

재택 수업 안내

크루즈승무원과 카지노게임 실습 룰렛 수강생 여러분 !

여러분의 카지노게임 실습 룰렛 교과목을 맡은 김용진 교수입니다.

코로나 19로 인해 강의실에서 첫 인사를 해야 하는데, 이렇게 문서로 인사드리게 되어 너무나 안타깝습니다.

우리 대학에서는 바이러스 확산 방지와 여러분의 안전을 위하여 앞으로 2주간 재택 수업을 시행하게 되었습니다. 불편함이 있더라도 잘 협조해 주시기 바랍니다.

조속히 상황이 종료되어 하루라도 빨리 여러분을 만나게 되기를 기대합니다.

2020. 3. 16.

크루즈승무원과 교수 김 용 진

[카지노게임실습 룰렛 강의계획서]

강의계획서					
학과명	크루즈승무원과	과목명	카지노게임실습 (룰렛)	학년/ 반	1/A
강의실	A-419	학점/시수	2/3	수업 시간	3
직 무	크루즈운영관리	이수구분	전공	담당 교수	김용진
능력단위/ 책무(Duty)	룰렛 기본스킬 룰렛 게임진행				
교과목표	- 학습자들이 룰렛게임을 진행하기 위한 기본적인 이론적 지식과 진행방법을 충분히 이해하여 설명할 수 있으며, 1Stack 잡기, Chips Cutting, Push, Ball-Spin등의 칩스 다루기를 할 수 있다. - 학습자들이 룰렛의 기본 게임을 진행하기 위한 모양꼴과 배수표를 암기 할 수 있으며 게임 지침에 따라 종합 딜링을 진행 할 수 있다.				
능력단위요소/ 작업(Task)	행동지표		교수학습방법		평가방법
룰렛 기초 익히기	1.1 룰렛게임의 유래와 정의를 설명할 수 있다. 1.2 룰렛게임의 기본이론을 설명할 수 있다. 1.3 룰렛테이블의 명칭과 기구를 설명할 수 있다.		• 강의법 • 실습 • 기타		• 서술형평가 • 문제해결 시나리오 • 구두발표 • 피평가자 체크리스트
룰렛 기본스킬 익히기	2.1 게임 지침에 따라 한 손에 게임 칩스(chips) 20개를 한 번에 잡을 수 있다. 2.2 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 스택킹(stack)을 할 수 있다. 2.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 커팅(cutting)을 할 수 있다. 2.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 푸시(push)를 할 수 있다. 2.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 볼스핀(boll spin)을 할 수 있다.		• 강의법 • 실습 • 기타		• 서술형평가 • 문제해결 시나리오 • 구두발표 • 피평가자 체크리스트
룰렛 기본스킬 숙련하기	3.1 게임 지침에 따라 한 손에 게임 칩스(chips) 20개를 한 번에 잘 잡을 수 있다. 3.2 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 스택킹(stack)을 잘 할 수 있다. 3.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 커팅(cutting)을 잘 할 수 있다. 3.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 푸시(push)를 잘 할 수 있다. 3.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 볼스핀(boll spin)을 잘 할 수 있다.		• 강의법 • 실습 • 기타		• 서술형평가 • 문제해결 시나리오 • 구두발표 • 피평가자 체크리스트
룰렛 기본게임 익히기	1.1 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 배수 레이아웃 모양꼴을 인지할 수 있다. 1.2 게임지침에 따라 콜(call)과 마킹(marking)을 할 수 있다. 1.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃		• 강의법 • 실습 • 기타		• 서술형평가 • 문제해결 시나리오 • 구두발표 • 역할연기 • 피평가자 체크리스트

	사이드(outside) 테이크를 할 수 있다. 2.3 크루즈 선상 프로그램의 운영을 위한 크루즈 선상 방송을 할 수 있다. 1.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드(inside) 테이크(take)를 할 수 있다. 1.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드 페이(pay)를 할 수 있다. 1.6 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드 페이(pay)를 할 수 있다. 1.7 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본게임을 진행 할 수 있다		
룰렛 기본게임 숙련하기	2.1 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 배수 레이아웃 모양꼴을 인지할 수 있다. 2.2 게임지침에 따라 콜(call)과 마킹(marking)을 잘 할 수 있다. 2.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드(outside) 테이크를 잘 할 수 있다. 2.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드(inside) 테이크(take)를 잘 할 수 있다. 2.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드 페이(pay)를 잘 할 수 있다. 2.6 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드 페이(pay)를 잘 할 수 있다. 2.7 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본게임을 진행을 잘 할 수 있다	- 강의법 - 실습 - 기타	- 서술형평가 - 문제해결 시나리오 - 구두발표 - 역할연기 - 피평가자 체크리스트
룰렛 종합게임 운영하기	3.1 게임 지침에 따라 머니칩스를 적절하게 혼합하여 고액게임을 진행할 수 있다. 3.2 게임 지침에 따라 칼라체인지와 캐시를 수행할 수 있다. 3.3 게임 지침에 따라 머니셀링을 수행할 수 있다. 3.4 운영규칙에 따라 룰렛 게임의 종합 딜링을 할 수 있다.	- 강의법 - 실습 - 기타	- 서술형평가 - 문제해결 시나리오 - 구두발표 - 역할연기 - 피평가자 체크리스트

평가 방법	항목	출석평가	평가1	평가2	평가3	합계
	비율	20%	40%	40%		100%
교육장소		일반강의실	전용실습실	컴퓨터실습실	세마나실	기타
			○			
교재	교 재 명			저 자	출 판 사	발행년도
주교재	NCS학습모듈(카지노운영관리)					
부교재						
참고교재						
주차	관련 능력단위요소/작업(Task)	주요 학습 내용				비고
1주	룰렛 기초 익히기	1.1 룰렛게임의 유래와 정의를 설명할 수 있다.				

		1.2 룰렛게임의 기본이론을 설명할 수 있다. 1.3 룰렛테이블의 명칭과 기구를 설명할 수 있다.	
2주	룰렛 기본스킬 익히기	2.1 게임 지침에 따라 한 손에 게임 칩스(chips) 20개를 한 번에 잡을 수 있다. 2.2 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 스택킹(stack)을 할 수 있다.	
3주	룰렛 기본스킬 익히기	2.2 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 스택킹(stack)을 할 수 있다. 2.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 커팅(cutting)을 할 수 있다..	
4주	룰렛 기본스킬 익히기	2.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 커팅(cutting)을 할 수 있다.. 2.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 푸시(push)를 할 수 있다	
5주	룰렛 기본스킬 익히기 룰렛 기본스킬 숙련하기	2.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 푸시(push)를 할 수 있다 2.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 볼스핀(ball spin)을 할 수 있다. 3.1 게임 지침에 따라 한 손에 게임 칩스(chips) 20개를 한 번에 잘 잡을 수 있다. 3.2 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 스택킹(stack)을 잘 할 수 있다.	
6주	룰렛 기본스킬 숙련하기	3.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 칩스 커팅(cutting)을 잘 할 수 있다. 3.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 푸시(push)를 잘 할 수 있다. 3.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 볼스핀(ball spin)을 잘 할 수 있다	
7주		직무수행능력평가 1차	서술형시험 &실기시험
8주	룰렛 기본게임 익히기	1.1 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 배수 레이아웃 모양꼴을 인지할 수 있다. 1.2 게임지침에 따라 콜(call)과 마킹(marking)을 할 수 있다.	
9주	룰렛 기본게임 익히기	1.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드(outside) 테이크를 할 수 있다. 1.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드(inside) 테이크(take)를 할 수 있다	
10주	룰렛 기본게임 익히기	3.1.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드 페이(pay)를 할 수 있다. 1.6 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드 페이(pay)를 할 수 있다. 1.7 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본게임을 진행 할 수 있다.	
11주	룰렛 기본게임 숙련하기	2.1 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 배수 레이아웃 모양꼴을 인지 할 수 있다. 2.2 게임지침에 따라 콜(call)과 마킹(marking)을 잘 할 수 있다 2.3 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드(outside) 테이크를 잘할 수 있다. 2.4 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드(inside) 테이크(take)를 잘할 수 있다.	

		2.5 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 아웃사이드 페이(pay)를 잘 할 수 있다. 2.6 게임 지침에 따라 룰렛 게임에서 인사이드 페이(pay)를 잘 할 수 있다. 2.7 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본게임 진행을 잘 할 수 있다.	
12주	룰렛 종합게임 운영하기	3.1 게임 지침에 따라 머니칩스를 적절하게 혼합하여 고액게임을 진행 할 수 있다. 3.2 게임 지침에 따라 칼라체인지와 캐시를 수행할 수 있다. 3.3 게임 지침에 따라 머니셀링을 수행할 수 있다. 3.4 운영규칙에 따라 룰렛 게임의 종합 딜링을 할 수 있다.	
13주	룰렛 종합게임 운영하기	3.2 게임 지침에 따라 머니셀링을 수행할 수 있다. 3.3 운영규칙에 따라 룰렛 게임의 종합 딜링을 할 수 있다	
14주		직무수행능력평가 2차.	구두발표&실기시험
15주		피드백, 향상심화 및 재평가 실시	

주차별 학습내용			
주차	능력단위요소	수업내용	비고
1주차	룰렛 기초 익히기	룰렛게임의 유래 및 기본이론 명칭과 기구설명	이론+실습수업
2주차	룰렛 기본스킬 익히기	1stack 잡기. 칩스 스택킹(Stacking)하기	실습수업
3주차	룰렛 기본스킬 익히기	칩스 스택킹 & 컷팅하기	실습수업
4주차	룰렛 기본스킬 익히기	칩스 컷팅 & 푸시하기	실습수업
5주차	룰렛 기본스킬 익히기, 숙련하기	칩스 1Stack 잡기, 칩스100 스택킹 하기 컷팅 & 푸쉬 하기 볼스핀하기	실습수업
6주차	룰렛 기본스킬 숙련하기	스택킹& 칩스& 컷팅 &100개 푸시 60초 안에 끝내기 볼스핀 20초 하기	실습수업
7주차		직무 수행능력1차 평가	평가/피드백
8주차	룰렛 기본게임 익히기	17배, 35배 배수표 외우기& 모양꿀알기 룰렛 레이아웃 원 넘버 위치 파악하기 원넘버 콜링과 마킹 파지법 숙지하기	피드백+향상/심화
9주차	룰렛 기본게임 익히기	아웃사이드 & 인사이드 테이크하기	실습수업
10주차	룰렛 기본게임 익히기	외국어로 콜링하며 아웃사이드 & 인사이드 페이하기	실습수업
11주차	룰렛 기본게임 숙련하기	배수표 암기& 모양꿀 숙지 인사이드 & 아웃사이드 테이크 & 페이 게임 진행시 주의 할 점과 중요시 되는점 알려주기	실습수업
12주차	룰렛 종합게임 운영하기	Gneral Dealing Money Selling	실습수업
13주차	룰렛 종합게임 운영하기	Gneral Dealing Money Selling Color Change	실습수업
14주차		직무 수행능력2차 평가	평가/피드백
15주차		피드백, 향상심화 및 재평가 실시	향상/심화+재평가

(1) 주차 학습내용

관련 능력단위요소		수행준거(수업내용)			
룰렛 기초 익히기		1.1 룰렛게임의 유래와 정의를 설명할 수 있다. 1.2 룰렛게임의 기본이론을 설명할 수 있다. 1.3 룰렛테이블의 명칭과 기구를 설명할 수 있다.			
수업 내용	관련지식 및 유의사항	○ 룰렛 게임의 유래와 정의 ○ 룰렛 게임의 기본이론 ○ 룰렛 테이블의 명칭과 기구			
	실습내용 (실습절차 및 지도내용)	○ 룰렛 테이블의 명칭과 기구를 보여주며 설명한다.			
	실습결과 및 피드백 방안	없음			
	이론수업내용 (해당주차에 이론수업이 포함되는 경우 작성)	○ 룰렛 게임의 역사 ○ 룰렛 게임의 정의와 확률 ○ 룰렛 게임기구의 명칭 ○ 룰렛 게임의 기본이론			
준비물 (재료 및 도구)	재료(도구)명	규격	필요량	비고	
	전자교탁		1		
	빔 프로젝트		1		
	룰렛테이블 기구		1		

룰렛 게임 이론

Ⅰ 룰렛게임의 이해

1. 룰렛게임의 역사

Roulette이라는 단어는 프랑스 어의 'Roue' (Wheel) 와 이탈리아 어의 'Ette' (Small)의 합성어로 그 뜻은 바퀴의 종류, 즉 Small Wheel, Rlooor 등의 뜻이다.

룰렛의 역사에 대해서 여러 가지 설이 있다. 프랑스에 이름이 알려지지 않은 수도사가 옛날부터 전해져 오는 마차 바퀴놀이를 변형시켜 만들었다는 설과 중국에서 만들어진 게임을 도미니쿠 수도회 수사들이 프랑스로 전파했다는 설도 있다.

이러한 설은 룰렛에서 1에서 36까지의 숫자를 전부 합하면 666이 되며 이는 수도원에서 지옥이나 악령을 뜻하는 수가 되는 것을 보면 수도원과 전혀 무관할 것 같지는 않다.

고대 그리스 신화에 전쟁용 방패를 돌려 작은 칼을 던져 마주는 게임이 있었다고 하고 로마황제 아우구스투스는 전차의 바퀴를 사용하였으며 미국의 인디언은 회전하는 바늘이나 시침을 사용하는 게임을 즐겼다는 기록이 있다.

룰렛게임의 Origin에 대한 이야기의 역사는 무성하다. 17세기 계산법의 아버지라 불리는 수학자 파스칼의 영구운동을 발견하여 그 영향으로 축소형 바퀴모양을 만들어 실험을 시도하여 'Roulett' 이라고 이름 지었다고 한다.

Ⅱ 룰렛게임의 이론

1. 룰렛게임의 정의

레이아웃과 Wheel 위에 1부터 36까지와 '0' , '00' 의 2개, 모두의 합이 38개의 번호 중 Ball이 어느 번호에 낙착하는지를 확률적으로 예측하는 게임이다.

테이블 레이아웃에는 Wheel-head와 같은 숫자들이 베팅 할 수 있도록 그려져 있다. 볼과 Wheel은 서로 반대 방향으로 돌다가 Ball이 떨어져 들어가는 번호와 색, 그리고 홀짝에 의해서 당첨번호(Winning number)가 결정된다.

당첨번호(Winning number)가 결정되면 딜러는 당첨되지 않은 칩스는 거둬 들고(테이크 하고) 당첨된 고객에게는 지정된 배율에 의해서 칩스를 지불하는 게임이다.

2. 룰렛게임의 확률

룰렛은 유럽식과 미국식의 모든 경우의 수가 각각 37, 38로 다르지만 카지노업소 승률(House Advantage)을 정확히 계산할 수 있는 게임이다.

(1) 유럽식 (Single Number Bet)

당첨가능한 모든 경우의 수는 37가지(1~36, 0)이므로 고객이 이길 확률은 37분의 1이며 질 확률은 37분의 36이다. 이 때 당첨시의 배당은 35배이다.

$$(1/37) \times (35) + (36/37) \times (-1) = -0.027$$

그러므로 유럽식 Single Number Bet의 승률은 2.7%이다.

(2) 미국식(Single 0 + double 0)

당첨가능한 모든 경우의 수는 38가지(1~36, 0, 00)이므로 고객이 이길 확률은 38분의 1이며 질 확률은 38분의 37이다. 이 때 유럽식과 마찬가지로 당첨시의 배당은 35배이다.

$$(1/38) \times (35) + (37/38) \times (-1) = -0.0526$$

그러므로 미국식 0, 00 의 승률은 5.26%이다.

따라서 손실을 줄이기 위해 가급적 많은 숫자를 커버할 수 있는 최적의 베팅을 찾아내기만 한다면 플레이어의 승률을 높일 수 있는 게임이기도 하다.

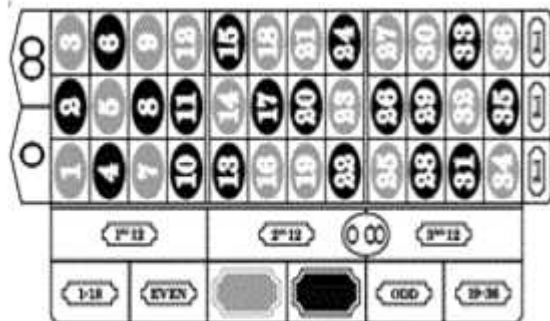
3. 룰렛게임 기구의 명칭

(1) 룰렛테이블

게이밍을 즐길 수 있도록 표면 위에 레이아웃이 그려져 있는 테이블을 말한다.

(2) 레이아웃

플레이어가 베팅을 할 수 있도록 휠과 같이 동일하게 프린트한 테이블 커버를 말하며, 레이아웃에 베팅 장소를 표시하기 위한 눈금선을 그리드(grid)라고 한다.



[그림 1-1] 레이아웃

(3) 휠(Wheel)

룰렛 게임을 하기 위하여 특별히 제작된 '0' , '00' 와 1에서 36까지의 번호가 기록되어 있는 둥근 원형 판이다.



[그림 1-2] 룰렛 휠

(가) 휠 트랙(Wheel Track)

딜러가 휠 앞에서 볼을 대고 회전시키는 부분으로서 볼이 원심력에 의해서 돌아가는 부분이다.([그림1-2]의 D)

(나) 볼 컨트롤러 (Ball Controller)

볼의 낙차지점을 조절하는 것으로 볼이 떨어지는 부분에 부착된 다이아몬드형 모양의 금속.([그림1-2]의 A)

(다) 홀(Hole)

볼이 회전이 끝나면 당첨 번호(Winning Number)를 알아 볼 수 있도록 휠 안쪽에 있는 번호 밑에 만들어 놓은 볼 낙차구역을 의미하며 포켓이라고도 한다. 또한 홀과 홀을 구분짓는 칸막이를 프렛(Frets)이라 한다.([그림1-2]의 C)

(4) 볼(Ball)

휠 트랙(Wheel track)에 대고 돌려 홀에 떨어지게 하는 상아 또는 플라스틱으로 만든 작은 공이다.

(5) 마커(Marker)

볼이 최종 낙차이 되면 딜러는 당첨번호(Winning number)를 표시하는데 이를 위해 사용하는 기구이다.



[그림 1-3] 룰렛 마커

(6) 종(Bell)

고객에게 베팅시간의 종료를 알리는 기구



[그림 1-4] 룰렛 종

4. 룰렛게임 진행에 필요한 실무용어



[그림 1-5] 룰렛 테이블 기구 명칭

- (1) 아웃사이드 베팅(Outside Bet) : 외곽에 베팅하는 것
- (2) 인사이드 베팅(Inside Bet) : 번호에 베팅하는 것
- (3) 컬럼 베팅(Column Bet) : 세로로 3등분된 위치에 베팅하는 것
- (4) 더즌 베팅(Dozen Bet) : 12개 번호에 베팅하는 것
- (5) 이븐 베팅[Even(Odd)money bet] : 짝수(홀수)번호에 베팅하는 것
- (6) 로우 베팅[Low(High) money Bet] : 낮은(높은)숫자 번호에 베팅하는 것
- (7) 레드 /블랙 컬러 베팅[Red(Black) Color Bet]: 빨강(검정)색에 베팅하는 것

✓ 룰렛 Layout 의 명칭

구분	명칭	해당배수
●	1 Straight Bet	35 : 1
	2 Split Bet	17 : 1
	3 Street Bet	11 : 1
	4 Square Bet	8 : 1
	5 Five Number Bet	6 : 1
	6 Line Bet (Six Number Bet)	5 : 1
●	7 Column Bet	2 : 1
●	8 Dozen Bet	2 : 1
●	9 Even Bet	1 : 1

(8) 스트레이트 베트(Straight Bet) : 1개 번호에 베팅하는 것

(9) 스플릿 베트(Split Bet) : 서로 붙어 있는 2개 번호에 베팅하는 것

(10) 스트리트 베트(Street Bet) : 3개 번호에 베팅하는 것

(11) 쿼터 베트(Quarter Bet) : 4개 번호가 만나는 지점에 베팅하는 것

(corner bet 또는 four number bet 이라고도 함)

(12) 베드 넘버 베트(Five Number Bet) : 1,2,3 과 0,00의 번호가 교차되는 지점에 베팅하는 것

(13) 식스 넘버 베트(Six Number Bet) : 6개 번호가 교차되는 지점에 베팅하는 것

(14) 노스 핀(No Spin) : 규칙에 의해서 스펀으로 인정할 수 없을 때 선언하고 볼을 잡는 절차

(15) 스택킹(Stacking) : 칩스tm을 양손으로 들어 올려 20개씩 가지런히 모으는 절차

(16) 스택(Stack) : 20개 한 묶음의 칩

- (17) 칩스 커팅 (Chips Cutting) : 칩스tm을 카운팅하기 위해서 3, 4, 5개 단위로 양손을 이용하여 똑같은 높이로 칩스를 끊어 놓는 동작
- (18) 드롭 커팅(Drop Cutting) : 독립적으로 스택한 칩스를 검지손가락으로 내려놓으며 컷팅하는 방법
- (19) 텀 커팅(Thumb Cutting) : 칩스tm의 키를 재가며 엄지 손가락으로 커팅 하는 방법
- (20) 사이징 컷(Sizing Cut) : 20개 이하의 칩스를 5개씩 갈라놓은 절차
- (21) 푸싱(Pushing) : 당첨금을 지불하기 위하여 칩스를 밀어 주는 동작
- (22) 클리어링(Clearing) : 볼이 드롭 된 후 테이블 위의 루징(Losing) 칩스를 끌어 모으는 절차
- (23) 팁 박스(Tip Box) : 팁을 받아 놓는 통
- (24) 콜링(Calling) : 테이블에서 일어나는 행위를 플레이어와 피트 보스에게 알리기 위한 행위
- (25) 아메리카 룰렛(American Roulette) : 미국식 룰렛게임으로, 0과 00 그리고 1~36까지 총 38개의 번호를 가진 룰렛게임.
- (26) 유러피언 룰렛(European Roulette) : 유럽식 룰렛게임으로, 0과 1~36까지 총 37개의 번호를 가진 룰렛게임
- (27) 크루피어(Croupier) : 룰렛을 진행하는 딜러.
- (28) 암레스트(Armrest) : 플레이어들의 편안함을 위해 테이블 가장자리에 가죽으로 만든 팔걸이.
- (29) 뱅크 커버(Bank Cover) : 테이블을 클로즈했을 때 칩스를 보호하기 위하여 투명한 플라스틱으로 만든 덮개.
- (30) 레이아웃(Layout) : 숫자 판이 그려져 있는 테이블 위의 천.
- (31) 스피ن(Spin) : 볼을 휠의 반대방향으로 돌리는 절차.
- (32) 휠 트랙(Wheel Track) : 볼이 돌아가는 통로

- (33) 휠 림(Wheel Rim) : 휠 의 림.
- (34) 휠 에이프런(Wheel Apron) : 휠 둘레를 감싸고 있으며 칩스를 가지런히 놓게 하는 기구
- (35) 머니 칩스 : 칩스tm 중앙에 금액이 표시되어 있는 칩스로, 현금으로 환전이 가능한 칩스tm
- (36) 플레이 칩스 : 룰렛게임에서 사용하는 칩으로 플레이어를 구별하기 위해서 6~7개의 색으로 구분되어 있는 칩스
- (37) 논 밸류(Non Value) 칩스 : 금액이 표시되어 있지 않고 임의의 가격으로 사용 하는 칩스
- (38) 디스플레이 : 돈이나 칩스를 수납하기 전에 상급자 또는 게임 당사자가 볼 수 있도록 펼쳐 놓는 절차
- (39) 워치(Watch) : 고객의 베팅이나 딜러 업무의 적부적합을 감시하는 절차
- (40) 패스트 포스팅(Past Posting) : 볼이 떨어질 때 늦게 베팅하는 부적합한 행위