



Vista de caja de casino en alta definición (HD)

# AVANCES TECNOLÓGICOS

## Cómo el Uso de Tecnología Avanzada Acabará con el Contador de Cartas y el Vídeo de Alta Definición (HD) en las Mesas de Juegos, Disipará Todas las Dudas...

Por Guido Arias y Douglas Florence Sr., CPP

Desde la década de 1960, cuando el conteo de cartas se desarrolló como un producto del uso temprano del computador por los genios matemáticos de aquellos días; los casinos han tratado de frustrar las amenazas que este tipo de practica presenta; y en los tiempos modernos, deben lidiar con todo tipo de litigios legales; en los cuales la balanza se inclina a favor del jugador del casino dependiendo también muchas veces, acerca de quién se hable.

El empleo de ordenadores para evaluar el juego, requirió de la entrada engorrosa de datos tanto de voz como digital; resultando estrategias de decisión, una estrategia básica precisa y desviaciones basadas en muchas variables, incluyendo el camuflaje de sus acciones para parecer menos expertos.

El resultado final de todas estas operaciones, cuesta a los casinos muchos dólares de sus ganancias, como hacer aumento de personal para realizar las evaluaciones; para así poder observar al “fantasma” proverbial haciendo conteo de cartas, y a jugadores de

ventaja que son una verdadera pesadilla para los casinos. Así entonces, al proporcionar aplicaciones informáticas que hoy en día se integran a “zapatos inteligentes” y shufflers automáticos; se saben los valores de las cartas en el momento en que son repartidas (resultados retrasados en algunos casos, son producto de la regulación) lo que da origen a modelos de bases de datos de la estrategia de decisión del jugador, ventaja al casino en cualquier punto dado y valoración de los incentivos de fidelidad que se dan a los jugadores (comp).

Pero para el que no es jugador de casino habitual: ¿Qué significa el concepto “Contar Cartas”? El **conteo de cartas** es una estrategia en el juego de cartas de casino utilizada principalmente en la familia de Juegos de Blackjack (juego conocido como 21); para determinar si la siguiente mano, puede dar una ventaja probable al jugador o al distribuidor. Los contadores de cartas son jugadores de ventaja; los cuales intentan disminuir la ventaja inherente que tiene el casino, al mantener una cuenta de todos los

valores de las cartas altas y bajas que han sido vistas por los jugadores. El conteo de cartas permite a jugadores apostar más con menos riesgo cuando la cuenta da una ventaja para el jugador; así como también, reducir al mínimo las pérdidas durante una cuenta desfavorable. El conteo de cartas también proporciona la capacidad de alterar las decisiones de juego; el cual es basado en la composición de las cartas restantes. El conteo de cartas también se refiere a la obtención de la cuenta de la distribución o de las cartas altas restantes; en juegos de cartas como el contract bridge o el juego de picas.

Las variaciones más comunes de conteo de cartas se basan en la evidencia estadística, de que las cartas altas (sobre todo los 10s y los ases) benefician al jugador más que al dealer; mientras que las cartas bajas, (especialmente 4s, 5s y 6s) ayudan al dealer; ya que estas cartas perjudican al jugador. Una alta concentración de ases y 10s aumenta las posibilidades del jugador de golpear con un Blackjack natural, el cual paga 3:2 (a menos que la banca también tenga blackjack). Además, cuando el zapato tiene una alta concentración de 10s, los jugadores tienen mejores oportunidades de ganar cuando se dobla la apuesta. Cartas bajas benefician al dealer; ya que de acuerdo a las reglas de blackjack el distribuidor debe pedir en las manos duras (cuya suma es 12-16 en total), mientras que el jugador tiene la opción de pedir una carta o plantarse. Así, el valor de las cartas con que juega el dealer (12-16) se puede pasar, si la siguiente carta extraída es un 10; lo que hace que esta carta sea esencial en seguir, durante el conteo de cartas.

Contrario al mito popular, los contadores de cartas no necesitan habilidades mentales inusuales para contar cartas, porque no se realiza el seguimiento y la memorización de cartas específicas. Lo que hacen los contadores de cartas es asignar una puntuación a cada carta que ven, puntuación que estima el valor de la carta, y luego solo se sigue la suma de estos valores (esto se llama llevar la "cuenta corriente"). El mito de que los contadores dan seguimiento a cada carta fue relatado en la película Rain Man; en la que el sabio personaje de Raymond Babbitt, "lleva la cuenta" con facilidad en una mesa donde el sabot, cuenta con 6 mazos o juegos de cartas; y un empleado del casino hace erróneamente comentarios, sobre que es imposible hacer el conteo de las cartas que quedan por salir del sabot utilizando 6 mazos de cartas.

Con todos los sistemas de conteo de cartas que existen y que son utilizados hoy en día; resulta casi imposible aprender y retener los conocimientos necesarios para monitorear y reconocer qué sistema un jugador de ventaja puede estar utilizando. Es aquí; donde soluciones como eConnect Countdown, entran en juego.

A continuación se muestra el comentario de un Jugador de Ventaja hecho en un Foro de Conteo de BlackJack. Es interesante darse cuenta que también ellos saben las capacidades y las deficiencias de las habitaciones de vigilancia. Muchos de estos jugadores de ventaja pueden ser también ex trabajadores de las salas de vigilancia de los casinos o trabajadores actuales de estos departamentos, pero para no ser descubiertos juegan en otros casinos utilizando sus conocimientos sobre el sistema de conteo con el cual han aprendido a defenderse en sus trabajos actuales o anteriores:

"No es como si parpadearan todas las pantallas con la cuenta real que va todo el tiempo en todas las mesas de BlackJack. La vigilancia no está viendo todas las mesas y contando en todos los zapatos, los dealers no necesariamente todos saben contar y los jefes del Pit no están viendo todos los juegos. Si un tipo de repente (o gradualmente) apuesta 10x, el podría caer en al menos 3 categorías."

- 1) Contador de cartas exitoso.
- 2) Contador de cartas malo; quien está haciendo grandes apuestas en los momentos equivocados.
- 3) Alguien con un comportamiento no habitual, a lo que siempre hace. Una persona con una reacción de juego inesperada sospechosa.

"He visto esto antes! Gente que apuesta cantidades muy diferentes en cada apuesta en mesas con máquinas de mezclado continuo (CSM). Es imposible contar o tener la pista en CSMs, al menos que ellos utilizaran hole-carding o algo parecido. Ellos no eran mas que turistas que juegan por "corazonadas" o algo así. He visto a gente que lo hace en mesas normales también; y ellos podrían haber sido catalogados en cualquiera de las tres categorías; solamente estoy diciendo que sé que este tipo de personas existen; porque he visto este comportamiento en situaciones en las cuales es imposible llevar un conteo."

Strategy	A	2	3	4	5	6	7	8	9	T	BC	PE	IC	Ease	Type
Canfield Expert	0	0	1	1	1	1	1	0	-1	-1	.87	.63	.76	6	B1
Canfield Master	0	1	1	2	2	2	1	0	-1	-2	.92	.67	.85	4	B2
Hi-Lo	-1	1	1	1	1	1	0	0	0	-1	.97	.51	.76	6	B1
Hi-Opt I	0	0	1	1	1	1	0	0	0	-1	.88	.61	.85	6.5	B1
Hi-Opt II	0	1	1	2	2	1	1	0	0	-2	.91	.67	.91	4	B2
KISS 2	0	0/1	1	1	1	1	0	0	0	-1	.90	.62	.87	7	US1
KISS 3	-1	0/1	1	1	1	1	1	0	0	-1	.98	.56	.78	7	US1
K-O	-1	1	1	1	1	1	1	0	0	-1	.98	.55	.78	7.5	UC1
Mentor	-1	1	2	2	2	2	1	0	-1	-2	.97	.62	.80	4	B2
Omega II	0	1	1	2	2	2	1	0	-1	-2	.92	.67	.85	4	B2
Red Seven	-1	1	1	1	1	1	0/1	0	0	-1	.98	.54	.78	7	USC1
REKO	-1	1	1	1	1	1	1	0	0	-1	.98	.55	.78	8	UC1
Revere Adv. Plus-Minus	0	1	1	1	1	1	0	0	-1	-1	.89	.59	.76	6	B1
Revere Point Count	-2	1	2	2	2	2	1	0	0	-2	.99	.55	.78	4	B2
Revere RAPC	-4	2	3	3	4	3	2	0	-1	-3	1.0	.53	.71	1	B4
Revere 14 Count	0	2	2	3	4	2	1	0	-2	-3	.92	.65	.82	1	B4
Silver Fox	-1	1	1	1	1	1	1	0	-1	-1	.96	.53	.69	6	B1
Unbalanced Zen 2	-1	1	2	2	2	2	1	0	0	-2	.97	.62	.84	6.5	U2
Uston Adv. Plus-Minus	-1	0	1	1	1	1	1	0	0	-1	.95	.55	.76	6.5	B1
Uston APC	0	1	2	2	3	2	2	1	-1	-3	.91	.69	.90	2.5	B3
Uston SS	-2	2	2	2	3	2	1	0	-1	-2	.99	.54	.73	4.5	U3
Wong Halves	-1	.5	1	1	1.5	1	.5	0	-1	-1	.99	.56	.72	2.5	B3
Zen Count	-1	1	1	2	2	2	1	0	0	-2	.96	.63	.85	4	B2

“Los casinos no quieren excluir o prohibir la entrada a jugadores, sin al menos tener una comprobación de las habilidades inusuales antes de hacerlo, ya que de lo contrario perderán mucho dinero. Entonces no pueden prohibirle la entrada a alguien inmediatamente después que comienza a jugar. No estoy tratando de restarle importancia a la capacidad de los casinos para la Identificación y Restricción del Conteo; pero con esto, se puede estar mostrando un camino que parece demasiado simple para los jugadores de ventaja.”

Las tecnologías modernas de conteo de cartas se integran con la mayoría de zapatos inteligentes utilizados en las mesas de juego; lo que permite a los principales operadores de casino tomar ventaja sobre los jugadores de ventaja.

- Vigila todos los zapatos inteligentes y sea alertado una vez que la cuenta golpea umbrales establecidos por el equipo de vigilancia.
- Hace el trabajo equivalente a docenas de empleados. Una persona utilizando estas tecnologías; puede efectivamente controlar decenas de juegos para buscar jugadores de ventaja.
- Estas soluciones llegan a ser hasta un 100% precisas; lo que permite a los miembros del equipo de vigilancia utilizar de manera efectiva su tiempo de trabajo en las prioridades correctas.
- Programas como **Countdown** de eConnect, se integran con el sistema digital de vigilancia utilizado por el casino; lo que permite al casino aprovechar al máximo los activos existentes del negocio.

### Captura de Pantalla del Software eConnect Countdown



Los operadores de casino también tienen la opción de integrar soluciones de cámaras HD con nosotros. Más y más consumidores están tomando esta elección debido a que el mercado de consumo ha estado utilizando productos HD en sus hogares y en sus dispositivos móviles. Servicios de Video en Red a la carta, están sustituyendo el uso del CD; y el vídeo móvil, ya no es un sueño. Dicho esto, la realidad es que algunos de los mercados de juego más importantes como Las Vegas, donde hasta el 50% del vídeo está en VCR y cintas de vídeo obsoletas; el uso de cámaras analógicas con menos de la mitad de un megapixel proporciona imágenes granuladas y de poca calidad; que resultan en análisis “no concluyentes” de las revisiones del vídeo grabado. Defendiendo este problema, se puede decir que parte de esta falta de mejora ha sido provocada por la crisis económica. Sin

embargo, el reciente incidente trágico de tiroteo en el “Strip” de las Vegas resultó en la captura del tirador días más tarde en el sur de California, lo que conducirá a la evaluación de los sistemas existentes por las agencias policiales, reguladores y los operadores de casinos. Los recursos de vídeo en este caso no han sido revelados, pero incluso usando vídeo analógico combinado con los datos correctos y una buena investigación; puede dar lugar al resultado correcto.

Potenciales problemas de Litigio son también un factor importante a considerar para hacer el cambio, y sabemos que hay casos de contadores de cartas o jugadores



de ventaja (como se les llama hoy en día) que han terminado en un litigio civil, cuando los operadores de casinos han sido encontrados responsables de millones de dólares en pérdidas. Esto hace que la toma de decisiones informadas y la exactitud de los datos; sea hoy en día más importante. Teniendo la vigilancia y el personal de seguridad bien entrenados en materia de juego y prácticas adecuadas; sumado a la claridad de vídeo HD y datos; resulta en un gran impacto positivo para tomar las decisiones correctas. Así que es solo cuestión de tiempo, antes de que veamos en la industria del juego cámaras de alta definición que hoy en día han alcanzado los 29 megapíxeles de claridad en una sola cámara, pero que no cumplen con los requerimientos de los reguladores de “Video en tiempo real”, que hoy en día un reproductor de vídeo (VCR) de 300 líneas de TV y algunas soluciones de vídeo digital, proporcionan menos de la mitad de un megapixel en reproducción granulada y distorsionada, la cual es todavía aceptada sobre la claridad de cámaras HD que existen actualmente, que hasta de 5 megapíxeles, la mitad de tiempo real, proporcionan mejor evidencia y la eliminación de toda duda.

En conclusión, los programas que puedan combinar los resultados del juego, el nivel de habilidad del jugador y la estrategia de decisión del jugador de manera dinámica o interactiva en tiempo real, sumado a contar con la claridad de vídeo de alta definición en juegos de mesa y máquinas tragamonedas llevará a los ejecutivos del casino a la toma de decisiones sobre los usuarios del casino mejoradas y acertadas; y así conducir a la reducción de posibles litigios. ♠

*Guido Arias es el Director Financiero de eConnect, Inc.; proveedor líder de software de vigilancia en los EE.UU.A. Guido ayudó a eConnect a convertirla de una empresa pequeña a un jugador de grandes ligas, en el mercado de la seguridad. El Sr. Arias tiene una amplia experiencia financiera y administrativa, tanto en empresas pequeñas (iniciando negocios) como en compañías multinacionales. Ha manejado finanzas y procesos de producción en todo el mundo; en empresas como Smart Connect, Kelly Technologies, JAAG, Troika Networks, Vertel Corporation y la Corporación Stanley Black & Decker. Guido ha gestionado con éxito muchas cuentas Fortune 500, con Deloitte & Touche T ohmatsu, empresa internacional de consultoría de gestión y CPA. El Sr. Arias tiene una licenciatura en Contabilidad de la Universidad Central del Ecuador, Ecuador; además de un MBA en Finanzas de la Universidad de Pepperdine.*

*Douglas Florence Sr., CPP es Director de Desarrollo de Negocios Global de Juegos en Avignon, líder en la vigilancia de vídeo en red; proporcionando las mejores cámaras HD y soluciones de software para la industria del juego. Douglas es experto temático en vigilancia, seguridad y operaciones de juego; el cual cuenta con una amplia experiencia en la gestión de seguridad, juegos, retail, seguridad corporativa, seguridad electrónica o tecnológica, gestión de riesgos y en campos de investigación privada. Es vicepresidente de los Miembros Afiliados de la IMGL y funge como Presidente para el Consejo ASIS Internacional sobre Juego y Protección de Apuesta 2013.*