

대분류/12
이용·숙박·여행·
오락·스포츠

중분류/03
관광·레저

소분류/04
관광레저서비스

세분류/02
카지노운영관리

능력단위/12

NCS학습모듈

블랙잭 게임 진행

LM1203040212_16v2



교육부

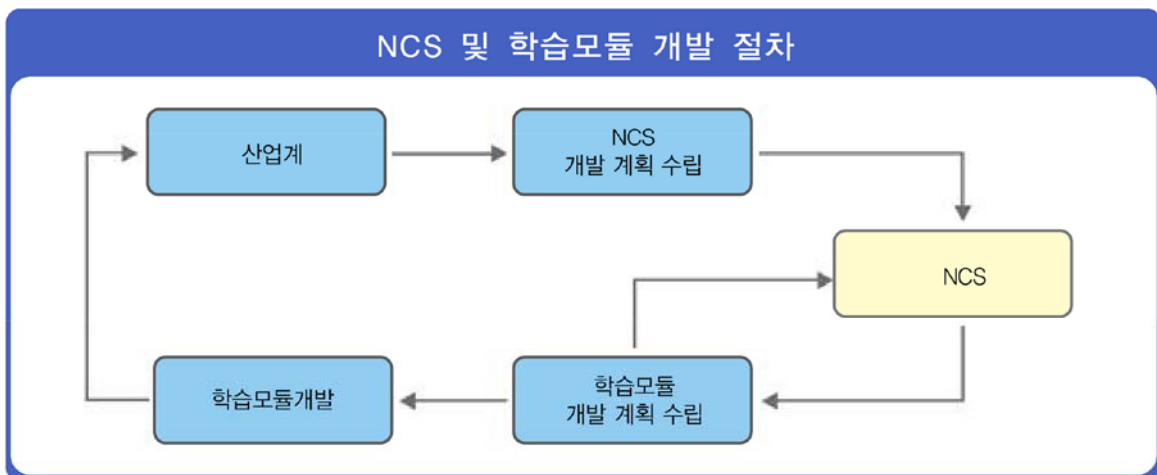
NCS 학습모듈은 교육훈련기관에서 출처를 명시하고 교육적 목적으로 활용할 수 있습니다. 다만 NCS 학습모듈에는 국가(교육부)가 저작권 일체를 보유하지 않은 저작물들(출처가 표기되어 있는 도표, 사진, 삽화, 도면 등)이 포함되어 있으므로 이러한 저작물들의 변형, 복제, 공연, 배포, 공중 송신 등과 이러한 저작물들을 활용한 2차 저작물의 생성을 위해서는 반드시 원작자의 동의를 받아야 합니다.

NCS 학습모듈의 이해

※ 본 학습모듈은 「NCS 국가직무능력표준」 사이트(<http://www.ncs.go.kr>) 에서 확인 및 다운로드 할 수 있습니다.

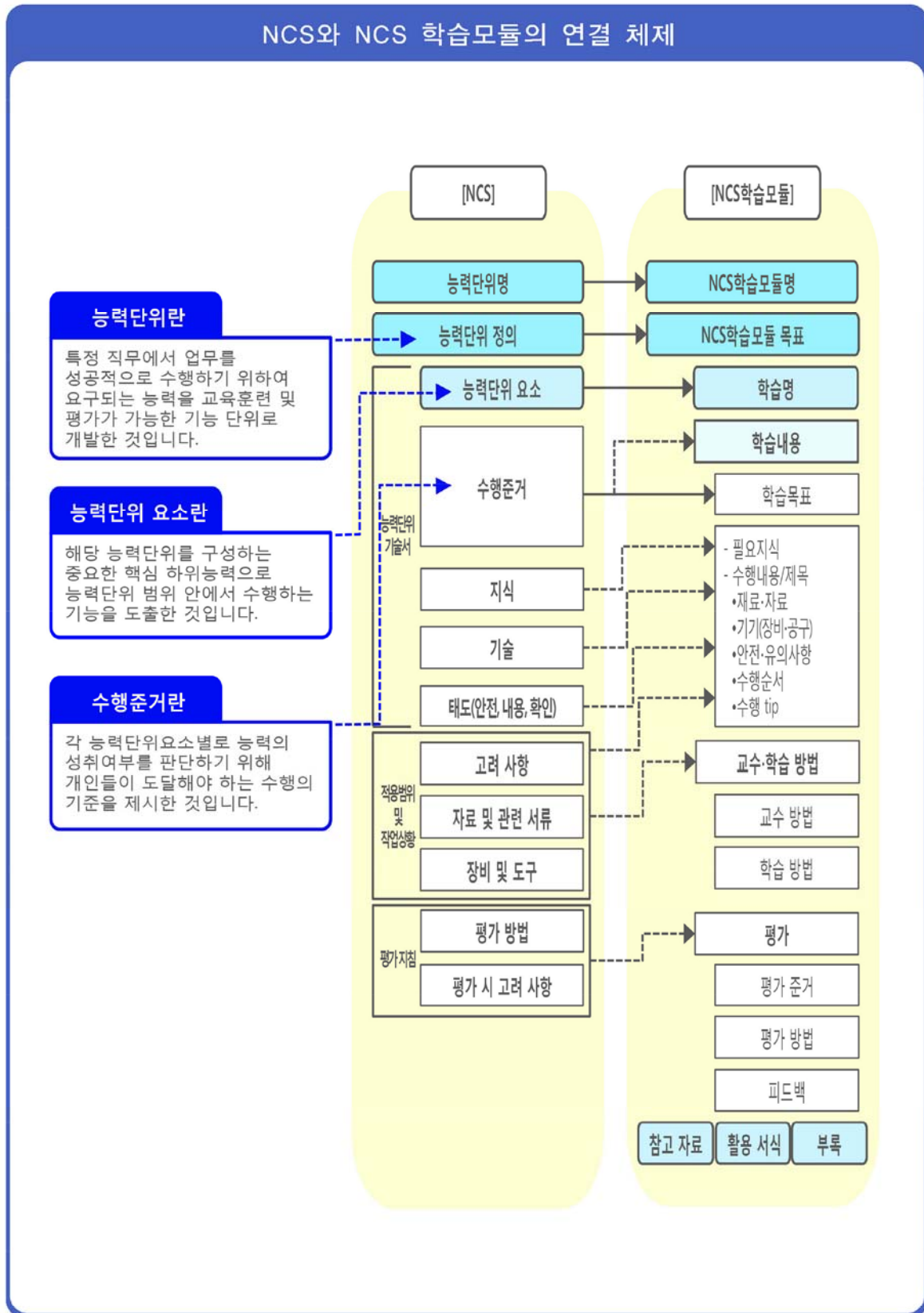
(1) NCS 학습모듈이란?

- 국가직무능력표준(NCS: National Competency Standards)이란 산업현장에서 직무를 수행하기 위해 요구되는 지식·기술·소양 등의 내용을 국가가 산업부문별·수준별로 체계화한 것으로 산업현장의 직무를 성공적으로 수행하기 위해 필요한 능력(지식, 기술, 태도)을 국가적 차원에서 표준화한 것을 의미합니다.
- 국가직무능력표준(이하 NCS)이 현장의 ‘직무 요구서’라고 한다면, NCS 학습모듈은 NCS의 능력단위를 교육훈련에서 학습할 수 있도록 구성한 ‘교수·학습 자료’입니다. NCS 학습모듈은 구체적인 직무를 학습할 수 있도록 이론 및 실습과 관련된 내용을 상세하게 제시하고 있습니다.



- NCS 학습모듈은 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.
- 첫째, NCS 학습모듈은 산업계에서 요구하는 직무능력을 교육훈련 현장에 활용할 수 있도록 성취목표와 학습의 방향을 명확히 제시하는 가이드라인의 역할을 합니다.
- 둘째, NCS 학습모듈은 특성화고, 마이스터고, 전문대학, 4년제 대학교의 교육기관 및 훈련기관, 직장교육기관 등에서 표준교재로 활용할 수 있으며 교육과정 개편 시에도 유용하게 참고할 수 있습니다.

- NCS와 NCS 학습모듈 간의 연결 체제를 살펴보면 아래 그림과 같습니다.



(2) NCS 학습모듈의 체계

- NCS 학습모듈은 1.학습모듈의 위치, 2.학습모듈의 개요, 3.학습모듈의 내용 체계, 4.참고 자료, 5.활용 서식/부록 으로 구성되어 있습니다.

1. NCS 학습모듈의 위치

- NCS 학습모듈의 위치는 NCS 분류 체계에서 해당 학습모듈이 어디에 위치하는지를 한 눈에 볼 수 있도록 그림으로 제시한 것입니다.

예시 : 이·미용 서비스 분야 중 네일미용 세분류

NCS-학습모듈의 위치

대분류	이용·숙박·여행·오락·스포츠
중분류	이·미용
소분류	아·미용 서비스

세분류	능력단위	학습모듈명
헤어미용	네일 샵 위생 서비스	네일샵 위생서비스
피부미용	네일 화장을 제거	네일 화장을 제거
메이크업	네일 기본 관리	네일 기본관리
네일미용	네일 랩	네일 랩
이용	네일 팁	네일 팁
	젤 네일	젤 네일
	아크릴릭 네일	아크릴 네일
	평면 네일아트	평면 네일아트
	융합 네일아트	융합 네일아트
	네일 샵 운영관리	네일샵 운영관리

학습모듈은

NCS 능력단위 1개당 1개의 학습모듈 개발을 원칙으로 합니다. 그러나 필요에 따라 고용 단위 및 교과단위를 고려하여 능력단위 몇 개를 묶어서 1개의 학습모듈로 개발할 수 있으며, NCS 능력단위 1개를 여러 개의 학습모듈로 나누어 개발할 수도 있습니다.

2. NCS 학습모듈의 개요

구 성

- NCS 학습모듈 개요는 학습모듈이 포함하고 있는 내용을 개략적으로 설명한 것으로서 **학습모듈의 목표**, **선수 학습**, **학습모듈의 내용 체계**, **핵심 용어**로 구성되어 있습니다.

학습모듈의 목표	해당 NCS 능력단위의 정의를 토대로 학습목표를 작성한 것입니다.
선수 학습	해당 학습모듈에 대한 효과적인 교수·학습을 위하여 사전에 이수해야 하는 학습모듈, 학습 내용, 관련 교과목 등을 기술한 것입니다.
학습모듈의 내용 체계	해당 NCS 능력단위요소가 학습모듈에서 구조화된 방식을 제시한 것입니다.
핵심 용어	해당 학습모듈의 학습 내용, 수행 내용, 설비·기자재 등 가운데 핵심적인 용어를 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 네일미용 세분류의 ‘네일 기본관리’ 학습모듈

네일 기본관리 학습모듈의 개요

학습모듈의 목표

고객의 네일 보호와 미적 요구 충족을 위하여 효과적인 네일 관리로 프리에지 형태 만들기, 큐티를 정리하기, 컬러링하기, 보습제 도포하기, 마무리를 할 수 있다.

선수학습

네일습 위성서비스(LM1201010401_14v2)

학습모듈의 내용체계

학습	학습 내용	NCS 능력단위 요소	
		코드번호	요소 명칭
1. 프리에지 형태 만들기	1-1. 네일 파일에 대한 이해와 활용 1-2. 프리에지 형태 파일링	1201010403_12v2.1	프리에지 모양 만들기
2. 큐티를 정리하기	2-1. 네일 기본관리의 매뉴얼 이해 2-2. 큐티를 관리	1201010403_14v2.2	큐티를 정리하기
3. 컬러링하기	3-1. 컬러링 매뉴얼 이해 3-2. 컬러링 방법 선정과 작업 3-3. 쉐 컬러링 작업	1201010403_14v2.3	컬러링
4. 보습제 도포하기	4-1. 보습제 선정과 도포 4-2. 각질제거	1201010403_14v2.4	보습제 바르기
5. 네일 기본관리 마무리하기	5-1. 유분기 제거 5-2. 네일 기본관리의 마무리와 정리	1201010403_14v2.5	마무리하기

핵심 용어

프리에지, 니퍼, 큐서, 폴리시, 네일 파일, 스웨이형, 스웨이 오드형, 라운드형, 오발형, 포인트형

학습모듈의 목표는

학습자가 해당 학습모듈을 통해 성취해야 할 목표를 제시한 것으로, 교수자는 학습자가 학습모듈의 전체적인 내용흐름을 파악할 수 있도록 지도하는 것이 필요합니다.

선수 학습은

교수자나 학습자가 해당 모듈을 교수 또는 학습하기 이전에 이수해야 할 학습내용, 교과목, 핵심 단어 등을 표기한 것입니다. 따라서 교수자는 학습자가 개별 학습, 자기 주도 학습, 방과 후 활동 등 다양한 방법을 통해 이수할 수 있도록 지도하는 것이 필요합니다.

핵심 용어는

학습모듈을 통해 학습되고 평가되어야 할 주요 용어입니다. 또한 당해 모듈 또는 타 모듈에서도 핵심 용어를 사용하여 학습내용을 구성할 수 있으며, 「NCS 국가 직무능력표준」 사이트(www.ncs.go.kr)에서 색인(찾아보기) 중 하나로 이용할 수 있습니다.

3. NCS 학습모듈의 내용 체계

구 성

- NCS 학습모듈의 내용은 크게 **학습**, **학습 내용**, **교수·학습 방법**, **평가** 로 구성되어 있습니다.

학습	해당 NCS 능력단위요소 명칭을 사용하여 제시한 것입니다. 학습은 크게 학습 내용, 교수·학습 방법, 평가로 구성되며 해당 NCS 능력단위의 능력단위 요소별 지식, 기술, 태도 등을 토대로 학습 내용을 제시한 것입니다.
학습 내용	학습 내용은 학습 목표, 필요 지식, 수행 내용으로 구성하였으며, 수행 내용은 재료·자료, 기기(장비·공구), 안전·유의 사항, 수행 순서, 수행 tip으로 구성한 것입니다. 학습모듈의 학습 내용은 업무의 표준화된 프로세스에 기반을 두고 실제 산업현장에서 이루어지는 업무활동을 다양한 방식으로 반영한 것입니다.
교수·학습 방법	학습 목표를 성취하기 위한 교수자와 학습자 간, 학습자와 학습자 간의 상호 작용이 활발하게 일어날 수 있도록 교수자의 활동 및 교수 전략, 학습자의 활동을 제시한 것입니다.
평가	평가는 해당 학습모듈의 학습 정도를 확인할 수 있는 평가 준거, 평가 방법, 평가 결과의 피드백 방법을 제시한 것입니다.

활 용 안 내

예시 : 네일미용 세분류의 '네일 기본관리' 학습모듈의 내용

학습 1	프리에지 형태 만들기(LM1201010403_14v2.1)
학습 2	큐티를 정리하기(LM1201010403_14v2.2)
학습 3	컬러링하기(LM1201010403_14v2.3)
학습 4	보습제 도포하기(LM1201010403_14v2.4)
학습 5	네일 기본관리 마무리하기(LM1201010403_14v2.5)

학습은

해당 NCS 능력단위요소 명칭을 사용하여 제시하였습니다.
학습은 일반교과의 '대단원'에 해당되며, 모듈을 구성하는 가장 큰 단위가 됩니다. 또한 완성된 직무를 수행하기 위한 가장 기본적인 단위로 사용할 수 있습니다.

학습내용은

요소 별 수행준거를 기준으로 제시하였습니다. 일반교과의 '중단원'에 해당합니다.

학습목표는

모듈 내의 학습내용을 이수했을 때 학습자가 보여줄 수 있는 행동수준을 의미합니다. 따라서 일반 수업시간의 과목목표로 활용할 수 있습니다.

3-1. 컬러링 매뉴얼 이해

학습목표

- 고객의 요구에 따라 네일 폴리시 색상과 점착을 막기 위한 베이스코트를 아주 얇게 도포할 수 있다.
- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시를 일찍 없이 균일하게 도포할 수 있다.
- 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시 도포 후 컬러 보호와 광택 부여를 위한 톱코트를 바를 수 있다.

필요 지식 /

① 컬러링 매뉴얼

컬러링 작업 전, 아세트 또는 네일 폴리시 리무버를 사용하여 손톱표면과 큐티를 주변, 손톱 밑 부분까지 깨끗하게 유분기를 제거해야 한다. 컬러링의 순서는 Base coating 1회 → Polishing 2회 → 컬러수정 → Top coating 1회 → 최종수정의 순서로 한다. 베이스코트는 칠했을 빙자하고 발림성 향상을 위해 가장 먼저 도포하며 컬러링의 마지막에 컬러의 유지와 광택을 위해 톱코트를 도포한다. 네일 보강제(Nail Strengthner)를 바를 시에는 베이스코트를 도포하기 전에 사용한다.

필요지식은

해당 NCS의 지식을 토대로 해당 학습에 대한 이해와 성과를 높이기 위해 알아야 할 주요 지식을 제시하였습니다. 필요지식은 수행에 꼭 필요한 핵심 내용을 위주로 제시하여 교수자의 역할이 매우 중요하며, 이후 수행순서 내용과 연계하여 교수·학습으로 진행할 수 있습니다.

수행 내용 / 컬러링 매뉴얼 실습하기

재료·자료

- 컬러링 관련 네일 미용 자료들
- 정리바구니, 베이스코트, 네일 폴리시, 톱코트, 오렌지우드스틱, 탈지면, 폴리시러무버, 디스펜서 등

기기(장비·공구)

- 컴퓨터, 빔 프로젝터, 스크린 등

안전·유의사항

- 컬러링 재료들의 냄새를 직접적으로 맡지 않도록 유의한다.
- 컬러링 제품들이 대부분 유리병에 들어 있기 때문에 깨지지 않도록 각별히 조심한다.
- 컬러링 제품들은 상온에 마르기 때문에 개봉 후 뚜껑을 잘 닫도록 한다.

수행 순서

Ⅰ 네일 폴리시를 바르게 잡는다.

1. 손바닥에 네일 폴리시를 놓고 약지 소지를 이용하여 네일 폴리시를 잡는다.
2. 폴리시를 왼 손의 엄지와 검지로 고객의 작업손가락을 잡는다.
3. 폴리시를 왼 손의 중지 손가락을 굳게 펴서 발침대가 되도록 한다.
4. 반대편 손으로 네일 폴리시의 뚜껑을 열고 소지 손가락을 펴서 네일 폴리시를 왼 중지 손가락 위에 발쳐놓는다.
5. 다양한 형태의 폴리시를 잡아본다.

수행 tip

- 흰색이 많이 섞인 네일 폴리시의 경우는 붓의 각도를 높이 세워 빠르게 브러시 작업을 해야 붓 자국이 나지 않는다.
- 컬러링은 기본 2회 정도이나 컬러에 따른 도료량과 컬러감에 따라 1~3회 사이로 증감할 수 있다.

수행 내용은

모듈에 제시한 것 중 기술(Skill)을 습득하기 위한 실습 과제로 활용할 수 있습니다.

재료·자료는

수행 내용을 수행하는데 필요한 재료 및 준비물로 실습 시 필요 준비물로 활용할 수 있습니다.

기기(장비·공구)는

수행 내용을 수행하는데 필요한 기본적인 장비 및 도구를 제시하였습니다. 제시된 기기 외에도 수행에 필요한 다양한 도구나 장비를 활용할 수 있습니다.

안전·유의사항은

수행 내용을 수행하는데 안전상 주의해야 할 점 및 유의사항을 제시하였습니다. 수행 시 유념해야 하며, NCS의 고려사항도 추가적으로 활용할 수 있습니다.

수행 순서는

실습과제의 진행 순서로 활용할 수 있습니다.

수행 tip은

수행 내용에서 수행의 수월성을 높일 수 있는 아이디어를 제시하였습니다. 따라서 수행tip은 지도상의 안전 및 유의사항 외에 전반적으로 적용되는 주안점 및 수행과제 목적에 대한 보충설명, 추가사항 등으로 활용할 수 있습니다.

학습3 교수·학습 방법

교수·학습 방법은

학습목표를 성취하는데 필요한 교수 방법과 학습 방법을 제시하였습니다.

교수 방법

- 컬러링 제품의 성분과 컬러별 질도의 차이, 베이스코트와 톱코트의 역할, 폴리시 잡는 방법, 큐어링 시간 등의 내용을 화면 자료와 함께 설명한다.
- 서식지를 활용하여 네일 컬러링 방법을 그림으로 그려 보게 한 뒤, 다양한 컬러링의 매뉴얼을 그려서 숙지하도록 한다.
- 셀 컬러링 시 주의사항을 계속 숙지시키도록 하며, 큐어링 시간에 대해 작성하도록 한다.

교수 방법은

해당 학습활동에 필요한 학습내용, 학습내용과 관련된 학습자료명, 자료 형태, 수행내용의 진행 방식 등에 대하여 제시하였습니다. 또한 학습자의 수업참여도를 제고하기 위한 방법 및 수업진행상 유의사항 등도 제시하였습니다. 선수학습이 필요한 학습을 학습자가 숙지하였는지 교수자가 확인하는 과정으로 활용할 수도 있습니다.

학습 방법

- 컬러링을 위한 재료의 필요성과 사용방법을 숙지하고 컬러링 매뉴얼 과정에 맞추어 작업 내용을 이해한다.
- 컬러링의 다양성에 대한 용어를 숙지하고 진행과정에 맞추어 내용을 작업한다.
- 셀 컬러링 시 적합한 큐어링 시간을 선택해서 큐어링 해본다.

학습 방법은

해당 학습활동에 필요한 학습자의 자기주도적 학습 방법을 제시하였습니다. 또한 학습자가 숙달해야 할 실기능력과 학습과정에서 주의해야 할 사항 등으로 제시하였습니다. 학습자가 학습을 이수하기 전에 반드시 숙지해야 할 기본 지식을 학습하였는지 스스로 확인하는 과정으로 활용할 수 있습니다.

학습3 평가

평가

해당 NCS 능력단위 평가방법과 평가 시 고려 사항을 준용하여 작성하였습니다. 교수자 및 학습자가 평가항목 별 성취수준을 확인하는데 활용할 수 있습니다.

평가 준거

- 평가자는 학습자가 학습 목표를 성공적으로 달성하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습내용	학습 목표	성취수준		
		상	중	하
필러링 매뉴얼 이해	<ul style="list-style-type: none"> 고객의 요구에 따라 네일 폴리시 색상의 질척을 막기 위한 베이스코트를 아주 얇게 도포할 수 있다. 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시를 얼룩 없이 균일하게 도포할 수 있다. 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시 도포 후 컬러 보호와 광택 부어를 위한 톱크트를 바를 수 있다. 			

평가 준거

학습자가 해당 학습을 어느 정도 성취하였는지를 평가하기 위한 기준을 제시하고 있습니다. 학습목표와 연계하여 단위수업 시간에 평가항목 별 성취수준을 평가하는데 활용할 수 있습니다.

평가 방법

평가 방법

- 작업장 평가

학습내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
필러링 매뉴얼 이해	<ul style="list-style-type: none"> 고객의 요구에 따라 네일 폴리시 색상의 질척을 막기 위한 베이스코트를 아주 얇게 도포할 수 있다. 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시를 얼룩 없이 균일하게 도포할 수 있다. 작업 매뉴얼에 따라 네일 폴리시 도포 후 컬러 보호와 광택 부어를 위한 톱크트를 바를 수 있다. 			

NCS 능력단위의 평가방법을 준용하였으며, 평가 준거에 따른 평가방법을 2개 이상 제시하였습니다. 평가방법으로는 포트폴리오, 문제해결 시나리오, 서술형 시험, 논술형 시험, 사례연구, 평가자 체크리스트, 작업장 평가 등이 있으며, NCS의 능력단위 요소 별 수행 수준을 평가하는데 가장 적절한 방법을 선정하여 활용할 수 있습니다.

피드백

피드백

1. 작업장 평가
 - 작업 결과물을 확인하여 수정사항을 제시하고 수정 부분을 인지하도록 한다.

평가 후에 학습자들에게 평가 결과를 피드백하여 부족한 부분을 알려주고, 학습 결과가 미진한 경우, 해당 부분을 다시 학습하여 학습목표를 달성하는 데 활용할 수 있습니다.

4. 참고 자료

참고자료

참고자료

- 김미원(2011). 『Nail Study』. 서울: 사)한국네일저서서비스협회.
- 민방경(2015). 『비용·사(네일)평가』. 서울: 예문사.
- 박은주(2014). 『네일비용』. 서울: 정담미디어.

해당 학습모듈의 필요지식에 대한 출처와 인용한 참고 자료 및 사이트를 제시하였습니다.

5. 활용 서식/부록

활용서식

활용서식

평가 서식, 실습시트 등 교수학습 시 활용 가능한 다양한 서식들로 구성하였습니다. 과제 진행에서 평가에 이르기까지 필요한 서식을 해당 학습모듈의 특성에 맞춰 개발하거나 기존의 양식을 활용하여 제시하였습니다.

프리페이지 형태 실습지

1. 프리페이지 형태의 이해

모 양	이름	특징
	{ Square nail } { }	<ul style="list-style-type: none"> 강한 느낌의 사각형태 네일의 양끝 모서리 부분이 90° 사각의 형태이다. 발톱의 형태 활용 내인성 발톱의 보정사에 적용

부록

부록

활용서식 이외에 교수학습과정에서 참고할 수 있는 자료가 있는 경우 제시하였습니다.

네일 기본관리 도구와 재료 목록

목록	비고	준비
위생가운	흰색	작업자 착용
위생 마스크	흰색	작업자 착용
보호안경	투명한 렌즈 (안경으로 대체 가능)	작업자 착용
재용정리함	재질, 색상 무관	작업대

[NCS-학습מוד의 위치]

대분류	이용 · 숙박 · 여행 · 오락 · 스포츠
중분류	관광 · 레저
소분류	관광레저서비스

세분류	능력단위	학습מוד명
카지노기획개발		
카지노운영관리	카지노 영업 관리	카지노 영업 관리
크루즈운영관리	테이블 게임 관리	테이블 게임 관리
유원시설운영관리	머신 게임 관리	머신 게임 관리
리조트운영관리	현장 경리 관리	현장 경리 관리
	카지노 고객 지원	카지노 고객 지원
	카지노 영업 지원	카지노 영업 지원
	서베일런스 운영	서베일런스 운영
	룰렛 기본 스킬	룰렛 기본 스킬
	룰렛 게임 진행	룰렛 게임 진행
	블랙잭 기본 스킬	블랙잭 기본 스킬
	블랙잭 게임 진행	블랙잭 게임 진행
	바카라 기본 스킬	바카라 기본 스킬
	바카라 게임 진행	바카라 게임 진행
	실전 테이블 게임 진행	실전 테이블 게임 진행

차 례

학습모듈의 개요	1
학습 1. 블랙잭 기본 게임 진행 및 숙련하기	
1-1. 블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	3
1-2. 블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련	9
1-3. 블랙잭 페이 진행 및 숙련	15
1-4. 블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련	21
1-5. 외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련	27
• 교수·학습 방법	37
• 평가	38
학습 2. 블랙잭 종합 게임 운영하기	
2-1. 블랙잭 게임 진행 방법 설명	41
2-2. 칩스 판매 수행	49
2-3. 칩스 컬러 체인지	52
2-4. 블랙잭 게임 종합 딜링	55
• 교수·학습 방법	61
• 평가	62
참고 자료	64

블랙잭 게임 진행 학습모듈의 개요

학습모듈의 목표

영업장 내에서 고객이 편안하고 원활하게 블랙잭 게임을 즐길 수 있도록 정해진 룰에 의하여 블랙잭 기본 게임 익히기, 블랙잭 기본 게임 숙련하기, 블랙잭 종합 게임 운영하기를 수행할 수 있다.

선수학습

카드 워크, 블랙잭 기초 설명하기(LM1203040211_16v2.1), 블랙잭 기본 스킬 훈련하기(LM1203040211_16v2.2), 블랙잭 기본 스킬 숙련하기(LM1203040211_16v2.3)

학습모듈의 내용체계

학습	학습 내용	NCS 능력단위 요소	
		코드번호	요소 명칭
1. 블랙잭 기본 게임 진행 및 숙련하기	1-1. 블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	1203040212_16v2.1	블랙잭 기본 게임 익히기
	1-2. 블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련		
	1-3. 블랙잭 페이 진행 및 숙련	1203040212_16v2.2	블랙잭 기본 게임 숙련하기
	1-4. 블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련		
	1-5. 외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련		
2. 블랙잭 종합 게임 운영하기	2-1. 블랙잭 게임 진행 방법 설명	1203040212_16v2.3	블랙잭 종합 게임 운영하기
	2-2. 칩스 판매 수행		
	2-3. 칩스 컬러 체인지		
	2-4. 블랙잭 게임 종합 딜링		

핵심 용어

칩스 테이크 · 페이, 블랙잭 페이, 더블 다운(Double Down), 스플릿(Split), 이븐 머니(Even Money), 인슈어런스(Insurance), 페어(Pair), 서렌더(Surrender), 히트(Hit), 스테이(Stay), 칩스 판매, 칩스 컬러 체인지

학습 1 블랙잭 기본 게임 진행 및 숙련하기

학습 2 블랙잭 종합 게임 운영하기

1-1. 블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련

학습 목표

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 테이크(take)를 할 수 있다.
- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 테이크(take)를 잘 할 수 있다.

필요 지식 /

① 칩의 베팅(Betting)

고객이 게임에 참여한다는 의사 표시로 베이스에 칩을 거는 행위를 Betting이라고 하며, 블랙잭에는 각각의 테이블마다 베팅 리미트가 설정되어 있다. 딜러는 게임 시작 전 고객의 베팅 이상 유무를 항상 확인하여야 한다.

1. 베팅의 구분

현재 카지노에서는 칩 베팅만 허용하고 있으며, 베팅의 종류는 다음과 같다.

(1) 오리지널 베팅

고객이 각 베이스에 테이블 리미트 한도 내에서 처음 거는 베팅이다.

(2) 더블 다운 베팅

오리지널 베팅과 동일한 금액을 처음 베팅한 칩 옆에 나란히 거는 베팅이다.



[그림 1-1] 더블 다운 베팅

(3) 스플릿 베팅

원 핸드를 늘리는 것이기 때문에 오리지널 베팅과 동일한 금액을 약간 옆에 띄워서 나란히 거는 베팅이다.



[그림 1-2] 스플릿 베팅(1)



[그림 1-3] 스플릿 베팅(2)

(4) 인슈어런스 베팅

오리지널 베팅의 1/2 이하 액수의 금액을 오리지널 베팅의 앞부분에 거는 베팅이다.

(5) 사이드 베팅

원 베이스의 오리지널 베팅 이외에 다른 고객이 테이블의 맥시멈 한도 내에서 함께 베팅하는 것으로 영업장 내의 규칙에 따라 허용 유무가 다르다. 사이드 베팅의 경우에는 처음 베팅한 고객들의 의향을 물어본 후 베팅을 해야 한다.

(6) 딜러 베팅

고객이 딜러의 몫으로 거는 베팅으로 서클 라인에 걸쳐 놓는 베팅이다.

2. 베팅의 원칙

(1) 베팅 허용 범위

한 베이스에서는 한 사람만 베팅을 할 수 있으며, 경우에 따라서는 한 사람이 7핸드 전체에 베팅할 수도 있다. 영업장마다 규칙이 다르지만 일반적으로 1인당 3핸드까지

베팅이 가능하며, 2핸드 이상 베팅 시에는 다른 고객의 핸드를 사이에 두고 베팅하는 것을 허용하지 않는다.

(2) 베팅 위치

베팅하는 위치는 테이블에 표시되어 있는 베이스의 중앙을 원칙으로 한다. 만일 고객이 베팅의 위치를 잘못 선정하여 베팅했을 경우 딜러는 고객에게 핸드 위치를 정확하게 물어본 다음 베팅 위치를 교정시켜 준다.

(3) 베팅 정리

칩은 단위가 다른 베팅일 경우 고액의 칩이 가장 아래로 내려가게 정돈된 상태에서 베팅이 이루어져야 하며, 첫 카드가 드로잉된 후에는 어떠한 베팅도 받지 않는다.

수행 내용 / 칩스 및 카드 테이크(Take) 진행 및 숙련하기

재료 · 자료

- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 슈(Shoe)
- 디스카드 홀더

안전 · 유의 사항

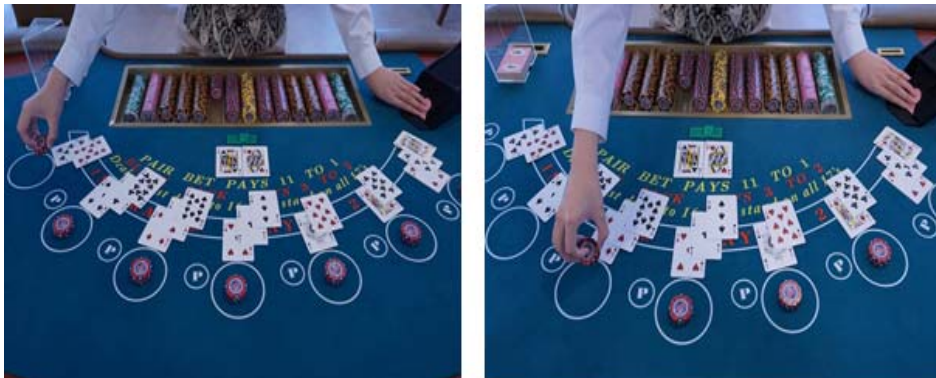
- 칩스 테이크(Take) 시 많은 양의 칩스를 다루다 보면 칩스가 흐트러지는 실수가 발생할 수 있으므로 과다한 양의 테이크보다는 한 핸드나 두 핸드의 적당량의 칩스 테이크가 필요하다.
- 게임에 사용된 카드는 반드시 디스카드 홀더 안에 페이스 다운 상태로 있어야 하며, 게임 중 문제가 발생할 시 증명할 수 있어야 하므로 정확하게 구분하여 카드를 테이크하도록 한다.
- 칩스 테이크 시 3 Hand 이상 한꺼번에 테이크하는 행동은 되도록 하지 않도록 유의한다.

- 칩스 테이크 시 다른 핸드의 칩스 위에 올려놓을 경우 되도록 소리가 나지 않도록 항상 주의를 기울인다.
- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.
- 딜러는 게임 도중에는 상시 테이블을 주시하며, 고객이 베팅 원칙에 위배되는 행동을 하지 못하도록 주의를 기울이는 태도도 함께 숙지한다.

수행 순서

① 블랙잭 게임에서 칩스 테이크(Chips Take)를 숙지한다.

1. 칩스 테이크의 의미를 파악한다.
 - 게임에서 진 칩을 가져오는 행위이다.
2. 칩스 테이크의 순서와 동작을 익힌다.
 - 루즈(Lose)된 칩스는 오른쪽부터 랙(Rack) 앞에 순서대로 놓아둔다.
 - 게임이 완료된 후 테이블의 오른쪽 가장 먼 핸드부터 왼쪽 방향으로 테이크한다.
 - 테이크는 원 바이 원(one by one)으로 실시하며, 2 Hand씩 처리하기도 한다.
 - 게임에서 루즈(Lose)된 칩스를 테이크하고 바로 카드도 테이크한다.



[그림 1-4] 칩스 테이크(Take) 순서: 오른쪽 방향에서 왼쪽 방향으로



[그림 1-5] 칩스 테이크의 손동작

② 블랙잭 게임 카드 테이크(Card Take)를 숙지한다.

1. 카드 테이크의 의미를 파악한다.

게임 중이거나 게임이 종료된 카드를 모아서 모두 디스카드 홀더에 넣는 행위이다.

2. 카드 테이크의 방법을 익힌다.

(1) 고객 카드 테이크의 순서 및 동작을 익힌다.

▸ 카드 테이크는 오른손으로 한다.

⇒ 고객의 카드는 오른쪽에서 왼쪽으로 차례대로 테이크한다.



[그림 1-6] 고객 카드 테이크

(2) 딜러 카드 테이크의 순서 및 동작을 익힌다.

▸ 가장 하단에 있는 카드 1장을 잡고 오른손의 검지와 중지 사이에 카드를 끼운다.

⇒ 처음 잡은 카드를 이용하여 레이아웃 위에 있는 나머지 카드 밑에 살짝 끼운다.

⇒ 그리고 이 카드로 위쪽으로 약간 들어 올림과 동시에 엄지를 들어 올리는 카드의 위쪽에 놓고 잡는다.



[그림 1-7] 딜러 카드 테이크

(3) 디스카드 홀더 카드 테이크 동작을 익힌다.

- ▶ 카드는 페이스 다운하고 마지막으로 디스카드 홀더에 카드를 넣는다.
- ⇒ 그리고 엄지와 검지를 이용하여 디스카드 홀더를 정리한다.



[그림 1-8] 디스카드 홀더 카드 테이크



[그림 1-9] 모든 카드 테이크된 레이아웃

수행 tip

- 많은 양의 칩스를 테이크할 시 엄지를 칩스의 중간 윗부분에 올려놓고 검지와 중지로 밑 부분에 받쳐 주어 왼쪽 방향으로 비스듬히 눕혀서 테이크한다.
- 테이크한 칩스는 랙의 비어 있는 공간에 두었다가 페이가 모두 끝난 후 액수별로 정리한다.

1-2. 블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련

학습 목표

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 페이(pay)를 할 수 있다.
- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 페이(pay)를 잘 할 수 있다.

필요 지식 /

① 칩스 페이(Chips Pay)

게임에서 딜러에게 이긴 고객에게 베팅한 액수만큼의 칩을 지불하는 행위이다.

② 칩스 커팅(Chips Cutting)

블랙잭 게임에서는 머니 칩스를 사용하기에 상황에 따라 여러 가지 커팅 방법을 사용한다.

1. 칩스 커팅의 정의

- 칩스를 다루는 딜러의 기본기를 의미한다.
- 1스택(20개)의 칩스로부터 소정 개수의 칩스를 끊듯이 만들어 내는 행위이다.
- 게임 중 페이, 테이크 및 컬러 체인지를 할 때에 필요한 기술이다.
- 카운팅(Counting)이라고도 한다.

2. 칩스 커팅(Chips Cutting)의 목적

칩스의 개수를 정확히 확인하기에 용이하다.

3. 칩스 커팅(Chips Cutting)의 종류

(1) 제너럴 커팅(General Cutting, 사이징(Sizing))

(가) 정의

- 가장 자주 사용하는 커팅 방법이다.
- 칩스 파일과 동일한 칩스 파일을 반복적으로 만들어 내는 커팅 기술이다.

(나) 방법 및 요령

- 파지법에 의거 칩스를 손에 집는다.
- 엄지와 소지로 칩스의 뒷부분을 받쳐 원하는 단위를 검지로 끊는다.
- 만들고자 하는 칩스 파일에 살며시 갖다 댄다.
- 검지를 살짝 떼고 칩스 파일 앞부분을 살짝 굽으면서 당겨 쥐고 있는 칩스를 원하는 높이로 끊는 동작이다.

(2) 드롭 커팅(Drop Cutting)

(가) 정의

- ▶ 룰렛이나 크랩의 게임에서 자주 사용되는 커팅 기술이다.
- ▶ 검지의 촉감으로 원하는 만큼의 칩스를 끊어 떨어뜨리는 동작이다.
- ▶ 칩스 작업이 많은 게임에서 자주 사용된다.

(나) 방법 및 요령

- ▶ 파지법에 따라 사이징 커팅과 동일한 방법으로 칩스를 끊어 준다.
- ▶ 검기를 잡고 있는 칩스에서 살짝 떼어 칩스의 측면을 쓸어 올리면서 촉감으로 원하는 만큼의 칩스 부분을 멈춘다.
- ▶ 검지로 끊으면서 가볍게 떨어뜨린다.

(3) 피킹 커팅(Picking Cutting)

(가) 정의

- ▶ 블랙잭이나 바카라 게임에서 5개 이하의 적은 개수의 칩스를 집어 올릴 때 사용하는 커팅 기술이다.
- ▶ 중지를 이용하여 랙에 있는 칩스를 하나씩 집어 올려 손바닥 안에 쥐는 동작이다.

(나) 방법 및 요령

- ▶ 엄지와 검지를 이용하여 원하는 수만큼의 칩스를 1개씩 연속하여 칩-랙으로부터 집는다.
- ▶ 5개 미만으로 소지와 약지를 펴지 말고 구부려야 한다.

(4) 드래그 커팅(Drag Cutting)

(가) 정의

- ▶ 룰렛에서 자주 사용하는 커팅 기법이다.
- ▶ 정돈되어 있는 한 스택의 칩스에서 5개 미만의 칩스를 떼어낼 때 사용하는 동작이다.
- ▶ 파지법으로 비스듬히 한 스택을 잡아 밑 부분을 끌듯이 스프레드하여 원하는 개수만큼 떼어내는 커팅 기법이다.

(나) 방법 및 요령

- ▶ 한 스택의 칩스를 들어 올려 칩스의 밑 부분을 기울여 사선으로 스프레드를 하듯이 끌어서 원하는 칩스 개수만큼 기술적으로 떼어낸다.

※ 칩스 커팅의 순서 및 동작은 룰렛 기본 스킬을 참조한다.

② 칩스 스프레드(Chips Spread) 방법

칩스 스프레드로 고객에게 정확한 칩스 페이를 확인시켜 준다. 스프레드 방법은 <표 1-1>과 같다.

<표 1-1> 칩스 스프레드 방법

개수	방법	개수	방법
5개 이하	한꺼번에 Spread	8개	4. 4
6개	3. 3	9개	4. 4. 1
7개	3. 3. 1	10개	5. 5

③ 푸쉬(Push)

1. 푸쉬의 정의

푸쉬는 칩스를 고객에게 안전하고 신속한 방법으로 전달하는 일련의 과정이다.

2. 방법

(1) 20개 이하

검지 끝을 구부려 손톱을 칩스 상단에 대고 엄지와 중지 안쪽 면으로 칩스를 감싸듯이 쥐고 레이아웃에 닿지 않도록 이동하여 고객 앞에 이동시키는 방법이다.

(2) 21~34개

약지와 중지를 칩스의 밑 부분에 대고 엄지는 칩스의 상단에 가볍게 올린 후 신속히 이동시키는 방법이다.

(3) 35~40개

소지 끝을 구부려 약자·중지의 손으로 칩스 밑 부분에 대고 엄지와 검지는 칩스 상단에 가볍게 올린다.

수행 내용 / 블랙잭 게임 칩스 페이(Pay) 진행 및 숙련하기

재료 · 자료

- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 슈(shoe)
- 디스카드 홀더
- 칩스 트레이(Chips Tray)

안전 · 유의 사항

- 고객에게 칩스를 페이할 시 루스(Lose)한 테이크 칩스로 페이하지 않고, 반드시 칩스 트레이(Chips Tray)에서 새로운 칩스를 꺼내 페이하도록 한다.
- 고객에게 페이할 시 칩스를 쓰러뜨리거나 던지는 행위는 금지하고 있다.
- 딜러는 게임 도중에는 상시 테이블을 주시하며, 고객이 베팅 원칙에 위배되는 행동을 하지 못하도록 주의를 기울이는 태도도 함께 숙지한다.
- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.

수행 순서

① 칩스 트레이(Chips Tray)에서 칩을 꺼내는 기술을 익힌다.

1. 5개 미만의 칩을 칩스 트레이에서 꺼내는 기술을 익힌다.

▸ 엄지와 검지를 사용하여 첫 번째 칩스를 감아올린다.

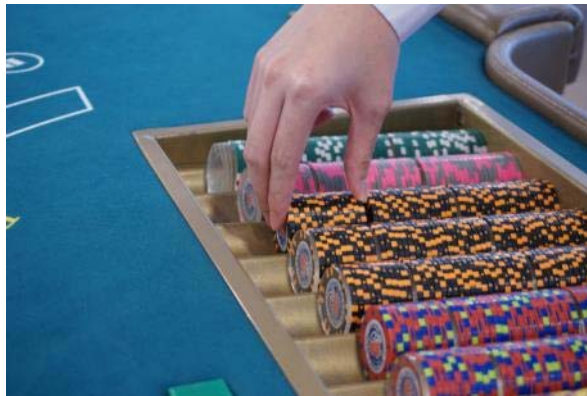
⇒ 두 번째 칩스는 중지로 감아올려 엄지와 검지로 칩스를 잡으며, 잡고 있는 칩스에 두 번째 칩스를 포개어 잡는다.

⇒ 세 번째 칩스 잡는 법부터는 두 번째 칩스 잡는 방법과 같은 방법으로 감아올린다.



[그림 1-10] Chips Tray에서 5개 미만의 칩을 꺼내는 기술

2. 5개 이상의 칩을 칩스 트레이(Chips Tray)에서 꺼내는 기술을 익힌다.
엄지와 중지를 이용하여 원하는 양의 칩스를 꺼낸다.



[그림 1-11] Chips Tray에서 5개 이상의 칩을 꺼내는 기술

② 블랙잭 게임 칩스 페이(Pay) 방법을 숙지한다.

1. 페이 방법을 정확하게 숙지한다.
 - Win된 Chips는 딜러의 오른쪽부터 왼쪽으로 순서대로 페이한다.
 - 항상 원 바이 원(one by one) 페이를 원칙으로 한다.



[그림 1-12] 칩스 페이(Pay): 오른쪽 방향에서 왼쪽 방향으로

- ▶ 고객 카드가 블랙잭일 경우에는 딜러가 에이스 카드 또는 10카드를 가지고 있지 않는 이상 퍼스트 페이(First pay)를 하고 반드시 카드도 수거한다.
- ▶ 고객이 베팅한 컬러 칩스와 같은 모양으로 페이하는 것을 원칙으로 한다. 즉 칩 커팅의 요령에 따라 이긴 베이스에 칩을 갖다 대고 나란히 꿰어 주면 된다.



[그림 1-13] 칩스 페이(Pay): 베팅한 컬러 칩스와 같은 모양으로 페이하는 원칙

- ▶ 딜러는 먼저 고객의 칩스를 고객 쪽으로 놓고 옆쪽으로 금액 순으로 칩스를 일렬로 놓는다.
- ▶ 10개 이상의 칩스는 Chips Tray에서 충분한 양의 칩스를 가지고 가서 페이한다. 두 가지 이상의 컬러가 섞여 있을 경우 먼저 컬러를 분리하고 난 후 반드시 금액별로 나누어 고객 칩스부터 페이한다.



[그림 1-14] 다양한 각도에서의 칩스 페이(Pay) 동작

수행 tip

- 칩스 트레이(Chips Tray)에 칩스가 두 가지 이상의 컬러가 섞여 있을 때는 고객의 칩스부터 순차적으로 감아 올린다.

1-3. 블랙잭 페이 진행 및 숙련

학습 목표

- 게임 지침에 따라 블랙잭 페이를 진행할 수 있다.
- 게임 지침에 따라 블랙잭 페이 진행을 잘 할 수 있다.

필요 지식 /

① 블랙잭(Black Jack)

- ▶ Black Jack이란 이니셜 두 카드(Initial Two Card)의 합이 21인 핸드이며, 그 조합은 ‘A 에이스 + Any 10’ 인 경우이며, 1.5배 पे이한다.
- ▶ Any 10는 10으로 계산되는 모든 카드를 지칭하며, 10, J, Q, K의 4종이 있다.
- ▶ 착지함과 동시에 “블랙잭” 이라고 콜한다.
- ▶ 딜러는 고객의 Initial Two Card 드로잉 후 블랙잭이 있을 경우는 먼저 블랙잭을 पे이한 후 게임을 진행한다. 이때 딜러의 카드 값이 ‘10’ 이나 ‘A’ Showing일 경우는 제외 시킨다.



[그림 1-15] 블랙잭 페이(Black Jack Pay)

② 블랙잭 게임의 핸드 랭킹

- ▶ 승패의 결정 방법은 각 핸드의 카드 숫자의 합이 핸드 랭킹에 따라 높은 쪽이 이기는 것이다.
- ▶ 핸드 랭킹: 블랙잭 > 21 > 기타(21에 가까운 수)의 순이다.

수행 내용 / 블랙잭 페이 진행 및 숙련하기

재료 · 자료

- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 슈(Shoe)
- 디스카드 홀더
- 칩스 트레이(Chips Tray)

안전 · 유의 사항

- 게임 지침에 따라 블랙잭 페이(Black Jack Pay)를 완벽하게 숙지한다.
- 딜러는 게임 도중에는 상시 테이블을 주시하며, 고객이 베팅 원칙에 위배되는 행동을 하지 못하도록 주의를 기울이는 태도도 함께 숙지한다.

수행 순서

① 게임 지침에 따라 블랙잭 페이(Black Jack Pay)를 완벽하게 숙지한다.

1. 딜러의 홀 카드(Hold Card)가 ‘10’ 이나 ‘A’ 이 아닌 경우를 게임 진행 방법을 숙지한다.
 - 고객이 가진 Initial Two Card의 합이 ‘A’ 와 ‘10, J, Q, K’ 일 경우 블랙잭이라고 한다. 착지함과 동시에 “블랙잭” 이라고 콜한다.
 - 딜러는 고객이 Initial Two Card 드로잉 후 블랙잭이 있을 경우는 먼저 블랙잭 1.5배를 पे이한 후 게임을 진행한다. 이때 딜러의 카드 값이 ‘10’ 이나 ‘A’ Showing일 경우 제외시킨다.



[그림 1-16] 블랙잭 페이(Black Jack Pay)



[그림 1-17] 20만 원의 블랙잭 페이



[그림 1-18] 50만 원의 블랙잭 페이

2. 딜러의 홀 카드(Hold Card)에 따라 블랙잭 페이(Black Jack Pay)를 숙지한다.

딜러의 홀 카드가 10, J, Q, K, Ace일 경우 블랙잭의 가능성이 있으므로 게임 진행 전 리더기를 사용하여 홀 카드 값을 확인하여 블랙잭 여부를 확인한다.

(1) 딜러 카드: “10” Showing의 경우 게임 진행 방법을 숙지한다.

- ▶ 오른손 엄지와 검지로 카드 우측 상단 모서리를 왼손 엄지와 검지로 좌측 하단 모서리를 잡아 리더기에 카드의 우측 하단 모서리를 끼워 딜러의 홀 카드를 확인한다.

<표 1-2> Hole Card 가 Ace일 때 진행 방법

Hole Card 가 Ace가 아닌 경우	Hole Card 가 Ace인 경우
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 확인한 후 좌에서 우측의 순으로 그대로 게임을 진행한다. ▶ 단, “Black Jack” 은 1.5배의 블랙잭 페이 처리 후 게임을 진행한다. ▶ 단 블랙잭이 두 군데 이상이면 오른쪽부터 페이한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ “Black Jack” 이라고 외친 후 Hole Card Open하여 우에서 좌로 Hand를 처리한다. ▶ 이 경우는 “Black Jack” 은 Push이고 그 밖의 핸드는 루즈이다.



[그림 1-19] 리더기 보는 법- “10” Showing인 경우



[그림 1-20] “10” Showing인 경우 Hole Card가 Ace인 경우와 Ace가 아닌 경우

(2) 딜러 카드: “A” Showing의 경우 게임 진행 방법을 숙지한다.

블랙잭 핸드와 고객에게 이븐 머니의 선택 의사를 묻는다.

⇒ 이븐 머니를 원하는 고객에게 1배의 이븐 페이를 하고 고객의 카드를 테이크한다.

⇒ 이븐 머니를 원하지 않으면 그대로 게임을 진행한다.

⇒ “인슈어런스” 라고 콜링하고 다른 고객에게 인슈어런스 의사를 확인한다.

⇒ 인슈어런스 의사가 있는 고객에게 오리지널 베팅의 최대 1/2 범위 내에서 희망 금액의 칩스를 베팅 스팟의 전면부에 추가 베팅한다.

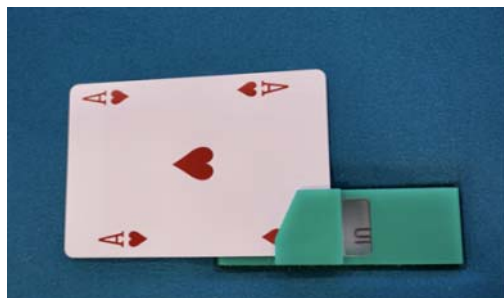
- ⇒ 딜러는 인슈어런스의 베팅 금액을 확인하고 필요한 경우에는 고객의 베팅 금액과 위치를 정리한다.
- ⇒ 고객의 베팅 절차가 종료되면 “라스트 콜” 이라고 한다.
- ⇒ 딜러의 홀 카드를 확인하기 위해 오른손 엄지와 검지로 카드 우측 상단 모서리를 왼손 엄지와 검지로 좌측 하단 모서리를 잡아 리더기에 카드의 우측 하단 모서리를 끼운다.

<표 1-3> Hole Card 가 10일 때 진행 방법

Hole Card 가 10, J, Q, K가 아닌 경우	Hole Card 가 10, J, Q, K인 경우
<ul style="list-style-type: none"> ▶ “No Black Jack” 을 외친 후 인슈어런스 벳은 루즈가 되어 우에서 좌로 인슈어런스 벳을 테이크한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ “Black Jack” 을 콜링하고 Hole Card를 Open 한다. ▶ 확인한 후 우에서 좌 Hand별로 처리하고 게임을 종료한다. ▶ 인슈어런스 벳을 하지 않은 핸드는 오리지널 벳팅과 카드를 테이크한다. ▶ 인슈어런스 벳을 한 핸드는 루즈된 오리지널 벳으로 워닝한 인슈어런스 벳의 2배를 페이하고 차액만 테이크한다. ▶ 인슈어런스 벳은 고객에게 건네준다. ▶ 이 경우는 “Black Jack” 은 Push이고 그 밖의 핸드는 루즈이다.



[그림 1-21] “A” Showing인 경우 리더기 보는 법



[그림 1-22] “A” Showing인 경우 Hole Card가 10인 경우와 10이 아닌 경우

② 블랙잭 페이(Black Jack Pay)를 파악하고, 페이 방법을 숙지한다.

딜러는 Initial Two Card 드로잉 후 고객이 블랙잭인 경우 먼저 1.5배의 블랙잭 페이를 한 후 게임을 진행한다.

<표 1-4> Black Jack Pay

1	→	1.5	11	→	16.5
2	→	3	12	→	18
3	→	4.5	13	→	19.5
4	→	6	14	→	21
5	→	7.5	15	→	22.5
6	→	9	16	→	24
7	→	10.5	17	→	25.5
8	→	12	18	→	27
9	→	13.5	19	→	28.5
10	→	15	20	→	30

수행 tip

- ‘블랙잭’ 과 ‘21’ 의 구분을 완벽하게 숙지한다.

1-4. 블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련

학습 목표

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션을 적용할 수 있다.
- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션에 의한 게임 진행을 잘 할 수 있다.

필요 지식 /

① 블랙잭 게임 옵션

1. 더블 다운(Double Down)

- 더블 다운은 Initial Two Card를 받은 상태에서 단 한 장의 추가 카드를 받는 조건으로 Original Betting의 동일 금액만큼 혹은 그 이하를 추가 베팅하는 옵션이다.
- 더블 다운은 고객의 이길 가능성이 높다고 판단되는 경우에 택하는 고객의 옵션이다.

2. 스플릿(Split)

- 스플릿은 Initial Two Card가 동일한 가치(카드 값)의 카드로 구성된 경우에, 이 두 장의 카드를 독립된 2개의 핸드로 나누어 게임에 참여하는 옵션이다.
- 딜러가 Hit, Stay의사를 물을 때 스플릿이라고 하고, Original Bet과 동일한 금액을 1 Hand 더 베팅하여 각각의 추가 Hand로 만들어 게임할 수 있는 행위를 말한다.

3. 이븐 머니(Even Money)

- 딜러의 쇼잉 카드가 에이스(Ace)이고, 고객의 Initial Two Card가 블랙잭일 때, 딜러 카드를 오픈하기 전에 Even pay를 받고 승부를 미리 끝내는 옵션이다.
- 딜러가 A카드 쇼잉 상태에서 블랙잭을 가진 고객에게 이븐 머니 의사를 물으며, 고객이 '이븐 머니' 라고 하면 베팅 금액의 1배를 지불하고 승부를 끝낸다.

4. 인슈어런스(Insurance)

인슈어런스는 딜러의 쇼잉 카드가 'A' 가 되어 딜러가 블랙잭이 될 확률이 높을 경우 딜러가 블랙잭이면 고객이 무조건 루징하게 되므로 이를 대비하기 위해 별도의 베팅인 오리지널 벳의 1/2 이하를 베팅하는 것이다.

5. 페어 게임(Pair Game-Pairs 11 to 1)

- 블랙잭 게임과 전혀 다른 독자적인 단순한 게임이 페어 게임이다.
- 처음 드로잉된 2장의 카드(Initial two cards)가 같은 가치를 지닌 경우(One Pair)이다.
- 페어가 나온 경우 11배 페이한다.

수행 내용 / 블랙잭 게임 옵션 적용하여 게임 진행 및 숙련하기

재료 · 자료

- 딜링 지침

기기(장비 · 공구)

- 게임 카드
- 슈(Shoe)
- 디스카드 홀더
- 머니 칩스

안전 · 유의 사항

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션을 완벽하게 숙지한다.
- 딜러는 게임 도중에는 상시 테이블을 주시한다. 특히 고객이 베팅원칙에 위배되는 행동을 하지 못하도록 주의를 기울이며, 게임마다 베팅 금액을 유의하여 체크한다.

수행 순서

① 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션을 적용하여 게임 진행하고 각 방법을 숙지한다.

1. 더블 다운(Double Down) 방법을 숙지한다.

고객이 initial Two Card에서 Original Betting의 동일 금액을 추가로 베팅하는 옵션으로 단 한 장의 카드만을 받는다.



[그림 1-23] 더블 다운 상태

(1) 딜러가 Hit, Stay 의사를 물으며 더블 다운 혹은 더블 요구 확인 후 고객이 같은 금액을 베팅하면 Original Bet의 금액과 같은지 반드시 확인한다.

- (2) 드로잉 시 카드 파지법, 착지법과 동일하게 가로로 카드를 드로잉하여 세로로 놓여 있는 고객 카드 하단에 착지한다.
- (3) 숫자 카운팅으로 마무리한다.
- (4) 페이의 경우는 2 Hand 금액을 합쳐서 페이한다.



[그림 1-24] Double Down 카드를 가로 착지하는 드로잉 장면

2. 스플릿(Split) 방법을 숙지한다.

Initial Two Card가 동일해야 스플릿이 가능하며, 두 장의 카드로 Original Bet과 같은 금액으로 1 Hand 더 베팅하여 각각의 추가 Hand로 만들어 게임할 수 있는 옵션이다.

- (1) Split 시 무늬는 상관없다.
- (2) 10, J, Q, K의 카드는 모두 동일한 값인 10의 값으로 계산하며, 모두 Split이 가능하다.



[그림 1-25] Split 방법

- (3) 더블 다운이 오리지널 베팅 금액 이하의 베팅이 가능한 데 비해, 스플릿은 오리지널 벳과 동일한 금액만을 추가 베팅한다.



[그림 1-26] Split 4핸드

- (4) 'A' 카드를 스플릿할 때는 단 한 장의 카드만 추가되며, 추가 드로잉되는 카드는 가로로 놓으며, 스플릿 후 더블 다운이 가능하다.



[그림 1-27] Ace Split

(5) Split은 3회, 4핸드까지 가능하다.

(6) Split 핸드에서는 Surrender는 불가능하며, double은 가능하다.

3. 이븐 머니(Even Money) 방법을 숙지한다.

- ▶ 블랙잭에서 딜러의 쇼잉 카드가 에이스(Ace)이고, 고객의 Initial Two Card가 블랙잭일 때 딜러가 카드를 보지 않은 상황에서 고객에게 1.5배가 아닌 1배를 지불하는 것을 말한다.
- ▶ 고객이 이븐 머니를 선택하지 않았을 때 딜러가 블랙잭이면 무승부, 딜러가 블랙잭이 아닐 경우는 1.5배 페이(Black Jack pay)한다.



[그림 1-28] Even Money

4. 인슈어런스(Insurance) 방법을 숙지한다.

- ▶ 딜러의 쇼잉 카드가 에이스(A)일 때 고객에게 허용하는 옵션 웨이저로, 고객은 그의 오리지널 베팅의 반을 보험으로 걸 수 있다.
- ▶ 딜러가 블랙잭을 가졌다면 보험을 들지 않은 사람은 오리지널 베팅 금액을 잃고, 보험을 든 사람은 인슈어런스 베팅(보험 금액)에 대해 2배를 지불받으며, 딜러가 블랙잭이 아니면 보험 금액은 잃고 게임은 계속 진행된다.
- ▶ 딜러가 A카드 쇼잉인 상황에서 고객들에게 인슈어런스 의사를 물을 때, 인슈어런스 베팅을 하고자 하는 고객은 자신의 오리지널 베팅 금액의 절반까지 베팅할 수 있다.



[그림 1-29] 딜러의 Showing 카드가 에이스(A)일 때

(1) 딜러가 블랙잭인 경우를 파악한다.

인슈어런스 벳이 없는 베팅은 모두 루징 처리한다. 인슈어런스 벳이 있는 베팅의 경우는 오리지널 벳은 루징되나, 인슈어런스 벳은 위닝한 경우가 되므로, 고객은 인슈어런스 벳의 2배의 금액을 받는다. 즉 오리지널 벳 금액을 되돌려 받는다.

(2) 딜러가 블랙잭이 아닌 경우를 파악한다.

인슈어런스 벳만 루징 처리되어 딜러가 수거한다. 이븐 머니를 받지 않은 블랙잭 핸드인 경우 블랙잭 페이를 하고 난 후 정상적으로 게임을 진행한다.

5. 페어 게임(Pair Game: Pairs 11 to 1) 방법을 숙지한다.

페어 게임은 최초의 카드 두 장(Initial two Card)이 한 쌍(Pair)이 되면 이기는 게임이다. 다음은 페어 게임의 기본 진행 방법이다.

- (1) 블랙잭 게임을 위한 베팅을 걸도록 유도하고, 페어 게임을 위한 베팅을 유도한다.
- (2) 페어 게임에서 게임에 참가 중인 다른 고객이 벳하지 않은 금액만큼 추가 벳이 가능하다.
- (3) 고객과 딜러 카드를 각각 두 장씩 분배한다.
- (4) 두 장씩 배분된 카드 중에서 한 쌍(Pair)이 되지 않은 핸드인 벳은 모두 테이크하고, 한 쌍이 된 핸드는 페이한 후 게임을 계속 진행한다.
- (5) 페어벳 벳을 한 고객에게 11배를 지불한다.
- (6) 블랙잭 게임을 위한 벳은 하지 않고, 페어 게임 벳(Pair Game Bet)에만 걸어서 게임을 진행할 수는 없다.



[그림 1-30] 페어 게임 벳(Pair Game Bet): Pairs 11 to 1



[그림 1-31] Pair Game Bet pay 방법



[그림 1-32] Pair Game Bet take 방법

수행 tip

- 더블 다운은 오리지널 베팅 금액 이하의 베팅이 가능하지만, 스플릿은 오리지널 벳과 동일한 금액만을 추가 베팅하여야 한다.
- ‘A’ 카드 스플릿 시 단 한 장의 카드만 추가되며, 추가 드로잉 되는 카드는 가로로 놓는다. 스플릿 후 더블 다운이 가능하다.
- 페어 게임에서 10-J, J-K, Q-K 등과 같이 카드의 가치는 10으로 같지만 Pair가 아니기 때문에 인정되지 않는다.

1-5. 외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련

학습 목표

- 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본 게임을 진행 할 수 있다.
- 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 블랙잭 게임 진행을 잘 할 수 있다.

필요 지식 /

- ① 현재 카지노 영업장에서는 게임 지침에 따라 영어, 중국어, 일본어를 구사하면서 게임을 설명한다.

1. 영어 및 한국어 게임 진행(Game Procedure)

Play begins when the dealer calls for betting and the dealer proceeds the game under the drawing rule.

딜러가 베팅을 유도하면서 본격적인 게임이 시작되며 딜러는 드로잉 규칙에 의거하여 게임을 진행합니다.

(1) STEP-01

(가) The dealer draws the initial two cards for players and himself or herself and then shows the hole card.

딜러는 게임에 참가한 고객과 자신에게 이니셜 두 카드 드로잉을 한 후에, 딜러 카드 한 장을 쇼잉한다(Hole card).

(나) If the dealer's hole card is an Ace, he or she will offer 'Even Money' and 'Insurance' to the players. If it's a Blackjack, the hand will be over.

딜러 홀 카드가 A일 경우 '이븐 머니'와 '인슈어런스'를 진행하며 블랙잭일 경우 게임은 종료된다.

(다) In case the dealer's hole card is a 10 or face card, the dealer will check for a Blackjack. In case it is a Blackjack, the hand will be over.

딜러 홀 카드가 10일 경우 블랙잭 여부를 확인하며 블랙잭일 경우 게임이 종료된다.

(라) If the dealer does not have a Blackjack, the dealer will ask the players whether to Hit or Stand. When the player's hand exceeds 21 from receiving another card from Hit, Double Down, or Split, the hand will be over and the wager will be taken away.

딜러가 블랙잭이 아닐 경우 고객에게 Hit, Stay 여부를 묻는데 Hit, Double Down, Split으로 인해 21이 넘는 핸드는 종료되며 딜러는 베팅 금액을 수거한다.

- (마) When the dealer opens the card, dealer's total should be 17 or greater. Otherwise the dealer must continue to draw cards. When the dealer's hand exceeds 21, game will be over and all the players still remaining in the game will win.

딜러 카드가 오픈되면, 딜러의 이니셜 두 카드가 16 이하일 경우 17 이상이 될 때까지 자동적으로 받으며 딜러 역시 21이 넘으면 게임이 종료되며, 고객에게 베팅 금액을 지급한다.

- (바) At the completion of each hand, all players who have a higher value than the dealer's hand will be paid if the dealer's hand does not exceed 21. All players who have a lower value than the dealer's hand will lose. If there is a tie, the player's wager will remain as it is and the hand will be over.

딜러 카드가 21이 넘지 않는 경우에는 고객의 카드와 비교하여 딜러보다 높은 카드 값을 가진 핸드는 베팅 금액만큼 지급하고, 딜러보다 낮은 카드 값을 가진 핸드의 베팅 금액은 수거하며, 딜러와 고객의 카드 값이 같을 경우 비기게 되어 칩스의 지급, 수거 없이 게임이 종료된다.

(2) STEP-02

The player may wager on 1 to 3 hands.

Absolutely no wager can be made after the "no more bets" call by the dealer.

고객은 1핸드에서 3핸드까지 베팅할 수 있다.

No more bets 콜 이후의 오리지널 벳 및 페어 벳 베팅은 인정되지 않는다.

(3) STEP-03

All wagers should be within the table limit as indicated.

Exception) For the pair bet, additional bets can be made up to the amount others don't bet.

모든 베팅은 테이블 리미트 내에서 이루어져야 한다.

예외: Pair bet의 경우 게임에 참가한 다른 고객이 베팅하지 않은 금액만큼 추가로 대신하여 베팅할 수 있다.

(4) STEP-04

The last round of the shoe will be determined by an appearance of the indicate card. 카드 드로잉 중 한 슈의 종료를 알리는 인디케이트 카드가 나오면 해당 게임이 마지막 게임이 된다.

2. 일본어 게임 진행

ベットを促すディーラーのアナウンスで本格的にゲームが始まり、ディーラーはドロ잉
ルールに従ってゲームを進めます。

(1) STEP-01

- (フ) ディーラーはディーラーを含むゲーム参加者全員に2枚ずつカードを配り、ディー
ラーカードの2枚のうち1枚を表向きにします(Hole Card)。
- (ハ) ディーラーホールカードがAの場合はイーブンマネーとインシュアランスを行い、
ブラックジャックの場合はゲームは終了します。
- (ニ) ディーラーホールカードが10の場合、ブラックジャックの有無を確認し、ブラッ
クジャックの場合、ゲームを終了します。
- (ホ) ディーラーがブラックジャックでない場合、プレーヤーにヒットまたはステイの
意思を尋ねます。ヒット、ダブルダウン、スプリットによって21を超えるハンド
は終了となり、ディーラーは賭け金を回収します。
- (ヘ) オープンされたディーラーカード2枚が16以下の場合、17以上になるまで追加カー
ドを受け取り、合計が21を超えるとゲームが終了し、プレーヤーに賭け金と同じ
金額が支払われます。
- (ヘ) ディーラーカードが21を超えない場合は、ディーラーより高いカードを持ってい
るプレーヤーの賭け金は支払い、ディーラーより低いカードを持っているプレー
ヤーの賭け金は回収します。ディーラーとプレーヤーのカードが同じ場合には引
き分けとなり、賭け金の支払い・回収なしでゲームを終了します。

(2) STEP-02

プレーヤーは1~3ハンドまで賭けることができます。「No More Bets」コール以後のオ
リジナルベットおよびペアベットベットは認められません。

(3) STEP-03

すべてのベットはテーブルリミットの範囲内で行われます。

例外) ペアベットに賭ける際は、他のプレーヤーが賭けなかった金額の分だけを追加で賭
けることができます。

(4) STEP-04

カードを配る最中に、1つのシューの終了を知らせるインジケートカードが出たら、該当
するゲームが最後のゲームとなります。

3. 중국어 게임 진행

庄家引导下注，从而正式开始游戏，发牌员将依据发牌规则进行游戏。

(1) STEP-01

- (가) 庄家向参加游戏的玩家和自己发两张初始牌后，开一张庄家的牌。(Hole card)
- (나) 如果庄家的底牌为A，就会进行同额赌注和保险，此时，如果是天生21点，就结束游戏。
- (다) 如果庄家的底牌为10，要确认是否是天生21点，如果是则结束游戏。
- (라) 如果庄家的牌不是天生21点，就会询问玩家Hit, Stay与否，由于 Hit `Double Down `Split，而超过21点的手中牌就算输，庄家将收回下注金额。
- (마) 庄家一旦开牌，如果庄家的初始两张牌为16点以下时，自动叫牌直到超过17点以上，此时，如果庄家的牌也超过21点则结束游戏，向玩家支付下注金额。
- (바) 如果庄家的牌未超过21点，就要与玩家的牌比较，点数比庄家高时支付下注金额，比庄家低时收回下注金额，如果庄家和玩家的牌点数相同，那就不再支付或收回，直接结束游戏。

(2) STEP-02

玩家可以押注1手 ~ 3手牌。No more bets call 之后的原赌注及对注都视为无效。

(3) STEP-03

所有下注金额都要符合桌面限定条件。

例外) 如果是Pair bet，可代替加注相当于参加游戏的其他客户未下注的金额部分。

(4) STEP-04

发牌中间如果出现提示结束—SHOE的指示牌，那么本游戏成为最后一轮游戏。

수행 내용 / 외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행하기

재료 · 자료

- 블랙잭 영어 설명
- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블

안전 · 유의 사항

- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.
- 카지노 의사 결정에 따라 손톱으로 카드를 긁는 행위를 금지하며, 카드가 구겨지지 않도록 주의한다.

수행 순서

① 게임 지침에 따라 고객에게 블랙잭(Black Jack) 게임을 영어로 설명한다.

1. 딜러: Good afternoon, sir.
어서 오십시오.
2. 고객: What kind of game is blackjack?
블랙잭은 어떤 게임인가요?
3. 딜러: Blackjack, also known as a twenty-one game, is a card game played throughout the world.
블랙잭은 전 세계에 널리 알려진 카드 게임인데, 21게임이라고도 합니다.
4. 고객: why is blackjack called "twenty-one" ?
왜 블랙잭을 21게임이라고 합니까?
5. 딜러: Well sir, it's because the object of the game is to have cards total 21, or as near 21 as possible.
네, 그것은 이 게임의 목적이 보유 카드의 합계가 21이 되거나, 최대 21에 가깝게 만드는 것이기 때문입니다.
6. 고객: Of course, the player wins if his points are higher than the dealer.

물론 고객의 점수가 딜러보다 높아야 이기게 되겠네요.

7. 딜러: Yes, sir You are right.

네, 그렇습니다.

8. 고객: Well, which cards make a blackjack?

그럼, 어떤 카드가 블랙잭이 되나요?

9. 딜러: If the first two cards are an ace and a ten value card, the hand totals 21 and is called blackjack.

네, 처음 카드 두 장이 에이스와 10 카드를 합쳐 21이 되는 핸드가 블랙잭이 됩니다.

10. 고객: I see the point. How many players does the game have?

그렇군요. 게임은 몇 사람이 할 수 있나요?

11. 딜러: It generally has a dealer and from one to seven players.

보통 딜러 1명에 고객은 1명에서 7명까지 할 수 있습니다.

12. 고객: Oh, I see, then how to begin the game?

네, 그럼 게임은 어떻게 시작하나요?

13. 딜러: To begin the game a dealer randomly shuffle the cards and players place their bets. The dealer then deals cards to each player, starting from his left to right. The dealer also deals the cards to himself.

게임을 시작하기 위해 딜러는 카드 셔플을 하고 고객은 베팅을 합니다. 다음 딜러는 자신의 왼쪽에서 오른쪽 순으로 고객에게 카드를 딜링해요. 물론 자신에게도 마찬가지로입니다.

② 블랙잭 게임에서 고객에게 히트(Hit)과 스테이(Stay)를 영어로 설명한다.

1. 딜러: Bets down, please!

베팅하세요

2. 고객: Yeah.

알겠습니다.

3. 딜러: Any more bets?. . . . No more bets.

더 베팅하시겠습니까? 베팅 마감합니다.

4. 딜러: sir, please make it clear, hit or stay.

고객님, 히트인지 스테이인지 명확하게 해 주세요

5. 고객: Well.

어떻게 하지.

6. 딜러: Please keep your hand off the cards.

카드에 손대지 말아 주십시오.

7. 고객: Um....

음....

8. 딜러: Hit or stay?

히트하시겠습니까? 스테이하시겠습니까?

9. 고객: Hit, please.

히트하겠습니다.

10. 딜러: Yes sir. One more card.

네, 추가 카드입니다.

11. 고객: Wow, It' s twenty. Now I stay.

아, 20이군. 이제 스테이하겠습니다.

12. 딜러: Dealer, nineteen. You win.

딜러는 19. 고객이 이겼습니다.

13. 딜러: Congratulations!

축하합니다.

14. 고객: Thanks.

감사합니다.

③ 블랙잭 게임에서 고객에게 블랙잭(Black Jack) 페이 진행을 영어로 설명한다.

1. 딜러: Please bet.

베팅하세요.

2. 고객: I' ll wager two hundred thousand won.

20만 원 베팅하겠습니다.

3. 딜러: Any more bets.

더 베팅하지 않으시겠습니까?

4. 고객: Just a second. I have a question. What is blackjack?

잠깐만. 궁금한 점이 있습니다. 블랙잭은 어떤 것입니까?

5. 딜러: Yes sir, Blackjack is a hand of cards where the first two cards consist of an ace with any ten(10)value card, totaling twenty-one(21).

네, 블랙잭이란 처음 카드 두 장이 에이스와 10 카드를 합쳐 21이 되는 핸드를 말합니다.

6. 고객: Oh, I see. How about the payout?

그렇습니까? 배당 지불금은 어떻게 되나요?

7. 딜러: The payment will be one and a half to one.

지불금은 배팅금의 1.5배를 받게 됩니다.

8. 고객: But what if the dealer also gets blackjack, Then what?

그런데 만일 딜러도 블랙잭을 가졌을 경우는 어떻게 되나요?

9. 딜러: Good question! In that case, it will be push. Neither wins.

네, 좋은 질문입니다. 그런 경우 “푸쉬” 라고 하며, 서로 비기게 됩니다.

10. 딜러: When the dealer asks the player has blackjack, the dealer asks the player if he wants to be paid the same amount of his bet before the dealer draws the third card for any player. If the player agrees, he will be paid one to one, so-called “ even money.”

고객이 블랙잭 카드를 갖고 있고 딜러의 오픈 카드가 에이스일 경우 딜러가 게임에 참가한 다른 고객에게 세 번째 카드를 진행하기 전에 고객에게 1배의 배당금 지불을 받을 것인지 물어 봅니다. 이때 고객이 동의를 하면 1배의 배당금을 지불하는데, 이것을 “이븐 머니” 라고 합니다.

11. 고객: Oh, I See.

네, 그렇군요.

④ 블랙잭(Black Jack) 게임 방법을 다양한 외국어로 구사한다.

게임 지침에 따라 영어, 일본, 중국어 등의 외국어를 구사하면서 블랙잭 게임 방법을 설명할 수 있다.

1. 블랙잭 게임 방법을 다양한 외국어로 구사한다.

(1) 게임 방법을 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 일명 21(Twenty One)이라 불리기도 하며, 가장 많이 알려진 카드 게임이다. 딜러와 고객 중 카드의 합이 21 또는 21에 가장 가까운 숫자를 가지는 쪽이 이기는 게임이다.
- ▶ Blackjack is one of the most popular card games in casino, It also known as “Twenty-one.” The person with the hand closest to 21 wins.
- ▶ Double Up (別名21) と呼ばれ、最も広く知られているカードゲームです。ディーラーとプレイヤーの中でカードの数字の合計が「21」または「21」に近い数字を持ったほうが勝ちとなるゲームです。
- ▶ 也有“二十一点”这个称号，是一个广受欢迎的游戏。顾客和庄家分别拿到的两张牌的点数总和为21或者越接近21的人就能获胜。

(가) Black Jack을 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 처음 두 장의 카드 합이 21일 경우를 말하며 베팅 금액의 1.5 배의 Pay를 받는다.
- ▶ When a player's first two cards total 21, he is paid 1.5 times the amount of the bet.(1.5 to 1)
- ▶ 最初の二枚のカードの合計が21の場合を言い、ベッティング金額の1.5倍のPay(ペイ)を貰うことになります。(1.5 to 1)
- ▶ 指起手两张牌的合为21的情况, 能获得投注金额的1.5 倍的Pay。(1.5 to 1)

(나) Bust를 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 카드 합이 21을 초과하면 베팅 금액을 잃게 된다.
- ▶ When a player's hand exceeds 21, he loses the bet.
- ▶ バースト:カードの合計が21を超えた場合、ベッティング金額をとられることになります。
- ▶ 牌的合超过21就失去投注金。

(다) Push를 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 고객과 딜러의 각각의 카드 합이 같을 경우 서로 비기게 된다.
- ▶ If a player's and dealer's hands are equal, a tie results.
- ▶ プッシュ:プレーヤーとディーラーのそれぞれのカードの合計が同じになった場合、引き分けとなります。
- ▶ 玩家和庄家的各个牌的合, 一样的时候就打平。

(2) 카드의 가치(Value of Card)를 다양한 외국어로 구사한다.

(가) Ace 카드는 1 또는 11로 계산한다.

- ▶ Aces are worth either 1 or 11, whichever is preferable.
- ▶ Ace (エース) は、1または11として計算します。
- ▶ “ACE” 计为1或11。

(나) King, Queen, Jack은 각각 10으로 계산한다.

- ▶ King, Queen, Jack are worth 10 respectively
- ▶ King (キング) `Queen (クイーン) `Jack (ジャック) は、10として計算します。
- ▶ K `Q `J (KING, QUEEN, JACK) 都计为10。

(다) 그 외의 카드는 카드에 표시된 숫자로 계산한다.

- ▶ Other cards are represented by their number on the card.
- ▶ その他のカードは、カードに表記された数字で計算します。
- ▶ 其他牌则按标识的数字计算。

(3) 수신호(Hand Signal)를 다양한 외국어로 구사한다.

(가) Surrender를 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 딜러보다 불리하다고 판단되어 게임을 포기하고자 할 때, “Surrender” 라고 하면서 테이블을 검지로 좌측에서 우측으로 그으면 된다.
- ▶ If you decide you are unlikely to win, scratch the table with your index finger from left to right as you say “Surrender” .
- ▶ ディーラーより不利だと判断され、ゲームを降りたい時は「サレンダー」と言いながら人差し指を使ってテーブルの上に左から右へと一本の線を引くサインを出してください。
- ▶ 觉得会输给庄家，而要弃牌时，边叫Surrender，边用手指在桌面上从左到右比划即可。

(나) Hit를 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 카드를 더 받고자 할 때 “Hit” 라고 하면서 테이블을 손바닥으로 가볍게 두드리거나 긁으면 된다.
- ▶ If you wish to draw another card, simply tap or scratch the table with your fingers as you say “Hit” .
- ▶ 追加カードがいない時は「ステイ」と言いながら手を振って断りのサインを出してください。
- ▶ 需要再加牌时，边喊Hit，边轻敲桌面即可。

(다) Stay를 다양한 외국어로 구사한다.

- ▶ 추가로 카드를 받지 않고자 할 때 “Stay” 라고 하면서 손등이 보이도록 손을 펴서 흔들면 된다.
- ▶ If you decide to stay put, wave your hand with back of your hand up as you say “Stay” .
- ▶ 追加のカードがほしい時は「ヒット」と言いながら手でテーブルを軽く叩くなどサインを出してください。
- ▶ 不需要再加牌时，边喊Stay，边摊开手掌，手背对外摇晃即可。

교수 방법

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 및 카드 테이크하는 방법을 알기 쉽게 설명하고 실습을 통해 학습하도록 지도한다.
- 게임 지침에 따라 칩스 페이와 칩스 트레이에서 꺼내는 기술을 실습을 통해 반복 학습하여 정확하게 인지하도록 한다.
- 실습 위주의 강의를 통해 딜러의 홀 카드에 따라 블랙잭 페이가 다름을 인지하고 페이할 수 있도록 지도한다.
- 블랙잭 게임 옵션의 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법을 이해하기 쉽게 설명하고, 게임 진행 상황을 만들어 게임 옵션 규칙을 숙지하도록 지도한다.
- 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 블랙잭 기본 게임을 진행할 수 있도록 지도한다.
- 한 학습이 끝날 때마다 테스트를 통해 학습자의 이해도를 파악한다.

학습 방법

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 및 카드 테이크하는 방법을 반복적으로 학습하여 인지하도록 한다.
- 게임 지침에 따라 칩스 페이와 칩스 트레이에서 꺼내는 기술을 반복 훈련한다.
- 실습을 통해 딜러의 홀 카드에 따라 블랙잭 페이를 반복 학습한다.
- 블랙잭 게임 옵션의 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법을 다양한 상황을 설정하여 훈련한다.
- 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 블랙잭 기본 게임을 진행할 수 있도록 학습한다.
- 테스트 결과에 따라 미흡한 부분은 완벽하게 인지할 수 있도록 훈련을 강화한다.

평가 준거

- 평가자는 학습자가 학습 목표를 성공적으로 달성하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습 내용	학습 목표	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 테이크(take)를 할 수 있다.			
	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 테이크(take)를 잘 할 수 있다.			
블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 페이(pay)를 할 수 있다.			
	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 칩스 페이(pay)를 잘 할 수 있다.			
블랙잭 페이 진행 및 숙련	- 게임 지침에 따라 블랙잭 페이를 진행할 수 있다.			
	- 게임 지침에 따라 블랙잭 페이 진행을 잘 할 수 있다			
블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션을 적용할 수 있다.			
	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임 옵션에 의한 게임 진행을 잘 할 수 있다.			
외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련	- 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 기본 게임을 진행할 수 있다.			
	- 게임 지침에 따라 외국어를 구사하며 블랙잭 게임 진행을 잘 할 수 있다.			

평가 방법

• 평가자 질문

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	- 칩스 및 카드 테이크 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련	- 칩스 트레이에서 칩 꺼내는 기술과 칩스 페이 방법 숙지 여부			
블랙잭 페이 진행 및 숙련	- 딜러의 홀 카드에 따른 블랙잭 페이 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련	- 블랙잭 게임 옵션 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법 숙지 여부			
외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련	- 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 기본 게임 숙지 여부			

• 평가자 체크리스트

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	- 칩스 및 카드 테이크 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련	- 칩스 트레이에서 칩 꺼내는 기술과 칩스 페이 방법 숙지 여부			
블랙잭 페이 진행 및 숙련	- 딜러의 홀 카드에 따른 블랙잭 페이 방법 숙지 및 진행 여부			
블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련	- 블랙잭 게임 옵션 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법 숙지 여부			
외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련	- 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 기본 게임 진행 여부			

• 피평가자 체크리스트

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 칩스 테이크 진행 및 숙련	- 칩스 및 카드 테이크 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 칩스 페이 진행 및 숙련	- 칩스 트레이에서 칩 꺼내는 기술과 칩스 페이 방법 숙지 여부			
블랙잭 페이 진행 및 숙련	- 딜러의 홀 카드에 따른 블랙잭 페이 방법 숙지 및 진행 여부			
블랙잭 게임 옵션 진행 및 숙련	- 블랙잭 게임 옵션 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법 숙지 여부			
외국어 구사하며 블랙잭 게임 진행 및 스킬 숙련	- 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 기본 게임 진행 여부			

피드백

1. 평가자 질문

- 블랙잭 게임에서 칩스 테이크 및 카드 테이크, 칩스 페이, 블랙잭 페이, 블랙잭 게임 옵션 더블 다운, 스플릿, 이븐 머니, 인슈어런스, 페어 게임 방법을 인지하고 있는지, 그리고 영어, 일본어, 중국어를 구사하며 기본 게임을 설명할 수 있는 지에 관해 평가 대상자들에게 질의응답을 통해 평가한다.

2. 평가자 체크리스트

- 평가 항목에 대한 표를 만들어 평가 대상자들의 블랙잭 게임의 진행 방법 학습 결과를 체크하고 평가하여 미흡한 항목은 개선할 수 있도록 지도한다.

3. 피평가자 체크리스트

- 평가 대상자들이 스스로 학습 과정과 블랙잭 게임의 진행 방법 등을 평가하게 하여 미흡한 부분을 스스로 인지하여 향상될 수 있도록 지도한다.

2-1. 블랙잭 게임 진행 방법 설명

학습 목표

- 블랙잭(blackjack) 게임 진행 방법을 설명할 수 있다.

필요 지식 /

① 블랙잭 게임 진행 시 수신호

1. 서렌더(Surrender)

블랙잭 게임 룰의 서렌더란 고객이 최초 두 장의 카드를 받고 나서 게임에 이길 자신이 없다고 판단될 때 행하는 게임 옵션이며, 처음 베팅한 원금의 반을 포기하겠다는 게임 의사 표현이다.

고객은 게임을 포기하겠다는 표현을 “서렌더” 라고 말하거나 손동작으로 표현한다. 손동작 표현은 고객의 왼쪽에서 오른쪽으로 손가락으로 평행선을 그으면 Surrender 의사로 간주한다.

고객이 언어나 손동작으로 Surrender를 표현하면 딜러는 ‘서렌더’ 라고 콜하여 고객에게 재인식시킨다. 그리고 고객이 처음 베팅한 칩스를 반으로 나누어 키를 제어(Sizing) 반드시 절반을 확인한 후 테이크한다. 카지노 중 달러 카드가 A일 때에는 Surrender를 할 수 없도록 하우스 룰로 정하기도 한다.

2. 히트 & 스테이(Hit & Stay)

블랙잭 게임은 고객들의 게임 진행 의사를 반영하는 수신호 게임이다. 따라서 처음 분배되는 두 장의 카드 이후부터 고객은 각자의 판단과 느낌에 따라 카드를 더 받거나(Hit) 더 이상 받지 않을 수(Stay) 있다.

21을 최고의 가치로 규정하는 블랙잭 게임에서는 21을 초과하지 않는 범위 내에서는 얼마든지 카드를 받을 수 있다.

② 블랙잭 게임 진행 시 콜링(Calling)

1. 콜링의 정의

딜러의 실수를 방지하고 고객과 관리자에게 게임의 진행상황을 음성으로 명확하게 전달하기 위한 행위이다.

2. 콜링의 목적

- 고객의 게임 관련 의사 결정을 돕고, 의사 결정의 착오 여부를 확인한다.
- 관리자의 게임 진행 상황 파악을 돕는다.
- 이례적 상황이 발생할 시 관리자의 처리 지침을 구한다.
- 딜러 자신의 실수를 예방한다.

3. 콜링의 종류

(1) 카드 카운트 콜

고객의 의사 결정에 도움이 될 수 있도록 해당 핸드의 카운트(카드 숫자의 합)를 알려주는 콜링이다.

(2) 금액 카운트 콜

금전 거래의 정확성을 확보하기 위하여 현금 또는 칩스의 교환 시마다 해당 금액을 명확히 호명하는 콜링이다.

(3) 윈, 루즈, 버스트 콜

핸드별로 승부의 결과를 알리는 콜링이며, 요령은 핸드의 합과 해당 결과를 이어서 콜링한다.

(4) 베팅 콜

고객의 베팅을 유도하기 위하여 베팅 개시 및 종료 시점을 알리는 콜이다.

(5) 셔플 콜

셔플의 개시 및 완료를 알리는 콜링이다.

(6) 체크 콜

체크 콜이란 이례적 상황이 발생하여 관리자의 주의를 환기하거나 지침을 받아야 할 경우에 하는 콜이다.

수행 내용 / 블랙잭 게임 진행 방법 설명하기

재료 · 자료

- 게임카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 디스카드 홀더
- 슈

안전 · 유의 사항

- 고객의 수신호가 불분명할 때는 직접 의사를 확인하여 컴플레인이 발생하지 않도록 주의한다.
- 콜링은 누구나 들릴 수 있도록 정확하고 분명하게 소리 내어 연습하도록 한다.
- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.
- 카지노 영업 운영 지침에 따라 손톱으로 카드를 긁는 행위를 금지하며, 카드가 구겨지지 않도록 주의한다.

수행 순서

① 블랙잭 게임에서의 수신호를 이해한다.

수신호는 딜러의 실수를 방지하며 딜러 자신을 보호하기 위한 동작이다.

1. 딜러는 고객에게 의사를 물어서 게임을 진행한다.

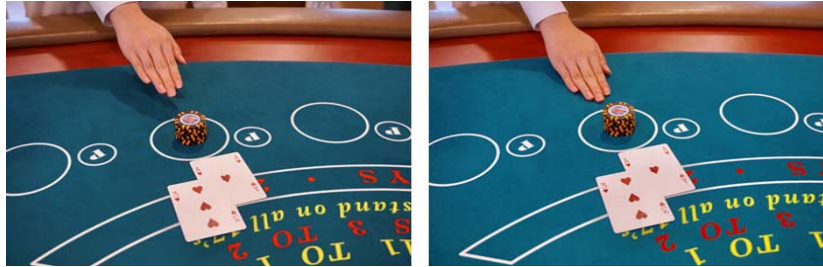
오른손을 가지런히 펴서 오른쪽부터 시계 방향으로 Hit 또는 Stay라고 고객에게 콜링한다.

2. 고객의 수신호를 이해한다.

카드에 대한 의사 표시를 딜러에게 전달하는 과정이다.

(1) 히트(Hit)의 수신호를 이해한다.

현재 가지고 있는 카드에 추가 카드를 받는 고객의 게임 옵션이다. 고객은 “Hit” 라고 콜링하거나 레이아웃을 가볍게 ‘톡톡’ 친다.



[그림 2-1] Hit 수신호

(2) 스테이(Stay)의 수신호를 이해한다.

현재 가지고 있는 카드에 추가 카드를 더 이상 받지 않고 그대로 딜러 핸드와의 승부에 임하는 고객의 게임 옵션이다. 고객은 “Stay” 라고 콜링하거나 손을 펴서 레이아웃 위에 평행으로 가지런히 펴서 양쪽으로 2~3회 흔들어 준다.



[그림 2-2] Stay 수신호

(3) 서렌더(Surrender)의 수신호를 이해한다.

이니셜 투 카드에서 오리지널 벳의 절반을 포기하는 조건으로 해당 라운드의 게임을 중단하는 옵션이다. “Surrender” 라고 콜링하거나 검지 하나만 펴서 레이아웃에서 가로선을 긋는다.



[그림 2-3] Surrender 수신호

(4) 더블 다운(Double Down)의 수신호를 이해한다.

고객이 이니셜 두 카드에서 오리지널 금액 또는 그 이하의 금액을 추가로 베팅한다는 것이다. 이때 수신호는 검지를 펴서 한 장을 받겠다는 의미를 표시한다.



[그림 2-4] Double Down 수신호

(5) 스플릿(Split)의 수신호를 이해한다.

이니셜 두 카드의 숫자가 동일한 경우 오리지널 벳과 같은 금액을 베팅하여 각각의 핸드로 분리하여 게임하는 것이다. 수신호는 검지와 중지를 펴서 나눈다는 의미를 표시한다.



[그림 2-5] Split 수신호

② 블랙잭 게임(Black Jack Game) 진행에 필요한 콜링(Calling)을 연습한다.

1. 블랙잭 게임 진행에 필요한 콜링을 이해하고, 게임 진행 순서를 파악한다.

(1) “Bets down please”

고객의 베팅(Betting)을 유도한다.

(2) “No more bet please”

베팅(Betting) 종료를 알린다.

(3) Card Counting

딜러는 고객에게 들리도록 정확한 Card Counting을 한다.

(4) “Black Jack”

Initial Two Card가 Black Jack일 때 우선 Calling한다.

(5) “Double Down, Split, Surrender, Even Money, Insurance”

각각의 경우 문제가 발생하지 않도록 딜러는 고객에게 한 번 더 복창하여 재확인한다.

2. 각 콜링의 사례를 숙지한다.

(1) 카드 카운트 콜(Card Count Call)의 다양한 사례로 연습하며 익힌다.

(가) 이니셜 투 카드(Initial Two Card)를 이해하고 익힌다.

- Card Values count를 큰소리로 콜링하면서 다양한 사례로 연습한다.
- 소프트 핸드와 하드 핸드를 구분하면서 정확하게 연습하고 익힌다.



[그림 2-6] 카드 카운팅(Initial Two Card)

(나) 어디셔널 카드(Additional Card)를 이해하고 익힌다.

- 추가 카드 시마다 그 시점에서 카드 숫자의 합을 콜링한다.



[그림 2-7] 카드 카운팅(Additional Card)

(2) 금액 Count Call을 익힌다.

(가) 현금 Count Call을 익힌다.

- Money count
- Check! ○○(20만 원) pay

(나) 칩스 Count Call을 익힌다.

- Check! color change ○○(20만 원)
- Check! cash ○○(20만 원)

(3) Win(윈), Lose(루즈), Bust(버스트) Call을 익힌다.

- ▶ 딜러 핸드와 18인 경우 고객 핸드와 17이면 ⇒ “세븐틴, 루즈”
- ▶ 딜러 핸드와 18인 경우 고객 핸드와 19이면 ⇒ “나인틴, 윈”
- ▶ 딜러 핸드와 18인 경우 고객 핸드와 22를 초과하면 ⇒ “오버”
- ▶ 딜러 핸드는 22를 초과하는 경우 ⇒ “버스트” 라고 구별하여 콜한다.

(4) Betting Call을 익힌다.

- ▶ 베팅 개시를 알릴 때 “벳스 다운 플리즈(Bets down please)”
- ▶ 베팅 종료를 알릴 때 “노 모어 벳 플리즈(No more bet please)”



[그림 2-8] 베팅 개시를 알릴 때 “Bets down please”



[그림 2-9] 베팅 종료를 알릴 때 “No more bet please”

(5) Shuffle Call을 익힌다.

- ▶ 셔플을 시작하기 전 “Check shuffle!”
- ▶ 셔플이 종료되면 “Check shuffle up!”

(6) Check Call을 익힌다.

- ▶ 관리자의 주의 및 환기 시 받아야 할 체크 콜의 상황별 구분을 파악하고 익힌다.

(가) 테이블 오픈

- ▶ 체크 셔플!

(나) 머니

▶ 체크 20만 원 페이!

(다) 칩스

▶ 체크 컬러 체인지 〇〇만 원!

▶ 체크 캐쉬 〇〇만 원!



[그림 2-10] 컬러 체인지 콜링

(라) 원화

▶ 체크 〇〇만 원!

(마) 휠(Fill), 콜렉션(Collection)

▶ 체크 〇〇만 원 휠!

▶ 체크 〇〇만 원 콜렉션!

(바) 카드 셔플

▶ 체크 셔플!

(사) 미스 테이크 및 고객의 요구 발생 시

▶ Check!(체크)

수행 tip

- 딜러는 음성보다는 수신호의 확인을 받도록 유도하며, 수신호와 음성이 일치하지 않을 경우에는 수신호가 우선임을 숙지한다.
- 딜러는 반드시 수신호와 콜링으로 고객의 의사 표현을 재확인한다.

2-2. 칩스 판매 수행

학습 목표 • 게임 지침에 따라 칩스 판매를 수행할 수 있다.

필요 지식 /

① 머니 카운트(Money Count)와 셀링(Selling)

1. 머니 카운트(Money Count)의 목적

고객이 게임에 참여하기 위해 칩스로 교환하고자 하는 화폐나 수표의 액수를 고객, 딜러, 관리자 및 하우스가 정확히 인지하게 함으로써 게임 테이블에서의 착오를 방지하기 위함이다.

2. 머니 카운트(Money Count)와 셀링(Selling)

- 고객이 돈을 내면 멤버십 카드 소지 여부를 묻는다.
- 딜러는 고객이 돈을 건네면 손에서 손으로 받지 않고 테이블 위에 내려놓도록 유도한다.
- 리더기를 중심으로 왼쪽에 “Check Money Count!” 라고 콜하고 5장씩 살짝 어긋나게 Count한다.
- 계수기 이용 시 돈이 테이블 밖으로 이동하므로 머니 페들 앞에 머니 마킹 칩스로 표시해 놓는다.
- 계수기를 이용하여 카운팅한 것은 테이블에 부채꼴 모양으로 스프레드하여 확인받은 후 드롭 박스에 다운한다.

수행 내용 / 블랙잭 게임 칩스 판매 수행하기

재료 · 자료

- 환화 및 외화
- 수표
- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 페들(Paddle)
- 디스카드 홀더(Discard Holder)
- 드롭 박스(Drop Box)

안전 · 유의 사항

- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.
- 카지노 영업 운영 지침에 따라 손톱으로 카드를 긁는 행위를 금지하며, 카드가 구겨지지 않도록 주의한다.

수행 순서

① 블랙잭 게임에서의 머니 카운트(Money Count)와 셀링(Selling)을 숙지한다.

1. 게임 테이블에서 환화 처리 절차를 숙지한다.

고객이 지폐를 테이블에 내면 “чек, 머니 카운트” 라고 콜하여 관리자에게 알린다.

⇒ 카운팅하여 금액을 정확하게 콜한다.

⇒ 동일 액면가별로 5장 또는 10장 단위로 스프레드하여 카운트해야 한다. 1만 원 50장 정도는 직접 Counting한다.

⇒ 카운팅 후 카운트한 금액을 “~입니다” 라고 정확하게 리콜한다.

⇒ 확인한 환화를 가지런히 모아서 테이블 우측 Discard Holder 앞에 놓는다.

⇒ 동일한 금액의 칩스를 테이블 중앙에서 꺼내어 스프레드한 후 페이 금액을 만들고 “Check! OO 금액 Pay!” 라고 콜한 후 관리자의 사인을 요한다.

⇒ 관리자가 승낙 후 칩스를 어랜지(Arrange)한다.

⇒ 고객에게 푸쉬(Push)하며 금액을 정확하게 다시 한 번 리콜한다.

⇒ 해당 금액의 칩스를 페이한 후 드롭 박스(Drop Box)에 밀어 넣는다.



[그림 2-11] 머니 카운트와 게임 테이블에서 환화 처리

2. 게임 테이블에서 외화 처리 절차를 숙지한다.

환화를 카운팅하는 것과 같은 방법으로 외화를 세어 놓고 금액을 확인한 후 고객에게도 금액을 말한다.

⇒ 웹패드를 보고 그날의 환율을 확인하여 칩스를 판매(Selling)한다.

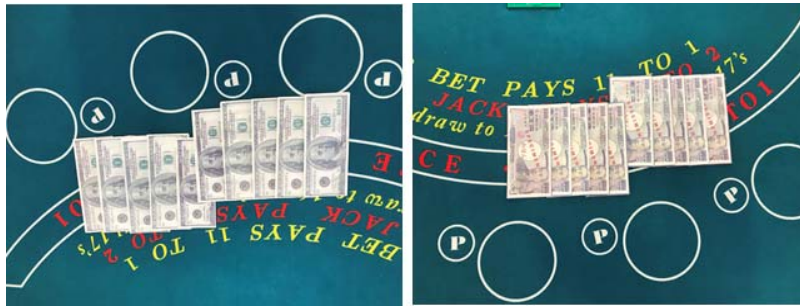
⇒ 20만 엔 이상과 기타 외화는 환전을 해야 하므로 천 원 단위까지만 Pay한다.

⇒ 고액 칩스가 제일 아래에 위치하도록 칩스를 정리하고 고객에게 푸쉬한다.

⇒ 고객에게 칩스로 지불된 외화는 페들(Paddle) 뒤에 놓는다.

⇒ 관리자는 환전 피트 클럭(Pit Clerk)에게 금액을 확인하고 환전하도록 시킨다.

⇒ 딜러는 본인이 지불한 금액과 환전 피트 클럭(Pit Clerk)을 통해 환전해 온 금액과 맞는지 확인한 후 드롭 박스에 집어넣는다.



[그림 2-12] 게임 테이블에서 외화 처리



[그림 2-13] 게임 테이블에서 달러 \$200 외화 처리

수행 tip

- 현금 50장 이상부터는 계수기를 이용한다.
- 수표는 해당 카지노에서 발행한 하우스 수표인지 확인하고 पे이한다.
- 고액 수표는 뒷면에 연락처와 서명을 받는다.
- 머니 드롭은 반드시 머니 페달을 이용하여 반으로 꺾어 드롭 박스에 넣는다.

2-3. 칩스 컬러 체인지

학습 목표

- 게임 지침에 따라 칩스 컬러 체인지를 수행할 수 있다.

필요 지식 /

① 칩스 컬러 체인지(Color Change)

- ▶ Value(칩스 금액의 차이)가 서로 다른 칩스를 교환하여 주는 일련의 과정이다.
- ▶ 구체적으로 고객이 고액의 칩스를 소액 칩스로 바꾸거나 소액의 칩스를 고액 칩스로 바꾸는 동작이다.
- ▶ 체인지할 칩스는 딜러의 앞에 두며, 교환하는 금액은 정확하고 분명하게 콜링하여 관리자와 고객이 들을 수 있도록 한다.
- ▶ 교환할 칩스는 통상 5개로 커팅하고, 관리자의 확인을 득한 후 고객에게 지불한다.

수행 내용 / 칩스 컬러 체인지 수행하기

재료 · 자료

- 머니 칩스

기기(장비 · 도구)

- 블랙잭 테이블
- 칩스 트레이

안전 · 유의 사항

- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.
- 칩스 컬러 체인지는 리더기를 중심으로 왼쪽은 받은 칩스, 오른쪽은 고객에게 페이 나갈 칩스를 셋팅하도록 유의한다.

수행 순서

① 컬러 체인지(Color Change) 방법과 순서를 숙지한다.

1. 고액의 칩스를 저액의 칩스로 교환을 원하는 경우(게임 중 컬러체인지)를 숙지한다.

딜러는 고객의 고액 칩스를 받아 “컬러 체인지” 라고 콜한다.

⇒ 고액 칩스는 칩스 트레이 왼쪽 부분에 스프레드하여 놓고 저액의 칩스를 꺼내 5개씩 커팅하고 마지막 칩스는 반드시 스프레드해 놓는다.

⇒ 그런 다음 “체크 컬러 체인지 ○○원” 이라고 금액을 분명하고 정확하게 콜한 후 관리자에게 확인시켜 페이한다.

⇒ 체인지된 고액 칩스를 칩스 트레이에 집어넣어 정리한다.



[그림 2-14] 고액의 칩스를 저액의 칩스로 교환

2. 저액 칩스를 고액의 칩스로 바꿀 경우 (게임 종료 시 컬러 체인지)를 숙지한다.

“컬러 체인지” 라고 콜하며, 저액 칩스를 5개 단위로 커팅하고 페이할 고액 칩스는 스프레드한다.

⇒ “컬러 체인지 ○○원” 이라고 콜한 후 관리자에게 확인시켜 페이한다.

⇒ 체인지 된 저액 칩스를 칩스 트레이에 집어넣는다.

⇒ 고객에게 받은 것은 왼쪽에, 고객에게 페이할 것은 오른쪽에 세팅한다.



[그림 2-15] 저액 칩스를 고액의 칩스로 교환

수행 tip

- 받은 칩스를 놓는 위치('dealer must draw to 16~' 바로 밑)와 나갈 칩스를 놓는 위치가 같으면 관리자가 서 있는 위치에서 더 잘 보인다.
- 게임 진행 중일 경우는 딜러 카드를 사이에 놓고 칩스를 세팅하기보다는 레이아웃 한쪽에 받은 칩스와 나갈 칩스를 구별하여 세팅하는 것이 좋다.

2-4. 블랙잭 게임 종합 딜링

학습 목표

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 종합 딜링을 진행할 수 있다.

필요 지식 /

① 승부 처리(Take Pay, Push)

각 핸드의 승부 결과에 따라 취하는 딜링 절차로 Take, Pay, Push가 있다.

1. 테이크(Take)

루즈된 핸드의 베팅 칩스를 거두는 동작이다.

2. 페이(Pay)

위닝한 핸드에 소정배율의 칩스를 지불하는 동작을 뜻한다.

3. 푸쉬(Push)

무승부된 핸드를 비김으로 처리하는 동작이다.

4. 처리 요령

(1) 딜러의 홀 카드를 오픈(확인)하기 전에

- ① 고객 핸드에 버스트가 되면 카드와 베팅된 칩스를 Take한다.
- ② 블랙잭이 되면 1.5배 페이를 하고 카드를 Take한다.
- ③ 서렌더를 택하면 베팅 칩스의 1/2과 카드를 Take한다.

(2) 딜러의 홀 카드를 오픈한 후

- ① 딜러 기준의 우측 핸드부터 좌측으로 한 핸드씩 승부의 결과에 따라 처리(Take, Pay, Push)한다.
- ② 승부가 처리된 핸드는 두 핸드씩 카드를 테이크함을 원칙으로 한다.

② 블랙잭 카드 드로잉 지침

- (1) 고객의 베팅 칩스가 베팅 존 밖이나 중간에 있다면 정식 베팅으로 인정할 수 없다. 따라서 딜러는 카드를 드로잉하기 전에 항상 고객들이 정확한 베팅을 했는지 살펴보아야 한다.
- (2) 딜러는 카드가 슈(Shoe)에서 나오기 전에 각 테이블의 리미트(Limit)를 확인하여야 한다.
- (3) 카드는 딜러의 왼쪽에 있는 고객부터 드로잉하여야 한다.

- (4) 왼손으로 카드를 뽑고, 오른손으로 옮겨 카드의 하단 쪽을 잡고, 카드는 페이스 업(Face up)된 상태로 베팅 존의 라인 아래에 내려놓는다.
- (5) 고객과 딜러는 각각 한 장씩을 먼저 드로잉하여 분배하고 나서 두 번째 카드도 같은 방법으로 한 장씩 분배한다.
- (6) 이때 다른 고객과 카드가 섞이거나 카드를 더 분배하거나 덜 분배해서는 안 된다.
- (7) 고객들에게 먼저 카드를 한 장씩 나누어 준 후 딜러도 한 장을 받는다.
- (8) 딜러의 첫 번째 카드는 랙(Rack) 앞쪽이나 카드 리더기 앞에 놓는다.
- (9) 두 번째 카드는 각 고객에게 분배된 첫 번째 카드의 왼쪽 아래 방향에 놓는다.
- (10) 두 번째 카드는 첫 번째 카드의 절반 정도에 놓이도록 한다.
- (11) 딜러의 두 번째 카드는 첫 번째 카드를 페이스 업(Face up)시켜 두 번째 카드 위에 올려놓는다.
- (12) 딜러의 왼손은 항상 슈의 앞부분을 가린 채 언제든지 카드를 뽑을 수 있도록 준비되어 있어야 한다.

수행 내용 / 블랙잭 게임에서 종합 딜링 진행하기

재료 · 자료

- 게임 카드
- 머니 칩스

기기(장비 · 공구)

- 블랙잭 테이블
- 랙(Rack)
- 카드 리더기

안전 · 유의 사항

- 칩스를 만지고 난 후에는 반드시 손을 씻는다.

- 카지노 영업 운영 지침에 따라 손톱으로 카드를 긁는 행위를 금지하며, 카드가 구겨지지 않도록 주의한다.

수행 순서

① 블랙잭 게임의 종합 딜링을 숙지한다.

블랙잭 게임을 진행하기 위해서는 정확하고 올바른 카드 드로잉(Card Drawing)이 이루어져야 한다. 또 반드시 카드 배분 순서에 따라 드로잉하여야 한다.

1. 진행 순서를 숙지한다.

- (1) 딜러가 셔플을 마친 후 손님에게 인디케이트 카드를 줌으로써 고객에게 카드 순서를 바꿀 기회를 준다.



[그림 2-16] 인디케이트 카드의 고객 커트

- (2) 고객이 인디케이트 카드로 컷을 하고 난 후 딜러는 슈에 카드를 로딩하고 카드 2장을 버닝시킨다.



[그림 2-17] 카드 버닝



[그림 2-18] 홀 카드 펼치는 동작 순서

- (3) 딜러가 베팅을 유도하면서 본격적인 게임이 시작되며, 딜러는 드로잉 규칙에 의거하여 게임을 진행한다.
- (가) 딜러는 게임에 참가한 고객이 자신에게 이니셜 투 카드를 드로잉한 후 딜러 카드 한 장의 홀 카드(Hole Card)를 쇼잉한다.
- (나) 딜러 홀 카드가 A일 경우 이븐 머니와 인슈어런스를 진행하며, 블랙잭일 경우 게임은 종료된다.



[그림 2-19] 딜러 홀 카드가 Ace일 때 리더기 확인 및 이븐 머니 진행

- (다) 딜러 홀 카드가 10일 경우 블랙잭 여부를 확인한다. 홀 카드가 블랙잭일 경우 게임은 종료된다.



[그림 2-20] 딜러 홀 카드가 10일 때 리더기 확인 방법

- (라) 딜러가 블랙잭이 아닐 경우 고객들에게 Hit, Stay 여부를 묻는데, Hit, Double Down, Split으로 인해 21이 넘는 핸드는 종료되며, 딜러는 베팅 금액을 수거한다.



[그림 2-21] 고객의 수신호에 따라 게임 진행하는 모습

- (마) 딜러 카드가 오픈되면 딜러의 이니셜 두 카드가 16 이하일 경우 17 이상이 될 때까지 자동적으로 받으며, 딜러 역시 21이 넘으면 게임이 종료되고, 고객에게 베팅 금액을 지급한다.



[그림 2-22] 홀 카드를 오픈하는 동작 순서

- (바) 딜러 카드가 21이 넘지 않는 경우에는 고객들의 카드와 비교하여 딜러보다 높은 카드의 베팅 금액을 지급한다. 딜러보다 낮은 카드의 베팅 금액은 수거하며, 딜러와 고객의 카드가 같을 경우에는 비기게 되어 지급이나 수거 없이 게임을 종료시킨다.



[그림 2-23] 고객 원일 경우 페이하는 모습

- (4) 고객은 1 ~ 3핸드까지 베팅할 수 있다.

“No more bets” 콜 이후의 오리지널 벳 및 페어 벳 베팅은 인정되지 않는다.

- (5) 모든 베팅은 테이블 리미트 내에서 이루어져야 한다.

예외로 페어 벳(Pair bet)의 경우, 게임에 참가한 다른 고객이 베팅하지 않은 금액만큼 추가로 대신하여 베팅할 수 있다.

※ 고객이 리미트를 벗어난 베팅을 한 경우

- (가) 게임 전 발견 시 베팅 금액을 조정한다.

- (나) 게임 중 혹은 게임 후 발견 시

▶ 베팅액이 리미트를 초과한 경우는 베팅액 지급과 수거 기준은 테이블 리미트 범위 내로 한다.

▶ 베팅액이 리미트에 미달한 경우는 베팅액 지급과 수거 기준은 해당 베팅액으로 한다.

- (6) 카드 드로잉 중 한 슈의 종료를 알리는 인디케이트 카드가 나오면 해당 게임이 마지막 게임이 된다.

인디케이트 카드가 나오는 즉시 “라스트 콜” 이라고 하고 칩스 트레이 오른쪽 상단에 둔다. 딜러 카드의 차례에 인디케이트 카드가 나와도 칩스 트레이 오른쪽 상단에 둔다.

- (7) 게임 중 발생한 딜러의 미스테인크는 카지노가 정하는 특정 사례별 처리 지침에 따라 처리한다.

수행 tip

- 한 라운드가 종료되고 슈 입구에 인디케이트 카드가 보이는 경우에는 추가 게임 없이 한 슈를 종료한다.

교수 방법

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 수신호와 콜링을 알기 쉽게 설명하고 실습을 통해 학습하도록 지도한다.
- 게임 지침에 따라 머니 카운트와 머니 셀링 방법을 실습을 통해 정확하게 인지하도록 한다.
- 실습 위주의 강의를 통해 고액 및 저액의 칩스 컬러 체인지 방법을 숙지 할 수 있도록 지도한다.
- 블랙잭 게임의 종합 딜링을 진행할 수 있도록 지도한다.
- 한 학습이 끝날 때마다 테스트를 통해 학습자의 이해도를 파악한다.

학습 방법

- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 수신호는 정확하게 인지하도록 반복 학습하며, 콜링은 소리내어 반복적으로 훈련한다.
- 게임 지침에 따라 머니 카운트와 머니 셀링 방법을 반복 학습한다.
- 실습을 통해 고액 및 저액의 칩스 컬러 체인지 방법을 반복 훈련한다.
- 블랙잭 게임의 종합 딜링을 정확하게 인지하도록 반복하며, 학습자 간에 서로 피드백 하는 방법으로 훈련한다.
- 테스트 결과에 따라 미흡한 부분은 완벽하게 인지할 수 있도록 훈련을 강화한다.

학습2 평 가

평가 준거

- 평가자는 학습자가 학습 목표를 성공적으로 달성하였는지를 평가해야 한다.
- 평가자는 다음 사항을 평가해야 한다.

학습 내용	학습 목표	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 진행 방법 설명	- 블랙잭(blackjack) 게임 진행 방법을 설명할 수 있다.			
칩스 판매 수행	- 게임 지침에 따라 칩스 판매를 수행할 수 있다.			
칩스 컬러 체인지	- 게임 지침에 따라 칩스 컬러 체인지를 수행할 수 있다.			
블랙잭 게임 종합 딜링	- 게임 지침에 따라 블랙잭 게임에서 종합 딜링을 진행할 수 있다.			

평가 방법

- 평가자 질문

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 진행 방법 설명	- 블랙잭 게임의 수신호와 콜링 숙지 여부			
칩스 판매 수행	- 머니 카운트와 머니 셀링 방법 숙지 여부			
칩스 컬러 체인지	- 고액의 칩스와 저액의 칩스 컬러 체인지 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 종합 딜링	- 블랙잭 게임의 종합 딜링 숙지 여부			

• 평가자 체크리스트

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 진행 방법 설명	- 블랙잭(blackjack) 게임의 수신호와 콜링 숙지 여부			
칩스 판매 수행	- 머니 카운트와 머니 셀링 방법 숙지 여부			
칩스 컬러 체인지	- 고액의 칩스와 저액의 칩스 컬러 체인지 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 종합 딜링	- 블랙잭 게임의 종합 딜링 숙지 여부			

• 피평가자 체크리스트

학습 내용	평가 항목	성취수준		
		상	중	하
블랙잭 게임 진행 방법 설명	- 블랙잭 게임의 수신호와 콜링 숙지 여부			
칩스 판매 수행	- 머니 카운트와 머니 셀링 방법 숙지 여부			
칩스 컬러 체인지	- 고액의 칩스와 저액의 칩스 컬러 체인지 방법 숙지 여부			
블랙잭 게임 종합 딜링	- 블랙잭 게임의 종합 딜링 숙지 여부			

피드백

1. 평가자 질문

- 블랙잭 게임에서 수신호, 콜링, 머니 카운트, 머니 셀링, 칩스 컬러 체인지 방법을 인지하고 있는지, 그리고 블랙잭 게임의 종합 딜링을 숙지하고 있는 지에 관해 평가 대상자들에게 질의응답을 통해 평가한다.

2. 평가자 체크리스트

- 평가 항목에 대한 표로 만들어 평가 대상자들의 블랙잭 종합 게임 운영에 대한 학습 결과를 체크하고 평가하여 미흡한 항목은 개선할 수 있도록 지도한다.

3. 피평가자 체크리스트

- 평가 대상자들이 스스로 학습 과정과 블랙잭 종합 게임 운영 등을 평가하게 하여 미흡한 부분을 스스로 인지하여 향상될 수 있도록 지도한다.



- 교육부(2016). 블랙잭 게임 진행하기(LM1203040203_13v1.2). 한국직업능력개발원.
- 김정국(2007). 『카지노게임운영실무』. 대왕사.
- 양일용, 정홍모, Robert J. Dickey(2012). 『카지노실무영어』. 백산출판사.
- 이상우(2012). 『카지노실무개론』. 새로미.
- 임경인(2015). 『카지노실기론』. 대웅사.
- 파라다이스 카지노 게임가이드(<http://www.paradisecasino.co.kr>)에서 2018. 08. 08. 검색.
- PARADISE(2013). 『파라다이스 오퍼레이션 직무과정 강사매뉴얼』. PARADISE HRD CENTER
- GKL(2014). 『NCS카지노운영관리 테이블게임 진행』. 딜링매뉴얼.

NCS학습모듈 개발이력

발행일	2014년 12월 31일		
세분류명	카지노운영관리(12030402)		
개발기관	한국서비스산업진흥원, 한국직업능력개발원		
집필진	이시현(경기대학교)*	검토진	강형철(상명대학교)
	구자관(한중대학교)		곽강희(동명대학교)
	김지혜(GKL세븐력카지노)		김려은(경기대학교)
	박주희(인천문예전문학교)		김현주(경기대학교)
	부석현(강원관광대학교)		우영희((주)파라다이스워커힐카지노)
	양혜리(GKL아카데미)		이수광(경기대학교)
	유경미(광운대학교)		이승영((주)강원랜드)
	이순정(GKL세븐력카지노)		이환의(경민대학교)
	이현((주)강원랜드)		임정우(경주대학교)
	조은선(GKL인사교육팀)		
	허광무((주)파라다이스워커힐카지노)		*표시는 대표집필자임
발행일	2018년 12월 31일		
학습모듈명	블랙잭 게임 진행(LM1203040212_16v2)		
개발기관	을지대학교 산학협력단, 한국직업능력개발원		
집필진	김현주(영남이공대학교)*	검토진	강명희 (주)그랜드코리아레저 GKL아카데미)
	구자관(서라벌대학교)		유경미(광운대학교)
	박상희((주)그랜드코리아레저)		유미래(서울관광고등학교)
	서미옥(동아대학교)		
	신영민((주)파라다이스)		
			*표시는 대표집필자임

블랙잭 게임 진행(LM1203040212_16v2)

저작권자	교육부
연구기관	한국직업능력개발원
발행일	2018. 12. 31.

※ 이 학습모듈은 자격기본법 시행령(제8조 국가직무능력표준의 활용)에 의거하여 개발하였으며, NCS통합포털사이트(<http://www.ncs.go.kr>)에서 다운로드 할 수 있습니다.



www.ncs.go.kr