

## I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

IQUIQUE, 19 de abril de 2010

### ORDENANZA MUNICIPAL N° 445

La Sra. Alcalde(S), con esta misma fecha, ha dictado la siguiente Ordenanza:

#### **"VISTOS"**

Ordenanza Municipal N° 316 de fecha 07 de Junio de 2000, que fija el Reglamento de Funcionamiento del Casino de Juegos de Iquique.

Certificado N° 132/2010 de fecha 08 de abril de 2010 suscrito por la Sra. Secretaria Municipal y Secretaria del Concejo Municipal, informando sobre Acuerdo N° 191/09, de fecha 08 de abril de 2010, que aprueba Reglamento para el Juego de azar Big Six.

Decreto Alcaldicio, materia de Departamento de Personal N° 098, de fecha 19 de abril de 2010, que designa como Alcalde(S) de la comuna de Iquique a la Sra. María Angélica Vega Pinto.

Decreto Alcaldicio, materia de Departamento de Personal N° 099, de fecha 19 de abril de 2010, que designa como Secretaria Municipal(S) de la comuna de Iquique a la Sra. Verónica Carvajal Medina.

Y, en ejercicios de las facultades que me confiere la Ley N° 18.695 de 1988, Orgánica Constitucional de las Municipalidades y modificaciones posteriores.

#### **CONSIDERANDO:**

- 1.- La constante y permanente evolución de los juegos de azar que se encuentran en el casino de juegos de Iquique;
- 2.- La necesidad de modernizar los bienes que son objeto de la concesión del casino de Juegos de Iquique;
- 3.- El estricto apego a la normativa legal y reglamentaria por parte de esta administración municipal;

#### **ORDENO:**

1. Modifique Ordenanza N° 316 de fecha 07 de junio de 2000, agregando el **Reglamento para el Juego de azar Big Six.**

#### **ARTICULO N° 158 SEXIES**

##### **DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO:**

- Big Six o Rueda de la Fortuna

##### **RESEÑA GENERAL DEL PROPOSITO DEL JUEGO:**

El Big Six es un juego de azar cuya característica esencial es que los participantes juegan contra el casino, la posibilidad de acertar a los premios o las suertes definidas en una ruleta de forma vertical que se obtiene del movimiento de dicha ruleta.

##### **ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO:**

- Elementos Materiales:

**RULETA**

Se usa un disco montado en un eje central a un pilar vertical, el que tiene un tope que indica la suerte ganadora.

En el disco están claramente indicadas las 54 distintas suertes, las que corresponden a:

- 2 símbolos del premio mayor, valor 40
- 2 símbolos par el premio de valor 20
- 4 símbolos para el premio de valor 10
- 7 símbolos para el premio de valor 5
- 15 símbolos para el premio de valor 2
- 24 símbolos para el premio de valor 1

En ningún caso dos suertes del mismo valor pueden estar dispuestas de manera correlativa en los lugares o celdas.

**MESA DE JUEGO**

Se usa una mesa cuya superficie es de forma rectangular, cubierta con un paño en el cual están demarcadas las opciones para jugar las distintas suertes que tiene el disco.

**FICHAS DE DINERO****Elementos anexos:**

- Fichero para las fichas de dinero.

Las ruedas, las mesas, las fichas de dinero y los elementos anexos que se empleen en el desarrollo del juego, deben cumplir con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego.

**Elementos humanos:**

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un croupier, debiendo ser supervisada por al menos un jefe de mesa de la sección.

**Croupier:**

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

Accionar el disco, el que debe girar al menos tres veces sobre su eje para considerar el giro como válido.

Anunciar en voz alta las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores.

Anunciar el comienzo de cada jugada y la suerte ganadora, e informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.

**Jugadores:**

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada opción o suerte en el paño.

Para accionar el disco se requiere la participación de un jugador como mínimo.

**REGLAS DEL JUEGO:**

- **Inicio del Juego:**

Para iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.

- **Apuestas:**

Antes que el croupier gire el disco o rueda y anuncie “no más apuestas”, los jugadores pueden realizar sus apuestas. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes.

Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.

- **Juego:**

Una vez que todos los jugadores han elegido su opción de apuesta sobre las distintas suertes dibujadas en el paño, el croupier debe girar el disco o rueda en cualquier dirección, anunciando “no más apuestas”.

Posteriormente, espera la detención del disco y que el tope indique la opción o suerte ganadora, anunciándola en voz alta.

Las figuras que no aparezcan son las perdedoras.

En este punto, el croupier recoge las apuestas perdedoras y realiza el pago de las apuestas ganadoras, iniciando un nuevo juego y una nueva ronda de apuestas.

- **Cierre del Juego:**

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar el último juego de la mesa.

### **CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRACTICA DEL JUEGO**

- **Glosario de Términos:**

Para efectos de este juego se entenderá por:

**Rueda o Disco:** Circunferencia metálica que lleva impresas las diferentes suertes del juego, en 54 lugares.

**Suerte o Símbolo:** Llámese a las figuras que están demarcadas en el paño y en el disco.

**Tope:** Pieza utilizada para indicar las suerte ganadora.

### **PROHIBICIONES AL JUGADOR:**

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas”.
- No puede detener el giro natural de la rueda o disco.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar el lugar destinado a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle que deje disponible el lugar.

### **RESOLUCION DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS**

**Jugadas irregulares:**

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas, las siguientes:

- Si el disco o rueda da menos de tres giros, entonces se debe anular la jugada. El croupier debe girar nuevamente y preguntar a los jugadores si quieren modificar o hacer una nueva apuesta, permitiéndose en caso que les parezca.
- Cuando accidentalmente el tope queda entre dos suertes, se debe anular la jugada. El croupier debe girar nuevamente y preguntar a los jugadores si quieren modificar o hacer una nueva apuesta, permitiéndose en caso que les parezca.
- Si en forma accidental el disco sufriera un desperfecto y la jugada no pudiera finalizar, se debe anular la jugada. Si tiene solución inmediata el croupier debe iniciar una nueva ronda de apuestas y un nuevo giro del disco. Si el desperfecto no tiene solución inmediata el jefe de mesa debe determinar el cierre temporal de la mesa.

#### **PAGO DE APUESTAS:**

El pago de las apuestas dependerá de la cantidad de veces que la suerte o símbolo apostado indique, que debe estar claramente establecida tanto en el disco como en el paño.

Las apuestas ganadoras se pagan según la siguiente tabla de pagos:

<b>TABLA DE PAGOS</b>	
Símbolo de premio mayor, valor 40	40 a 1
Símbolo para premio de valor 20	20 a 1
Símbolo para premio de valor 10	10 a 1
Símbolo para premio de valor 5	5 a 1
Símbolo para premio de valor 2	2 a 1
Símbolo para premio de valor 1	1 a 1 (a la par)

Los símbolos que tiene el disco son únicamente decorativos y las apuestas se pagan por el número que indica cada billete de fantasía, de acuerdo a lo señalado en la tabla anterior.

2.- La presente ordenanza comenzará a regir desde la fecha de su publicación en el Diario Oficial, sin perjuicio que para su divulgación se practique la respectiva publicación en un diario local y en la página web del municipio.

**(FDOS): "MARÍA ANGÉLICA VEGA PINTO, ALCALDE(S), VERÓNICA CARVAJAL MEDINA, SECRETARIA MUNICIPAL(S)"**

Lo que transcribo a Ud., para su conocimiento y demás fines que haya lugar,

Le saluda atentamente a Ud.


  
**VERÓNICA CARVAJAL MEDINA**  
**SECRETARIA MUNICIPAL(S)**

MAVP.VCM.MCZ.jvh