad, este número se debe dividir por todas las posibilidades de elección de cualquier carta.

$$P \text{ 2 Ases de Cualquier Palo} = \frac{(24 \cdot 18 \cdot 288)}{(312 \cdot 311 \cdot 310)} = 0.004136$$

$$HF \text{ 2 Ases de Cualquier Palo} = \frac{1}{p} = 241.77$$

$$HPC \text{ 2 Ases de Cualquier Palo} = \frac{(391190.88)}{(241.77)} = 1618.03$$

Mano que no califica al Jackpot



Hay tres casos posibles donde el jugador no elegiría una mano progresiva.

1. Ni primera ni segunda carta es un As.
2. Primera carta es un As y la segunda carta no lo es.
3. Primera carta no es un As y la segunda carta es un As

Tabla B2.7 Muestra la probabilidad (P), frecuencia de aciertos (HF) y aciertos por ciclo (HPC) para manos de premios menores.

Tabla B2.7

Análisis de una Mano no Progresiva

Mano	Probabilidad	Frecuencia de Aciertos	Aciertos por Ciclo
No Progresiva	99.4311%	N/A	N/A

Probabilidad Lógica: Para el primer caso, hay 288 maneras de elegir una carta no-as. Del mismo modo, hay 287 maneras de elegir una carta no-as en el segundo caso. Para el segundo caso, hay 24 maneras de elegir la primera carta como un as y 288 maneras de elegir una carta no-as como segunda carta. Por el contrario, en el tercer caso, hay 288 maneras de elegir primero una tarjeta no-as y 24 maneras de elegir un As como la segunda carta. La probabilidad se encuentra sumando juntos los tres casos y dividiendo ese valor por la posibilidad de elegir cualquier par de cartas

$$P_{\text{Mano No Progresiva}} = \frac{(288 \cdot 287) + (24 \cdot 288) + (288 \cdot 24)}{(312 \cdot 311)} = 0.994311$$

» Resúmenes De Tabla De Pagos

Los aciertos por ciclo (HPC) para el premio alto es uno. Esto es porque el número de ciclos es definido por el HF del jackpot más alto, en este caso 391.190,88. El valor HPC se calcula dividiendo el valor de frecuencia de aciertos (HF) por el valor aciertos por ciclo (HPC). Por lo tanto, los aciertos por ciclo (HPC) siempre será igual a uno para el jackpot más alto.

PBJA1 y PBJA2 Información Estadística

Tabla B2.8 Ajustes de Odómetro PBJA1 y PBJA2

Comienzo	PBJA1	PBJA2
Restablecimiento Reserva	\$10,000.00	\$10,000.00
Porcentaje a la Casa	28%	44%
Porcentaje al Jackpot	67%	47%
Porcentaje a la Reserva	5%	9%

Tabla B2.9 Información Estadística PBJA1 y PBJA2 para cuatro barajas

Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000001848	100%	N/A	100%	N/A
3 Ases Mismo Palo	0.00001056	\$2,500	0.02640	\$1,000	0.1056
3 Ases	0.0003664	\$250	0.09160	\$100	0.03664
2 Ases Mismo Palo	0.001039	\$100	0.10390	\$30	0.03117
2 Ases	0.004156	\$25	0.10390	\$15	0.6234
1 As	0.07135	\$0	.00000	\$3*	0.21405

Otras Estadísticas	PBJA1	PBJA2
Ventaja de la Casa	26.15%	20.75%
Comienzo Promedio	\$ 37,057.74	\$58,703.93
Jackpot Promedio	\$ 223,323.23	\$236,900.81

* no se paga del progresivo

Tabla B2.10 Información Estadística para PBJA1 y PBJA2 para seis barajas

Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000002556	100%	N/A	100%	N/A
3 Ases Mismo Palo	0.000015493	\$2,500	0.03873	\$1,000	0.1549
3 Ases	0.0003852	\$250	0.09630	\$100	0.03852
2 Ases Mismo Palo	0.001149	\$100	0.11490	\$30	0.03447
2 Ases	0.004136	\$25	0.10340	\$15	0.6204
1 As	0.071234	\$0	.00000	\$3*	0.21370

Otras Estadísticas	PBJA1	PBJA2
Ventaja de la Casa	25.44%	20.07%
Comienzo Promedio	\$ 29,561.82	\$45,211.27
Jackpot Promedio	\$ 153,453.64	\$236,900.81

* no se paga del progresivo

Tabla B2.11 Información Estadística para PBJA1 y PBJA2 para ocho barajas

		PBJA1		PBJA2	
Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000002960	100%	N/A	100%	N/A
3 Ases Mismo Palo	0.00001821	\$2,500	0.04553	\$1,000	0.01821
3 Ases	0.00039521	\$250	0.09880	\$100	0.03952
2 Ases Mismo Palo	0.0120348	\$100	0.12035	\$30	0.03610
2 Ases	0.0041262	\$25	0.10316	\$15	0.06189
1 As	0.071177	\$0	.00000	\$3*	0.21353

Otras Estadísticas	PBJA1	PBJA2
Ventaja de la Casa	25.04%	19.69%
Comienzo Promedio	\$ 29,891.89	\$40,405.41
Jackpot Promedio	\$ 128,976.18	\$146,578.24

* no se paga del progresivo

PBJB1, PBJB2, y PBJB3 Información Estadística

Tabla B2.12 Ajustes de Odómetro para PBJB1, PBJB2, y PBJB3

Comienzo	PBJB1	PBJB2	PBJB3
Restablecimiento de Reserva	\$10,000.00	\$10,000.00	\$10,000.00
Porcentaje a la Casa	30%	38%	44%
Porcentaje al Jackpot	61%	53%	47%
Porcentaje a la Reserva	9%	9%	9%

Tabla B2.13 Información Estadística PBJB1 y PBJB2 para cuatro barajas

		PBJB1		PBJB2		PBJB3	
Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000001848	100%	N/A	100%	N/A	100%	N/A
4 Ases	0.000022175	\$2,000	0.04435	\$2,000	0.04435	\$2,000	0.04435
3 Ases Mismo Palo	0.000010137	\$1,000	0.01014	\$1000	0.01014	\$1000	0.01014
3 Ases	0.000344665	\$250	0.08617	\$200	0.08693	\$200	0.06893
2 Ases Mismo Palo	0.0103906	\$100	0.10391	\$75	0.07793	\$50	0.05195
2 Ases	0.0415625	\$25	0.10391	\$20	0.08313	\$15	0.6234
1 As	0.0713489	\$1*	0.07135	\$2*	0.14270	\$3*	0.21405

Otras Estadísticas	Probabilidad	PBJA1	PBJA2	PBJA3
Frecuencia de Aciertos	0.7692	N/A	N/A	N/A
Ventaja de la Casa		21.02%	21.88%	20.75%
Comienzo Promedio		\$58,703.93	\$58,703.93	\$58,703.93
Jackpot Promedio		\$200,234.59	\$191,571.24	\$184,405.14

* no se paga del progresivo

Tabla B2.14 Información Estadística para PBJB1, PBJB2, y PBJB3 para seis barajas

		PBJB1		PBJB2		PBJB3	
Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000002556	100%	N/A	100%	N/A	100%	N/A
4 Ases	0.00002488	\$2,000	0.04976	\$2,000	0.04976	\$2,000	0.04976
3 Ases Mismo Palo	0.00001487	\$1,000	0.01487	\$1000	0.01487	\$1000	0.01487
3 Ases	0.00036141	\$250	0.09035	\$200	0.07228	\$200	0.07228
2 Ases Mismo Palo	0.001149	\$100	0.11490	\$75	0.08618	\$50	0.05745
2 Ases	0.04136	\$25	0.10340	\$20	0.08272	\$15	0.6204
1 As	0.071234	\$1*	0.07123	\$2*	0.14247	\$3*	0.21370

Otras Estadísticas	Probabilidad	PBJA1	PBJA2	PBJA3
Frecuencia de Aciertos	0.7692	N/A	N/A	N/A
Ventaja de la Casa		20.32%	21.20%	20.75%
Comienzo Promedio		\$45,211.27	\$45,211.27	\$45,211.27
Jackpot Promedio		\$137,823.75	\$132,923.71	\$128,778.56

* no se paga del progresivo

Tabla B2.15 Información Estadística para PBJB1, PBJB2, y PBJB3 para ocho barajas

		PBJB1		PBJB2		PBJB3	
Mano	Probabilidad	Pago	Contribución	Pago	Contribución	Pago	Contribución
4 Ases Rojos o Negros	0.000002556	100%	N/A	100%	N/A	100%	N/A
4 Ases	0.000026277	\$2,000	0.05256	\$2,000	0.05256	\$2,000	0.05256
3 Ases Mismo Palo	0.000017484	\$1,000	0.01748	\$1000	0.01748	\$1000	0.01748
3 Ases	0.00036966	\$250	0.09242	\$200	0.07393	\$200	0.07393
2 Ases Mismo Palo	0.00120348	\$100	0.12035	\$75	0.09026	\$50	0.06017
2 Ases	0.041262	\$25	0.10316	\$20	0.08252	\$15	0.06189
1 As	0.071177	\$1*	0.07118	\$2*	0.14235	\$3*	0.21353

Otras Estadísticas	Probabilidad	PBJA1	PBJA2	PBJA3
Frecuencia de Aciertos	0.7692	N/A	N/A	N/A
Ventaja de la Casa		19.92%	21.81%	20.75%
Comienzo Promedio		\$40,410.54	\$40,410.54	\$40,410.54
Jackpot Promedio		\$116,113.26	\$112,464.34	\$109,327.99

* no se paga del progresivo

Jackpot Ejemplo de Pago

En esta sección se muestra un ejemplo de cómo calcular el jackpot promedio. El ejemplo utiliza la tabla de pagos PBJA1 con 6 barajas. El siguiente modelo estadístico de un ciclo progresivo típico esta basado en lo siguiente:

Se ha apostado \$ 1 (un dólar) al jackpot progresivo

El Jackpot Progresivo Comenzó con una cantidad de \$10,000.00

Una cantidad de reserva del 5% - reserva acumula a un ritmo de 5 centavos por cada dólar apostado

El jackpot se acumula a una tasa de 67 centavos por cada dólar apostado

La casa recoge 28 centavos por cada dólar apostado como ganancia.

Total apostado al progresivo es de: \$ 391.190

Casa Recoge: \$ 391.190 x 0,28 - \$ 10,000 = \$ 99,533

Monto de reserva: \$ 391.190 x 0,05 = \$ 19,560

Tabla B3.1 Pago análisis de la estructura

Tipo Jackpot	Número de Jackpot Hits	Pago Monto Jackpot	Total pagado por Jackpot
3 Ases del mismo palo	6	\$2500	\$15,000.00
3 Ases	151	\$250	\$37,750.00
2 Ases del Mismo Palo	450	\$100	\$45,000.00
2 Ases	1618	\$25	\$40,450.00
Total de pagos bajos de Jackpot			\$138,200.00

Siguiente Jackpot Semilla = \$ 10,000 + \$ 19,560 ~ \$ 29560

4 Ases Negros o Rojos = (\$ 391.190 x 0,67) + 29.560 \$ - \$ 138.200 ~ \$ 153,460

Por tanto, el nivel de jackpot promedio (cuando paga) es aproximadamente \$153.460 para este modelo.

Otros modelos pueden ser calculados de una manera similar.

3. BACCARAT

BACCARAT PROGRESIVO es un juego de mesa de casino basado en el juego de cartas Baccarat estándar que se juega con ocho barajas estándar de 52 cartas. Este apartado explica las reglas para un juego estándar de Baccarat de siete o nueve jugadores y la apuesta progresiva opcional y su forma de pago.



84• Diseño de mesa de juego Baccarat Progresivo

Conceptos básicos del juego

» Juego base

El objetivo del juego es armar una mano de dos o tres cartas con un valor en puntos lo más cercano posible a nueve. En cada juego se reparten solo dos manos, que se conocen como las manos del "Jugador" y la "Banca". Antes del trato, los jugadores apuestan en una de las dos manos. Además de apostar en las manos de "Jugador" o "Banca", se puede apostar a un "Empate" que ganará si ambas manos tienen el mismo valor de puntos

El dealer reparte dos cartas a las posiciones de "Jugador" y "Banca". Dependiendo del valor de las dos manos iniciales de cartas, se puede repartir una tercera carta en cualquiera de las manos. En última instancia, la mano ganadora será la más cercana a nueve.

La mano perfecta es aquella que suma nueve en sus dos primeras cartas. Un ocho de dos cartas es la segunda mejor mano y, junto con el nueve de dos cartas, constituye una mano "natural". La única mano que vencerá a un ocho "natural" es un nueve "natural". Si cualquier mano de "Jugador" o "Banca" tiene un ocho o nueve "natural", no se roban cartas adicionales y la mano termina. En caso de empate, las apuestas se pagan de acuerdo con las reglas del casino.

» **Apuesta Jackpot progresiva**

Cada posición de jugador en la mesa tiene un dispositivo electrónico (Slot MPT) que permite realizar apuestas opcionales para el premio progresivo. Se paga un jackpot progresivo cuando cualquiera de las cuatro cartas iniciales repartidas en un juego, contiene un nueve o una combinación de nueves. La apuesta opcional progresiva se paga en base a la tabla de pagos del sistema MPT que se muestra en el visor Odómetro de la mesa y se paga independientemente del resultado del juego base.

Las siguientes reglas aplican para apuestas al Jackpot Progresivo

1. El jugador para participar del Jackpot Progresivo, primero debe adquirir créditos para el dispositivo electrónico (Slot MPT) de su posición, comprándolo al dealer.
2. El jugador es responsable de observar que los créditos adquiridos se muestren en los CREDITS del Slot MPT de su posición.
3. El jugador que decida jugar al Jackpot Progresivo es responsable de verificar que los créditos apostados en el Slot MPT sean por la cantidad que quiera apostar.
4. El jugador que desee apostar al Jackpot Progresivo primero debe haber realizado una apuesta en el juego regular de Baccarat.
5. La cantidad requerida para apostar al Jackpot Progresivo se mostrará en una tabla del visor Odómetro del sistema.
6. El jugador que elija jugar el Jackpot Progresivo será responsable de asegurarse que su apuesta haya sido aceptada. En el marcador de BET aparecerá el número de créditos apostados.
7. Todas las apuestas al Jackpot Progresivo deben realizarse antes de que el dealer reparta las cartas. Antes de comenzar a repartir las cartas, el dealer presionará INICIAR MANO en el MPT Display Dealer para evitar que algún jugador apueste después de que se entregue la primera carta.
8. Cuando se ha repartido una mano que califica para un Jackpot, el jugador que haya realizado una apuesta al Jackpot Progresivo ganará y se le pagará, independientemente de si su apuesta en el juego regular de Baccarat gane o pierda.
9. Las apuestas en el Jackpot Progresivo formarán parte de uno o más premios acumulados del Jackpot y solo se pagará el premio con mayor monto a cada jugador.
10. El Casino aprobará la tasa de incremento de los premios acumulados y puede otorgar la aprobación para que una parte de cada apuesta en el Jackpot Progresivo sea retenida por el operador del casino.
11. Las siguientes manos repartidas en el reparto inicial de Baccarat (primeras cuatro cartas repartidas) calificarán para el pago de un premio progresivo:
 - ♣ 4 nueves del mismo palo (PBAC-2a y PBAC-2b)
 - ♣ 4 nueves rojos o negros
 - ♣ 4 otros nueves
 - ♣ 3 nueves del mismo palo de 4 cartas
 - ♣ 3 nueves de 4 cartas no del mismo palo
 - ♣ 2 nueves del mismo palo de 4 cartas
 - ♣ 2 nueves de 4 cartas no del mismo palo
 - ♣ 1 nueve de 4 tarjetas (PBAC-1a y PBAC-2a)
12. Cualquier pago de Jackpot Progresivo hecho a un jugador será adicional a cualquier pago al jugador por una apuesta del juego regular de Baccarat en esa ronda de juego.

13. Luego de que se haya determinado un Jackpot Progresivo (prioritario) de 4 nueves del mismo color (PBAC-2a y PBAC-2b) o 4 nueves rojos o negros, se dejará expuesto la mesa de juego. Se notificará al personal del casino correspondiente sobre el posible pago del Jackpot. Cualquier otra mano ganadora de Jackpot Progresivo también quedará expuesta en la mesa de juego de la misma manera.
14. La variación del juego regular no tiene impacto en la parte del juego con Jackpot Progresivo. Todas las variaciones se pueden usar como juego base, incluidas las siguientes:
 - ♣ Juegos tradicionales: 4-5% de comisión en todas las ganancias de "Banca".
 - ♣ Juegos de dinero parejo: no se paga comisión por las ganancias de la "Banca", pero las ganancias de la "Banca" con un total de seis puntos o más se pagan en proporción de 1 a 2.

Procedimientos de juego recomendados

» Visión general

El objetivo del juego es armar una mano de dos o tres cartas con un valor en puntos lo más cercano posible a nueve. El dealer reparte dos cartas a las posiciones de "Jugador" y "Banca". Dependiendo del valor de las manos iniciales de dos cartas, se puede repartir una tercera carta a una, ambas o ninguna de las manos. En última instancia, la mano ganadora será la más cercana a nueve.

La mano perfecta es aquella que suma nueve en sus dos primeras cartas. Un ocho de dos cartas es la segunda mejor mano y, junto con un nueve de dos cartas, constituye una mano "natural". La única mano que vencerá a un ocho "natural" es un nueve "natural". Si cualquier mano de "Jugador" o "Banca" tiene un ocho o nueve "natural", no se extraen cartas adicionales y la mano termina.

Los ases cuentan como uno, las cartas ilustradas como 10 y las demás su valor nominal. Si el total de una mano está en cifras dobles, se ignora la primera cifra. Entonces, una mano que sume dieciocho contará como ocho.

* Paso 1: Apuestas iniciales

Los jugadores comienzan haciendo apuestas en las siguientes posiciones:

- ♣ Requerido
 - ◇ Banquero o Jugador
- ♣ Opcional
 - ◇ Tie (Empate)
 - ◇ Apuesta progresiva



85 • Detalle de Paño Baccarat Progresivo

Las siguientes son las reglas para hacer una apuesta al juego progresivo:

1. Todos los jugadores deben realizar una apuesta inicial para participar del Jackpot Progresivo.
2. La apuesta progresiva siempre se trata como una apuesta adicional. Su pago depende únicamente del resultado de las primeras cuatro cartas repartidas.
3. Solo se puede apostar en el dispositivo electrónico Slot MPT de la posición del jugador en la mesa. Luego de iniciada la jugada, el jugador no puede apostar hasta iniciar la siguiente mano.
4. El Slot MPT mostrará las apuestas realizadas al progresivo.
5. El jugador es responsable de asegurarse que su apuesta progresiva se muestre en el Slot MPT, de no mostrarse su apuesta, esta no es válida.
6. El jugador debe realizar su apuesta al progresivo antes que el dealer entregue las cartas.



NOTA: *Los jugadores pueden perder la apuesta en el juego regular, pero ganar en su apuesta progresiva.*

* Paso 2: Repartir manos

El baccarat progresivo se juega con ocho barajas completas de cartas. Las cartas son barajadas por el Dealer y colocadas en el "zapato". Las mesas de siete o nueve posiciones pueden proporcionar un juego de "apretón" en el que el zapato gira alrededor de la mesa y los jugadores pueden manipular las cartas o un juego "boca arriba" en el que el crupier es el único que puede tocar las cartas

El Dealer o el Jugador reparte cuatro cartas: dos a la mano del "Jugador" y dos a la mano de la "Banca". De acuerdo con las reglas de sorteo de Baccarat, se puede repartir una tercera carta a una, ambas o ninguna de las manos. Las reglas de la tercera carta se enumeran en Tabla 4.1 y Tabla 4.2

* Paso 3: Juego

Después de repartir las cartas, se sigue las reglas estándar de juego de Baccarat; sin embargo, la política y los procedimientos de la casa tienen prioridad.

Se reparte una tercera carta a una, ambas o ninguna de las manos según las siguientes reglas de sorteo de Baccarat:

Tabla 4.1 - REGLAS PARA LA TERCERA CARTA AL JUGADOR

Total de la mano del jugador	Regla de la tercera carta
0, 1, 2, 3, 4, 5	Siempre roba una tercera carta
6 ó 7	Siempre se planta
8 ó 9	"Mano natural"; no hay más cartas

La "Banca" roba una tercera carta de acuerdo a las siguientes reglas:

Tabla 4.2 - REGLAS PARA LA TERCERA CARTA A LA BANCA

Total de la mano de la banca	Regla de la tercera carta
0, 1, 2	Siempre roba una tercera carta
3	Pide carta si la tercera carta del jugador es 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 0 (No con 8)
4	Pide carta si la tercera carta del jugador es 2, 3, 4, 5, 6, 7
5	Pide carta si la tercera carta del jugador es 4, 5, 6, 7
6	Pide carta si la tercera carta del jugador es 6, 7
7	Siempre se planta
8 ó 9	"Mano natural"; no hay más cartas

* Paso 4: Resolución de las manos

El dealer compara los valores de las manos del "jugador" y la "banca", recoge las apuestas perdidas y paga las apuestas de las manos ganadoras.

El total más alto para cualquier mano de baccarat es nueve. Un total de dos cartas de nueve se llama "natural" y no puede perder. Un total de dos cartas de ocho es la segunda mejor mano y también se llama "natural". Si tanto el "Jugador" como la "Banca" reciben manos idénticas, es un empate y ni el "Banquero" ni el "Jugador" ganan o pierden.

* Paso 5: Cobra y paga

El dealer compara las manos, cobra las pérdidas y paga a los jugadores. Se paga de derecha a izquierda o de acuerdo con las reglas del casino.

- Si la mano de la "Banca" es la mano ganadora, pague a todos los jugadores de acuerdo con su apuesta inicial del juego. Las manos ganadoras de la "Banca" pagan 1 a 1 menos 5% (ó 4%) de comisión o según lo publicado por el casino.
- Si la mano del "Jugador" es la mano ganadora, pague a todos los jugadores de acuerdo con su apuesta inicial del juego. Las manos ganadoras del "Jugador" pagan 1 a 1.
- Si la mano resulta en un "Empate", las apuestas se pagan de acuerdo con las tablas de pago determinadas por el casino y publicadas en la mesa de juego.

» Resumen

1. Los jugadores comienzan haciendo una apuesta en la posición de "Banca" o "Jugador". Además, los jugadores tienen la opción de apostar a un empate y/o la apuesta progresiva.
2. El Dealer reparte una mano de dos cartas a las posiciones de "Jugador" y "Banca".
3. No se extraen más cartas si el "Jugador" o la "Banca" tienen un total de 8 o 9 en las dos primeras cartas. La mano resultante se llama "natural" y la mano termina.
4. Se puede repartir una tercera carta al "Jugador" y la "Banca" o a ambos, según las siguientes reglas de las tres cartas:
 - ♣ "Jugador" roba una tercera carta:
 - ◇ Si la mano del jugador es menor o igual a 5, la mano del jugador pide una tercera carta.
 - ◇ Si la mano del jugador no saca una tercera carta, entonces la mano de la "Banca" se planta con 6 o más y toma una tercera carta en un total de 5 o menos.
 - ◇ Si la mano del jugador toma una tercera carta, las reglas de la tercera carta de la "Banca" determinan si esta toma o no una tercera carta.
 - ♣ La "Banca" saca una tercera carta:
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 2 o menos, entonces la "Banca" saca una carta, independientemente de cuál sea la tercera carta de la mano del jugador.
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 3, entonces la "Banca" saca una tercera carta a menos que la tercera carta de la mano del "jugador" sea un 8.
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 4, entonces la "Banca" saca una tercera carta a menos que la tercera carta de la mano del "jugador" sea un 0, 1, 8 ó 9.
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 5, entonces la "Banca" saca una tercera carta si la tercera carta de la mano del "jugador" era 4, 5, 6 ó 7.
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 6, entonces la "Banca" saca una tercera carta si la tercera carta de la mano del "jugador" era un 6 ó 7.
 - ◇ Si la mano de la "Banca" es 7, entonces la "Banca" se mantiene.
5. La mano con el valor de puntos más alto cercano a nueve gana. El dealer recoge todas las apuestas perdedoras y paga todas las apuestas ganadoras.
6. Si las cuatro cartas iniciales repartidas contienen una combinación de nueves, ya sea del mismo palo o de distinto palo, los Jugadores que apostaron al Jackpot Progresivo, recibirán el pago del jackpot correspondiente a la tabla de pagos progresivos establecida por el casino.

Pago Jackpot Progresivo

» Estructura de pago progresivo

Para todas las tablas de pago del Baccarat Progresivo, los premios porcentuales se repartirá por igual entre todos los jugadores que ganen estos premios, los premios fijos se pagan a cada jugador según la tabla de pagos que se muestra en el visor Odómetro. Las tablas de pagos se muestran en la Tabla 5.1 a la Tabla 5.4

Tabla 5.1 - TABLA DE PAGOS BACCARAT PROGRESIVO

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Nueves Rojos o Negros	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Otros Nueves	\$2000 (Del Odómetro)	JP-2
3 Nueves del Mismo Palo	\$500 (Del Odómetro)	JP-3
3 Nueves de Distinto Palo	\$100 (Del Odómetro)	JP-4
2 Nueves del Mismo Palo	\$10 (Del Odómetro)	JP-5
2 Nueves de Distinto Palo	\$5 (Del Odómetro)	JP-6
1 Nueve	\$1 (No del Odómetro)	N/A

Tabla 5.2 - TABLA DE PAGOS BACCARAT PROGRESIVO

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Nueves Rojos o Negros	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Otros Nueves	\$2000 (Del Odómetro)	JP-2
3 Nueves del Mismo Palo	\$500 (Del Odómetro)	JP-3
3 Nueves de Distinto Palo	\$100 (Del Odómetro)	JP-4
2 Nueves del Mismo Palo	\$15 (Del Odómetro)	JP-5
2 Nueves de Distinto Palo	\$5 (Del Odómetro)	JP-6

Tabla 5.3 - TABLA DE PAGOS BACCARAT PROGRESIVO

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Nueves del Mismo Palo	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Nueves Rojos o Negros	10% (Del Odómetro)	JP-2
4 Otros Nueves	\$2000 (Del Odómetro)	JP-3
3 Nueves del Mismo Palo	\$500 (Del Odómetro)	JP-4
3 Nueves de Distinto Palo	\$100 (Del Odómetro)	JP-5
2 Nueves del Mismo Palo	\$10 (Del Odómetro)	JP-6
2 Nueves de Distinto Palo	\$5 (Del Odómetro)	JP-7
1 Nueve	\$1 (No del Odómetro)	N/A

Tabla 5.4 - TABLA DE PAGOS BACCARAT PROGRESIVO

Mano	Pago	Tipo Jackpot
4 Nueves del Mismo Palo	100% (Del Odómetro)	JP-1
4 Nueves Rojos o Negros	10% (Del Odómetro)	JP-2
4 Otros Nueves	\$2000 (Del Odómetro)	JP-3
3 Nueves del Mismo Palo	\$500 (Del Odómetro)	JP-4
3 Nueves de Distinto Palo	\$100 (Del Odómetro)	JP-5
2 Nueves del Mismo Palo	\$15 (Del Odómetro)	JP-6
2 Nueves de Distinto Palo	\$10 (No del Odómetro)	N/A

» Manejo de manos simultaneas del Jackpot Progresivo Porcentual en varias mesas

Puede ocurrir situaciones en las que varios jackpots de 100 % o de 10 % lleguen a diferentes mesas prácticamente de forma simultánea. Aunque es estadísticamente difícil que ocurra, podría suceder. Cuando hay más de una mesa vinculada al mismo progresivo, los videos de seguridad deben determinar qué mesa obtuvo primero la mano ganadora, luego cual fue un segundo jackpot progresivo (y así sucesivamente). Esto significa que cada mesa gana una cantidad menor luego que el primer jackpot reduce el pozo acumulado.

En una situación en la que una mesa quiere que se le pague antes que otra o insiste en que ganó el jackpot progresivo primero, se debe llamar a vigilancia para resolver la disputa con evidencia de video vigilancia. La casa otorga el primer jackpot porcentual a la mesa que ganó la primera mano, aunque sea por pocos segundos de diferencia.

Cuando múltiples mesas ganan un jackpot progresivo porcentual simultáneamente en diferentes mesas, el Dealer realiza los siguientes pasos:

1. Tan pronto como surja una disputa, notifique al personal del casino correspondiente, quien realizará los siguientes pasos:
 - a. Verifica las manos.
 - b. En el MPT Display Dealer el Dealer presiona el botón JACKPOT para pagar premios a las jugadas del jugador o el botón JACKPOT DEALER, para pagar premios a las jugadas de la banca.
 - c. Verifique dos veces todas las medidas de seguridad antes de validar el jackpot:
 - Verifique que el barajado se realizó de acuerdo con los procedimientos, que las apuestas progresivas calificadas se colocaron antes de repartir la mano, y que las cartas se repartieron en la secuencia correcta y no se manipularon para componer la mano ganadora.
 - Verifique que el valor porcentual a pagar corresponde con el valor mostrado en el visor Odómetro.
 - Tire y verifique la baraja de cartas (guarde la baraja para una inspección adicional).
 - Reemplace la baraja de cartas.
2. Tan pronto como surja una disputa, notifique al personal del casino correspondiente, quien realizará los siguientes pasos:

3. Luego de verificar ambas manos, realice los siguientes pasos:
 - a. En la primera mesa ganadora, si los jugadores desean que se les pague en efectivo, deben solicitarlo por adelantado. Si está permitido, averigüe con los jugadores cómo se debe realizar la transacción antes de completar el pago.
 - b. Seleccione en el MPT Display Dealer la posición del jugador con mano ganadora y el jackpot con valor porcentual correspondiente y luego seleccione el botón PAGAR.
 - c. Verifique que el valor a pagar corresponde con el jackpot correcto de la tabla de pagos.
 - d. Seleccione el botón ACEPTAR para confirmar el pago. Por lo general estos premios requieren el código de autorización del supervisor de mesas para realizar el pago.
4. Pague a la primera mesa ganadora la suma total del pago de la mano ganadora.
5. Luego de realizar todos los pagos del jackpot, en el MPT Display Dealer presione el botón FINALIZAR MANO para desbloquear los Slot MPT de las posiciones de los jugadores y se pueda iniciar una nueva mano.
6. Luego de realizar el pago del primer jackpot, repita el proceso anterior para pagar la mesa ganadora del segundo jackpot. El segundo ganador del jackpot porcentual recibirá el nuevo monto del jackpot (el monto del jackpot original menos el pago del primer ganador) y cualquier monto de reinicio aplicable.