

UF1652 CONDUCCIÓN DEL TURNO DE APUESTAS EN LOS JUEGOS DE RULETA FRANCESA Y RULETA AMERICANA (ONLINE)



180,00 € - 250,00 €

Este curso se ajusta al itinerario formativo de la Unidad Formativa Unidad Formativa UF1652 Conducción del Turno de Apuestas en los Juegos de Ruleta Francesa y Ruleta Americana del Módulo Formativo MF1773_2 Conducción los juegos de Ruleta francesa y Ruleta americana, certificando el haber superado las distintas Unidades de Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las Competencias Profesionales adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal que permita al alumnado adquirir las competencias profesionales para realizar operaciones de Conducción del Turno de Apuestas en los Juegos de Ruleta Francesa y Ruleta Americana.

Categorías [Hostelería y Turismo](#) |

INFORMACIÓN

Duración	30 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

CONTENIDO

UNIDAD FORMATIVA 1. CONDUCCIÓN DEL TURNO DE APUESTA EN LOS JUEGO DE RULETA FRANCESA Y RULETA AMERICANA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ADMISIÓN DE APUESTAS EN EL JUEGO DE RULETA AMERICANA

1. Zonas de la mesa de juego destinadas a clientes y crupier
2. Personal implicado y sus funciones:
3. - Crupier:
4. * Admisión de apuestas
5. - Jefe de mesa:
6. * Supervisión del procedimiento
7. Reglamento de juego de ámbito autonómico en lo referido a apuestas en el juego de Ruleta Americana
8. - Establecimiento de límites de apuestas
9. - Establecimiento de límites de clientes
10. - Razones de su existencia
11. Procedimientos más habituales referidos al anuncio del inicio de las apuestas e información de mínimos y máximos.
12. - Utilización de las palabras "hagan juego" y "no va mas"
13. Procedimientos de cambio por fichas de color:
14. - Cambio de billetes por fichas de color
15. - Cambio de fichas de valor por fichas de color

16. Comprobación de las cantidades entregadas por el cliente
17. - Apuestas con fichas de color
18. - Apuestas con fichas de valor
19. Tipos de apuestas y tablas de pago de Ruleta Americana asociadas
20. Anomalías durante las apuestas y procedimientos asociados
21. - Apuestas mal colocadas y su corrección
22. - Apuestas de valor superior al máximo permitido y su corrección
23. - Apuestas de valor inferior al mínimo permitido y su corrección
24. - Apuestas solicitadas sobre la bola
25. - Apuestas fuera de tiempo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ADMISIÓN DE APUESTAS EN EL JUEGO DE RULETA FRANCESA

1. Zonas de la mesa de juego destinadas a clientes y a crupieres
2. Personal implicado y sus funciones:
3. - Crupieres cilindristas:
4. * Admisión de apuestas
5. - Crupier extremo de mesa:
6. * Admisión de apuestas
7. - Jefe de mesa:
8. * Supervisión del procedimiento
9. Reglamento de juego de ámbito autonómico en lo referido a apuestas en el juego de Ruleta Francesa
10. - Establecimiento de límites de apuestas
11. - Razones de su existencia
12. Procedimientos más habituales referidos al anuncio del inicio de las apuestas e información de mínimos y máximos.
13. - Utilización de las palabras "hagan juego" y "no va mas"
14. Comprobación de las cantidades entregadas por el cliente
15. - Apuestas con fichas de valor
16. Tipos de apuestas y tablas de pago de Ruleta Francesa asociadas
17. - Apuestas clásicas:
18. * Tercio
19. * Sector
20. * Huérfanos
21. * Vecinos
22. * Caballos
23. * Finales

24. - Otras apuestas:
25. * Finales a caballo
26. * La viuda
27. * La figura 5
28. Anomalías durante las apuestas y procedimientos asociados
29. - Apuestas mal colocadas y su corrección
30. - Apuestas de valor superior al máximo permitido y su corrección
31. - Apuestas de valor inferior al mínimo permitido y su corrección
32. - Apuestas solicitadas sobre la bola
33. - Apuestas fuera de tiempo
34. Técnicas de manejo del rastrillo durante la admisión de apuestas
35. - Colocación de fichas sobre el paño con la mano derecha
36. - Colocación de fichas sobre el paño con la mano izquierda

