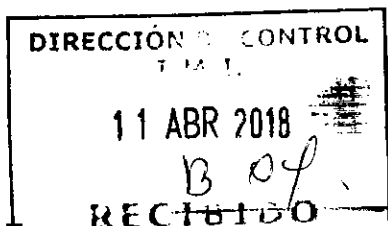


I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE



IQUIQUE, 28 de marzo de 2018.

Decreto Alcaldicio N°512

VISTOS:

Certificado N°783/2017, de fecha 21 de noviembre de 2017, emitido por el Secretario Municipal y Secretario del Concejo Municipal, dando cuenta de **Acuerdo N°783/2017**, que aprueba la modificación del Reglamento que regula los juegos de mesa a desarrollar en el Casino Municipal de Juegos de Iquique, de acuerdo a las definiciones y regulación en términos generales con el del Catálogo de Juegos 2013 de la Superintendencia de Casinos y Juegos, estableciéndose de la manera que indica.

Memorándum N°1324, de fecha 15 de diciembre de 2017, de la Dirección de Control a la Administración Municipal y a la Dirección de Asesoría Jurídica.

Decreto Alcaldicio N°2024, de fecha 29 de diciembre de 2017, sin efecto.

Memorándum N°032/2018, de fecha 10 de enero de 2018, de la Dirección de Control a la Dirección de Asesoría Jurídica.

Memorándum N°013, de fecha 16 de enero de 2018, de la Dirección de Asesoría Jurídica – Sección Decretos a la Dirección de Control.

Memorándum N°0133, de fecha 5 de febrero de 2018, de la Dirección de Control a la Dirección de Asesoría Jurídica – Sección Decretos. Adjunta copia simple de Certificado N°040/2018, de fecha 12 de enero de 2018.

Decreto Alcaldicio N°234, de fecha 6 de febrero de 2018, sin efecto.

Providencia N°776, de fecha 16 de febrero de 2018, de la Dirección de Control a la Dirección de Asesoría Jurídica – Sección Decretos.

Decreto Alcaldicio, Materia de Personal N°448, de fecha 20 de Junio de 2016, que designa como Secretario Municipal de la comuna de Iquique a Don Marco Pérez Barría.

Decreto Alcaldicio, Materia de Personal N°823, (R.C.) de fecha 06 de Diciembre de 2016, que designa como Alcalde Titular de la comuna de Iquique a Don Mauricio Soria Macchiavello.

Ley N° 18.695 de 1988, Orgánica Constitucional de Municipalidades, especialmente artículos 2 y 63.

CONSIDERANDO:

1.- Que, el Certificado N°783/2017, de fecha 21 de noviembre de 2017, emitido por el Secretario Municipal y Secretario del Concejo Municipal, da cuenta del **Acuerdo N°783/2017**, que aprueba la modificación del Reglamento que regula los juegos de mesa a desarrollar en el Casino Municipal de Juegos de Iquique, de acuerdo a las definiciones y regulación en términos generales con el del Catálogo de Juegos 2013 de la Superintendencia de Casinos y Juegos, estableciéndose de la manera que indica.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

2.- Que, en Sesión Ordinaria del Concejo Municipal, de fecha 11 de enero de 2018, se adoptó el Acuerdo N°040/2018, que autoriza la dictación de un texto refundido de la Ordenanza y Reglamento del Casino Municipal de Juegos de Iquique, debiendo realizarse por parte de la Dirección de Asesoría Jurídica.

DECRETO:

1.- **DEJESE** sin efecto, los Decretos Alcaldicios N°2024/2017 y N°234/2018, en virtud de las observaciones realizadas por la Dirección de Control en sus Memorándums N°032/2018 y 0133/2018, y Providencia N°776/2018.

2.- **APRUEBASE** modificación del **REGLAMENTO QUE REGULA LOS JUEGOS DE MESA A DESARROLLAR EN EL CASINO MUNICIPAL DE JUEGOS DE IQUIQUE, DE ACUERDO A LAS DEFINICIONES Y REGULACIÓN EN TÉRMINOS GENERALES CON EL DEL CATÁLOGO DE JUEGOS 2013 DE LA SUPERINTENDENCIA DE CASINOS Y JUEGOS**, estableciéndose de la siguiente manera:

- *Categoría de juegos de Ruleta: - Cinco (5) mesas de Ruleta - Una (1) mesa de Big Six.*

RULETA AMERICANA

1.1 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

La ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el casino, la posibilidad de acertar a los números o suertes definidas en el paño que se obtiene del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

En la Ruleta Americana a los jugadores se les asigna un color determinado de ficha, que es el que utilizan durante el juego. Al inicio de su juego definen el valor que tiene el color de su ficha, denominada ficha de juego. No obstante lo anterior, los jugadores pueden optar por usar fichas de dinero y no de color, caso en el cual deben elegir fichas de una sola denominación, la que no podrá ser usada por otro jugador durante el desarrollo del juego.

1.2 MODALIDAD DE RULETA AMERICANA

1.2.1 Ruleta americana con doble cero

La Ruleta Americana con doble cero significa que tiene, entre las suertes o posibilidades, el signo de un cero y además un doble cero. Lo anterior permite otras opciones de apuestas.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 38 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero y un doble cero. La mesa está cubierta por un paño en el cual están demarcadas las opciones de juego.

- Fichas de juego

En general, existirán 200 o más fichas por cada color.

- Fichas de dinero
- Elementos anexos

- Bola o bolita

- Marcador de suerte o figura ganadora

- Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores.

- Fichero para las fichas de juego.

- Tablero marcador del valor de las fichas de juego

- Máquina clasificadora de fichas (opcional)

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

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

1.3.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un (1) croupier, debiendo ser supervisada por un (1) jefe de mesa.

El croupier realiza las principales labores de la mesa, pudiendo ser apoyado por otro croupier encargado de las fichas.

- **Jefe de mesa**

Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, podrá manipular, de cualquier modo que sea, el dinero, las placas o las fichas. Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.

- **Croupier principal**

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- Accionar la rueda y lanzar la bola sucesivamente siguiendo el orden de rotación establecido en las reglas del juego.
- Recoger la bolita al final de cada jugada y comprobar el estado de ésta. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe señalarlo al jefe de mesa para que éste determine como proceder.

- **Croupier de apoyo**

Tiene por misión asistir al croupier principal para lo cual debe ordenar los montones de fichas de juego, fichas de dinero, y ejercer una vigilancia particular sobre las fichas y las apuestas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. Para esos efectos, puede utilizar una máquina clasificadora de fichas.

- **Jugadores**

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño. Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

1.4 REGLAS DEL JUEGO

- **Inicio del juego**

Para iniciar el juego se requiere que el croupier lance la bolita en presencia de, al menos, un jugador en la mesa, sin necesidad de que exista alguna apuesta previa en el paño.

- **Compras y cambio de fichas de juego**

Para las compras y cambio de fichas al principio y durante el transcurso del juego, el procedimiento que debe seguirse es el siguiente:

- En primer lugar el jugador decide el color, de entre los disponibles, que será la ficha elegida por él.
- El croupier coloca de manera visible la ficha de marca, que corresponde al valor asignado al color escogido, en el tablero marcador de las fichas bajo dicho color, comunicándoselo al jefe de mesa. La ficha de marca del jugador asignada al color, permanece visible durante todo su juego.
- El croupier debe entregar al jugador las fichas de color que correspondan al monto entregado por él, en dinero efectivo y/o fichas de dinero.
- Durante el transcurso del juego, cada vez que el jugador quiera adquirir fichas de color con las que está jugando, se lo debe solicitar al croupier.
- Cuando el jugador termine su juego y antes de retirarse de la mesa, el croupier debe cambiar las fichas de color que le restan al jugador por fichas de dinero, según el jugador le indique. Luego, el croupier debe retirar la ficha de marca asignado al color elegido por el jugador del tablero marcador de fichas.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Las tres primeras etapas de este procedimiento que se han descrito precedentemente, se deben realizar cada vez que el jugador solicite cambiar sus fichas de juego o color por otro color, manteniendo el mismo valor y/o cuando cambie el valor. Primero se deben cambiar las fichas de originales por fichas de dinero, y luego fichas de dinero u otro por las nuevas fichas de juego o color.

Cuando el personal reciba como propina fichas de color, el cambio por fichas de dinero debe efectuarse sólo una vez que se hayan pagado los premios asociados al número ganador y antes de que el croupier lance nuevamente la bolita.

- **Apuestas**

Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no más apuestas". Desde entonces, ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño.

Los jugadores deben hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de color o valor, en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Cada jugador debe realizar sus apuestas con fichas de un color distinto o con fichas de valor de una sola denominación. No obstante, los jugadores podrán realizar apuestas con fichas de distinta denominación sólo en las áreas de apuestas sencillas y dobles.

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

Los jugadores pueden hacer sus apuestas en las diferentes alternativas que el juego ofrece, las que se señalan en los siguientes esquemas.

Paño o tapete de la ruleta americana con doble cero:

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

N°	Posibilidad	Se Juega	Descripción
1	Pleno Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números, el cero (0) y el doble cero (00)
2	Medio pleno Semi - pleno	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números.
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero o doble cero, éstos tienen tres posibles calles: (0, 00, 2), (0, 1, 2) u (00, 2, 3).
4	Cuadro o Cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números.
5	Línea o Seisena o doble fila transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
6	Línea Especial o Sexta	5 números	La apuesta cubre cinco números contiguos. Sólo existe una posibilidad que es: (0, 00, 1, 2, 3). Esta debe colocarse en la esquina que junta al 0, 1 y 1ra docena.

b) Apuestas a posibilidades dobles

N°	Posibilidad	Se Juega	Descripción
1	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : 1ª columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34. 2ª columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35. 3ª columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36.
2	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: 1ª docena: 1 al 12 2ª docena: 13 al 24 3ª docena: 25 al 36

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

N°	Posibilidad	Se Juega	Descripción
1	Suertes Sencillas	18 números	Los jugadores pueden apostar sobre: -Par o impar (números pares o impares) Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18,20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36. Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13,15, 17,19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35 -Rojo o negro (números rojos o negros), Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19,21, 23, 25, 27, 30, 23, 34 y 36 Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17,20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35. -"Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13,14, 15, 16, 17 y 18. Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28,29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
2	Supuesto de salida del cero (0)		Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta. Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.
3	Supuesto de salida del doble cero (00)		Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta. Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no el doble cero (00), cubre pierde su apuesta.

- Juego

El croupier encargado de maniobrar el aparato, debe obligatoriamente accionar cada vez el cilindro en un sentido opuesto al anterior y lanzar la bolita en el sentido inverso.

El croupier llama a "no más apuestas" segundos antes que la bolita se pose sobre el número ganador. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Las apuestas colocadas después del "no más apuestas" serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda. Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números de la ruleta, el croupier debe anunciar en voz alta el número y color ganador, y las diferentes suertes múltiples ganadoras, colocando el marcador sobre el paño en el casillero del referido número para mostrarlo ostensiblemente al público. A continuación el croupier principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras.

El croupier de apoyo se encarga de ordenar las fichas y ayuda a ejercer vigilancia sobre las apuestas del número ganador mientras el croupier principal prepara y realiza los pagos.

Para lo anterior, el croupier procede a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las fichas alrededor del número ganador. Continuará con las columnas, después las apuestas simples y docenas. Finalizará deslizando todas las apuestas del paño hacia el cilindro. Posteriormente, el croupier saca el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada color. Para ello se deben cortar (ordenar las fichas en montones) en el mismo lugar del número o suerte ganadora del paño, mostrándolas para que el jefe de mesa observe la cantidad de fichas de juego por color y de su visto bueno al pago de premios. Alternativamente se podrán realizar reducciones, es decir, convertir en plenos las apuestas parciales realizadas en torno al número ganador obtenido en ese juego.

Este procedimiento lo debe repetir el croupier en las demás modalidades de apuestas, cuando existan varias fichas de juego del mismo color o de varios colores.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar las tres (3) últimas lanzadas de la bolita de la mesa.

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Fichas de juego: Fichas de color asignadas a cada jugador.
- Figura o suerte: Número o signo al que apuesta el jugador, que se encuentra dibujado en el paño de la mesa.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

1.5.2 Obligaciones del jugador

- Sin perjuicio de su obligación de estar siempre físicamente presente durante la jugada, los jugadores que apuestan a jugadas sencillas pueden estar participando en dos mesas.

1.5.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del "no más apuestas".
- No puede utilizar fichas de dos colores. En el evento que utilice fichas de valor, tampoco puede utilizar dos denominaciones distintas durante un mismo juego.
- No se permite jugar a dos jugadores con un mismo color o con fichas de valor de una misma denominación.
- No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

1.6 RESOLUCIÓN 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:

- Cuando accidentalmente ocurran las siguientes situaciones el jefe de mesa debe anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula" (lo que se denomina no spin) invalidando la jugada. Luego el jefe de mesa recoge o toma la bolita y la pone en el número que cayó en la jugada anterior, y le instruye al croupier que vuelva a lanzarla una vez que la ruleta ha girado al menos 3 vueltas.

Las situaciones antes referidas son las siguientes:

- Cuando alguna ficha o cualquier otro objeto extraño caiga en el cilindro durante la rotación de la bola.
- Cuando la bola salte fuera del cilindro o sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
- Cuando la bolita no ha dado como mínimo tres (3) vueltas antes de que caiga al número.
- Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la ruleta.
- Si la bolita queda suspendida de la ruleta sin caer en cualquiera de los casilleros.
- Cuando el disco sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
- Cuando por cualquier motivo se detenga el giro del disco.

- Pago de apuestas

Para cada jugador el orden de pago de las apuestas ganadoras es el siguiente:

- Columnas
- Apuestas sencillas
- Docenas
- Apuestas múltiples, según el siguiente orden: Línea Especial, Línea, Calle, Cuadro o Cuadra, Medio-pleno, Pleno.

Si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase.

Los pagos se realizan con fichas de juego de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas de dinero.

Las apuestas ganadoras se pagan según las siguientes tablas de pagos:

Ruleta americana con doble cero:

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples

N°	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Pleno	Numero Completo	1 número 35 veces su postura
2	Medio pleno Semi - pleno	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o Cuadra	4 números	11 veces su postura
5	Línea o Seisena o doble fila transversal	6 números	5 veces su postura
6	Línea Especial o Sexta	5 números	6 veces su postura

b) Apuestas a posibilidades dobles

N°	Posibilidad	Se Juega	Pago
1	Columna	12 números	2 veces su postura
2	Docena	12 números	2 veces su postura

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas

N°	Posibilidad	Se Juega	Pago
1	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la mitad de su apuesta
3	Suertes sencillas y sale el doble cero (00)		El jugador pierde la mitad de su apuesta

BIG SIX

1.1 DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Big Six o Rueda de la Fortuna

1.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El Big Six es un juego de azar cuya característica esencial reside en 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.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Ruleta

Se usa un disco montado en un eje central a un pilar en forma 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 de distinto dibujo o diagrama del premio mayor, valor 40
- 2 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 20
- 4 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 10
- 7 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 5
- 15 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 2
- 24 Símbolos de igual dibujo o diagrama 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

Elementos Humanos

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

- Croupier o promotora

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.

1.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del juego

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

- Apuestas

Antes que el croupier o promotora 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 o promotora 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 o promotora 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.

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO**1.5.1 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 la suerte ganadora.

1.5.2 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 o promotora 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.

1.6 RESOLUCIÓN 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 o promotora 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 o promotora 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 o promotora 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.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- 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:

Tabla de pagos

Símbolos del 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 suerte de fantasía, de acuerdo a lo señalado en la tabla anterior.

- *Categoría de juegos de Cartas: - Una (1) mesas de Caribbean Poker / Caribbean Poker Plus - Cuatro (4) mesas de Draw Poker - Seis (6) mesas de Texas Hold'em Poker Plus - Cuatro (4) mesas de Black Jack / Black Jack Par Perfecto - Una (1) mesa de Mini Punto y Banca - Una (1) mesa de Midi Punto y Banca - Pozo Progresivo en juegos de cartas.*

POKER

1.1 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

Corresponde a un juego compuesto por una mano de una determinada cantidad de cartas dependiendo de la modalidad de juego de que se trate, repartidas individualmente y/o en forma común, de modo tal que gana quien obtiene una combinación de mayor valor con su mano de cartas, según el valor de las combinaciones entendidas en las reglas de cada modalidad de este juego.

1.2 MODALIDADES DEL POKER

1.2.1. Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte.

Corresponde a un juego de contrapartida, compuesto por una mano de 5 cartas cubiertas, repartidas por el croupier individualmente a cada jugador y a su propia mano, la cual está constituida por cuatro cartas cubiertas y una carta descubierta. En este juego, no se puede optar por el cambio de cartas. Cada jugador apuesta individualmente contra la banca (croupier), resultando ganador aquél o aquellos jugadores que, con su mano de cartas, obtengan una combinación de mayor valor que la del croupier, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad.

Esta modalidad presenta tres variantes: Caribbean Poker, Caribbean Poker Progresivo y Caribbean Poker Plus. La diferencia principal entre Caribbean Poker y Caribbean Poker Progresivo es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el reglamento "Pozos progresivos en juegos de cartas". Por su parte, la diferencia principal entre Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus es que en la tercera variante el jugador tiene la opción de comprar una carta.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego.

Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir el juego de siete (7) jugadores sentados, además del lugar para el croupier.

- Barajas

Se usa una baraja americana de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- Un descartador
- Una carta de seguridad.
- Fichero para las fichas de dinero.
- Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo. En este caso pueden usarse dos barajas de 52 cartas, las que deberán ser de distinto color, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana). En cada pase se usa una de estas dos barajas, en forma alternada.

1.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- Ser responsable de las apuestas de la mesa y su correcta disposición en el paño, así como de la recogida de apuestas perdedoras, del pago de las apuestas ganadoras.
- Mezclar las cartas, distribuirlas a los jugadores e introducirlas en el descartador una vez usadas.
- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores continuación:

N°	Modalidad	N° de Jugadores	Tipo de Poker
1	Caribbean Poker	7 jugadores	De contrapartida

1.4 REGLAS DEL JUEGO

1.4.1 Modalidad Caribbean Poker

- Inicio del Juego

- Requisitos

Para dar inicio al juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.

- Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con cartas nuevas, se debe verificar que la baraja esté completa, con sus cartas sin marcas, manchas u otras imperfecciones en ambos lados. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas de la baraja que se utilizará durante el juego, mostrándolas cara arriba y ordenadas por número y/o figura y por pintas sobre la mesa.

Las cartas se dejan sobre el paño de la mesa para que el jefe de mesa y/o jefe de sección, y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas. Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas.

El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos un barajado tipo Chemin (con las palmas de las manos), y luego un barajado normal doble o triple. Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos precedentes, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores. Este procedimiento se repite cada vez que haya un cambio de cartas en el desarrollo del juego. De encontrarse alguna falla en las cartas, o en caso que no exista el número completo de cartas, se procede a cambiarlas, realizando el mismo procedimiento anterior.

- Barajado y corte

Al inicio de cada nuevo pase, el casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. Cuando el barajado se efectúa manualmente, debe considerar al menos un barajado triple, peinado y un barajado doble. El barajado también podrá ser realizado mediante una máquina barajadora de cartas, introduciendo el mazo en este dispositivo.

En caso que no se use una máquina barajadora de cartas, una vez barajadas las cartas, éstas deben ser cortadas en la mitad del mazo. El corte que realiza el croupier lo debe hacer con una sola mano, en dirección recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no debe tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. De igual forma, se debe evitar obstaculizar la vista del croupier y de los demás jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte. Luego de este procedimiento el croupier invitará a los jugadores a realizar su primera apuesta.

- **Apuestas**

Para esta modalidad de Poker existen dos posibles tipos de apuestas, correspondientes a la 1ª apuesta (ANTE) que deben hacer los jugadores, previo al reparto de cartas, si desean participar del pase, y posteriormente cuando las cartas ya están repartidas una 2ª apuesta (BET) que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier.

- **Juego**

- Desarrollo del juego

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores que deseen participar del pase deben hacer la apuesta inicial en el espacio demarcado en el paño con el nombre de 1ª apuesta (ANTE). Esta apuesta es obligatoria para todo jugador que quiera participar en el pase y da derecho a recibir cartas. A continuación, el croupier cierra la primera ronda de apuestas mediante la expresión “no más apuestas” y comienza el reparto de las cartas. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores. Cuando no se use una máquina barajadora de cartas, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cuatro cartas cubiertas y la quinta y última carta repartida, descubierta.

Una vez realizada la operación anterior, el croupier deposita las cartas restantes en el descartador, salvo cuando se esté jugando con la variante Caribbean Poker Plus que de manera opcional permite comprar una carta, donde las cartas restantes del mazo las utiliza el croupier para las posibles compras de cartas. En el caso que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de cinco en cinco, el croupier reparte las cartas en estos grupos de cinco, de izquierda a derecha de la banca, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cuatro cartas cubiertas y la quinta y última carta repartida, que podrá ser la de arriba o de abajo dependiendo de cómo reparte las cartas la máquina barajadora, la que deberá descubrir. En caso de que se use una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de una en una, el reparto de cartas debe ser de la misma forma que cuando no se use una máquina barajadora. Una vez realizada la operación anterior, el croupier retira las cartas restantes de la máquina barajadora y las deposita en el descartador, salvo cuando se esté jugando con la variante Caribbean Poker Plus donde se mantienen las cartas restantes del mazo de la máquina barajadora para las posibles compras de cartas.

Una vez repartidas las cartas, hay un segundo espacio para realizar apuestas. En esta instancia, los jugadores deciden apostar contra el croupier, mediante la expresión “voy”, o por el contrario retirarse mediante la expresión “no voy”. Los que opten por apostar, deben colocar en el espacio demarcado en el paño de la 2ª apuesta (BET), una apuesta igual al doble de la 1ª apuesta (ANTE). Todos los jugadores deben optar por realizar o no una segunda apuesta contra el croupier. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores. En el caso de la variante Caribbean Poker Plus, además de la 2ª apuesta (BET), el croupier invita a los jugadores a comprar una carta, de manera opcional, para lo cual el jugador que elige esta alternativa debe, en forma conjunta a realizar su 2ª apuesta (BET), colocar la carta que desea

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

cambiar cubierta al lado derecho del espacio dispuesto en el paño con el nombre de la 2ª apuesta (BET) y, sobre dicha carta, poner fichas de juego equivalentes a la 1ª apuesta (ANTE). El croupier procede a cambiar cartas a aquellos jugadores que hayan tomado voluntariamente esta opción de compra, comenzando desde su izquierda, recoge el pago por la carta comprada y lo deposita en el fichero, retira la carta que se desea cambiar colocándola en el descartador sin descubrirla y entrega una nueva carta cubierta al jugador. Una vez realizada la operación anterior o en el caso que no existan jugadores que hayan optado por la compra de una carta, el croupier deposita las cartas restantes en el descartador. En el evento que se utilice una máquina barajadora, el croupier una vez efectuado el cambio de cartas si fuere procedente, retira las cartas restantes de dicha máquina y las deposita en el descartador. En el caso que algún jugador decide no apostar y retirarse mediante la expresión "no voy", debe colocar sus cinco cartas cubiertas frente a su 1ª apuesta (ANTE). Los que opten por retirarse de la partida perderán la primera apuesta. En este caso, el croupier recoge las cinco cartas del jugador, juntas sin descubrir, y las deposita en el descartador. Asimismo, el croupier recoge la apuesta inicial (ANTE).

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su intención de apostar o no, mediante las expresiones "voy" o "no voy", el croupier da vuelta sus cartas y procede a realizar la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo cuando su mano de cartas tenga una combinación As y Rey o de mayor valor. Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina, pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para este efecto, pagará la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla de pagos de apuestas. En el caso de manos perdedoras, el croupier toma la 1ª apuesta (ANTE) y la 2ª apuesta (BET) y, cuando se produzca un empate, el croupier no toma acción sobre las apuestas de los jugadores participantes del pase, los que pueden retirarlas una vez que se hayan pagado las apuestas ganadoras y retiradas las perdedoras. A medida que se pagan las apuestas ganadoras, se retiran las perdedoras y se mantienen en la mesa las apuestas cuando se produce un empate, el croupier debe recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador. Terminado el pase, el croupier retira la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en "Barajado y corte". En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en dicha máquina, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que ya se encuentra barajada, la que en todo caso deberá ser de color distinto a la recién insertada.

Posteriormente, el croupier inicia un nuevo pase, invitando a realizar la primera apuesta (ANTE). Durante el transcurso de un pase, el croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador, a menos que se quiera revisar una jugada producto de una discrepancia.

-Valor de las jugadas

El valor de las jugadas se detalla a continuación, de menor a mayor valor, considerando que cada carta tiene su valor, donde el As tiene el valor máximo, seguido por el Rey (K), la Reina (Q), la Jota (J), el 10, 9 y así sucesivamente hasta el 2, en que ninguna pinta se valora más que otra:

As y Rey	As y Rey.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquier sea su número o figura. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

Cuando el croupier y el jugador tengan la misma jugada, ganará aquel que tenga la Combinación de mayor valor formada por su mano de cartas, atendiendo las siguientes reglas de desempate. Sin embargo, en el caso de que el croupier y el jugador tengan además Exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

- a) Cuando ambos tienen As y Rey, gana aquel que tiene la carta de mayor valor entre las Restantes cartas que forman la mano.
- b) Cuando ambos tienen Un Par, gana aquel que tiene el par de mayor valor, si éste coincide, se pasa a la carta de mayor valor de las restantes cartas que forman la mano.
- c) Cuando ambos poseen Dos Pares, gana aquel que tiene el par de cartas de mayor valor, si éste coincide, se pasa al siguiente par de cartas, si nuevamente este par es de igual valor, se pasa a la carta restante donde gana aquella de mayor valor.
- d) Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- e) Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.
- f) Cuando ambos poseen Color, gana aquel que tiene la carta de mayor valor.
- g) Cuando ambos poseen Full, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- h) Cuando ambos poseen Póker, gana aquel que posee el Póker formado por las cartas de Mayor valor.
- i) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de Mayor valor.
- j) Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede Desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

- Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando una nueva baraja y procediendo de la forma señalada en "Barajado inicial".

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar el(los) "último(s) (tres o dos) pase(s) de la mesa".

- Tabla para el pago de apuestas

Tal como se señaló en "Desarrollo del juego", en caso que el croupier abra juego, éste debe comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan realizado la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar las manos ganadoras. La tabla de pagos de apuestas para esta modalidad de juego se presenta en el cuadro a continuación:

Tabla de Pagos	
Un Par o Carta Alta	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	4 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Poker	20 a 1
Escalera de Color	50 a 1
Escalera Real	100 a 1

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.5.1 Glosario de Términos

- Para todas las modalidades del juego de **Póker**:
 - Figura: denomínese a las cartas J, Q y K.
 - Quemar una carta: situación en la cual se retira una carta del juego y se deposita en el descartador durante el desarrollo del pase.
 - Quemar un pase: situación que se produce cuando se anula un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.
 - Apuesta Ante: corresponde a la apuesta inicial que se hace antes del reparto de cartas para poder participar en la partida.
 - Apuesta Bet: corresponde a una segunda apuesta, correspondiente al doble de la apuesta Ante, que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier, y previo que éste enseñe sus cartas.
 - "No voy" o Retirarse: acción de no continuar en el juego, por lo que el jugador pierde su apuesta.
 - "Voy" o Ir: acción de continuar en el juego.
 - Para la modalidad de **Caribbean Poker variante Plus**, si los jugadores optan por comprar una carta, deberán señalarlo de forma clara y concisa.

1.5.2 Prohibiciones al jugador

- Para todas las modalidades del juego de **Poker**:
 - Está prohibido el juego en parejas ni siquiera temporalmente, así como mezclar cartas de diferentes manos del juego.
 - Los jugadores no pueden intercambiar o comunicar información relacionada con una mano del juego.
 - Un jugador no puede jugar la mano de otro.
 - Un jugador no puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase o a la siguiente ronda de apuestas.
 - Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
 - Una vez que haya sido dada la primera carta, los jugadores deberán abstenerse de tocarlas, hasta que el croupier termine el reparto inicial de las mismas.
 - Los jugadores no pueden tocar las cartas hasta que se depositen las restantes en el descartador, el croupier reparta su última carta, el croupier reparta la última carta de los jugadores, o terminen de salir las cartas de la barajadora, según corresponda a la última acción de la distribución de cartas.
 - Los jugadores no pueden retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
 - Los jugadores no pueden retirar sus apuestas si han recibido cartas en una mano determinada. Si así lo hicieren, serán obligados a devolver su apuesta.
 - El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja libre su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle al jugador que deje disponible el lugar que ocupa.
 - Al momento que la banca descubra su juego, los jugadores deberán abstenerse de tocar sus cartas, abra o no la banca.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Para todas las modalidades de juego de **Poker**:
 - Si en el momento de cortar, queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.
 - Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, pero las puede reordenar, lo hará anunciando "Las cartas están bien dadas". De lo contrario, las cartas se queman. Si algún jugador se opone al reordenamiento de las cartas por parte del croupier, éstas se queman.
 - En caso que el número de cartas quemadas durante una jugada impidan el correcto desarrollo del juego, debe procederse a un nuevo barajado del total de las cartas en juego previo a dar un nuevo pase.
 - Para las modalidades donde se permite el uso de una máquina barajadora, si esta se tranca durante el proceso de barajado o no completa el ciclo de barajado como corresponde, se deben retirar las cartas de la máquina barajadora, revisar que el o los mazos estén completos y proceder con un barajado manual.
 - Para las modalidades donde se permite el uso de una máquina barajadora, si al utilizar una máquina barajadora durante el reparto de cartas ésta se tranca y no permite completar el reparto de cartas, se anula el pase y se procede a reiniciar el pase retirando las cartas de la máquina barajadora, revisando que estas estén completas y procediendo con un barajado manual.
 - Para las modalidades donde se permite el uso de una máquina barajadora, si esta se encuentra descompuesta o fuera de funcionamiento deberá ser retirada de la mesa de juego, de forma de no entorpecer el desarrollo del juego.
 - Si al croupier, al distribuir las cartas, le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador y no se considera para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
 - Si al repartir las cartas se viera alguna carta de alguno de los jugadores, el juego continúa de manera normal. Si al repartir las cartas se viera más de una carta de los jugadores, se anula todo el pase.
 - Si al repartir las cartas se viera una carta del croupier que debe ser cubierta, se anula todo el pase.
 - Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador correspondiente elige entre las cartas pegadas cuál de ellas se quema, o bien la carta de encima o la última se quema y las demás siguen.
 - Si un jugador recibe una cantidad incorrecta de cartas y no se pueden reordenar todas las cartas en juego, se anula la mano de ese jugador.
 - Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
 - Si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
 - Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.

POKER

1.1 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

Corresponde a un juego compuesto por una mano de una determinada cantidad de cartas dependiendo de la modalidad de juego de que se trate, repartidas individualmente y/o en forma común, de modo tal que gana quien obtiene una combinación de mayor valor con su mano de cartas, según el valor de las combinaciones entendidas en las reglas de cada modalidad de este juego.

1.2 MODALIDADES DEL POKER

1.2.1. Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte

Corresponde a un juego de contrapartida, compuesto por una mano de 5 cartas cubiertas, repartidas por el croupier individualmente a cada jugador y a su propia mano. En este juego, se puede optar por el cambio de, a lo más, dos cartas. Cada jugador apuesta individualmente contra la banca (croupier), resultando ganador aquél o aquellos jugadores que, con su mano de cartas, obtengan una combinación de mayor valor que la del croupier, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad.

Esta modalidad presenta dos variantes: Draw Poker y Draw Poker Progresivo, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el reglamento "Pozos progresivos en juegos de cartas"

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego.

Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir el juego de seis (6), jugadores sentados, además del lugar para el croupier.

- Barajas

Se usa una baraja americana de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero
- Elementos anexos

- Un descartador.

- Una carta de seguridad.

- Fichero para las fichas de dinero.

- Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo. En este caso pueden usarse dos barajas de 52 cartas, las que deberán ser de distinto color, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana). En cada pase se usa una de estas dos barajas, en forma alternada.

1.3.2 Elementos Humanos

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

- Jefe de mesa

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- Ser responsable de las apuestas de la mesa y su correcta disposición en el paño, así como de la recogida de apuestas perdedoras, del pago de las apuestas ganadoras.

- Mezclar las cartas, distribuirlas a los jugadores e introducirlas en el descartador una vez usadas.

- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a la que se indica en el cuadro que se inserta a continuación:

N°	Modalidad	N° de Jugadores	Tipo de Poker
2	Draw Poker	6 jugadores	De contrapartida

- Inicio del Juego

- Requisitos

Para dar inicio al juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.

- Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con cartas nuevas, se debe verificar que la baraja esté completa, con sus cartas sin marcas, manchas u otras imperfecciones en ambos lados. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas de la baraja que se utilizará durante el juego, mostrándolas cara arriba y ordenadas por número y/o figura y por pintas sobre la mesa.

Las cartas se dejan sobre el paño de la mesa para que el jefe de mesa y/o jefe de sección, y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas. Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas. El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos un barajado tipo Chemin (con las palmas de las manos), y luego un barajado normal doble o triple. Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

Este procedimiento se repite cada vez que haya un cambio de cartas en el desarrollo del juego. De encontrarse alguna falla en las cartas, o en caso que no exista el número completo de cartas, se procede a cambiarlas, realizando el mismo procedimiento anterior.

- Barajado y corte

Al inicio de un nuevo pase, el casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. Cuando el barajado se efectúa manualmente, debe considerar al menos un barajado triple, peinado y un barajado doble. El barajado también podrá ser realizado mediante una máquina barajadora de cartas, introduciendo el mazo en este dispositivo. En caso que no se use una máquina barajadora de cartas, una vez barajadas las cartas, éstas deben ser cortadas en la mitad del mazo. El corte que realiza el croupier lo debe hacer con una sola mano, en dirección recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no debe tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. De igual forma, se debe evitar obstaculizar la vista del croupier y de los demás jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte. Luego de este procedimiento, el croupier invitará a los jugadores a realizar su primera apuesta.

- **Apuestas:** Para esta modalidad de poker existen dos posibles tipos de apuestas, correspondientes a la 1ª apuesta (ANTE) que deben hacer los jugadores, previo al reparto de cartas, si desean participar del pase, y posteriormente cuando las cartas ya están repartidas una 2ª apuesta (BET) que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier. Cada uno de los jugadores que continúan jugando en esta instancia, tienen la posibilidad de cambiar hasta dos cartas de su mano.

- **Juego**

- Desarrollo del juego

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores que deseen participar del pase deben hacer la apuesta inicial en el espacio demarcado en el paño con el nombre de 1ª apuesta (ANTE). Esta apuesta es obligatoria para todo jugador que quiera participar en el pase y da derecho a recibir cartas. A continuación, el croupier cierra la primera ronda de apuestas mediante la expresión "no más apuestas" y comienza el reparto de las cartas. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores. Cuando no se use una máquina barajadora de cartas, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cinco cartas cubiertas. Las cartas restantes del mazo las utiliza el croupier para el cambio de cartas.

En el caso que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de cinco en cinco, el croupier reparte las cartas en estos grupos de cinco, de izquierda a derecha de la banca, incluyendo su propia mano. En caso de que se use una máquina barajadora de cartas que

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

entregue las cartas cubiertas de una en una, el reparto de cartas debe ser de la misma forma que cuando no se use una máquina barajadora. Una vez realizada la operación anterior, el croupier retira las cartas restantes de la máquina barajadora, las que utiliza para el cambio de cartas. Una vez repartidas las cartas, hay un segundo espacio para realizar apuestas.

En esta instancia, los jugadores deciden apostar contra el croupier, mediante la expresión "voy", o por el contrario retirarse mediante la expresión "no voy". Los que opten por apostar, deben colocar en el espacio demarcado en el paño de la 2ª apuesta (BET), una apuesta igual al doble de la 1ª apuesta (ANTE). Después que los jugadores hayan recibido sus cartas, la totalidad de los jugadores deben optar por realizar o no una segunda apuesta contra el croupier. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores. En el caso que algún jugador decide no apostar y retirarse mediante la expresión "no voy", debe colocar sus cinco cartas cubiertas frente a su 1ª apuesta (ANTE). Los que opten por retirarse de la partida perderán la primera apuesta. En este caso, el croupier recoge las cinco cartas del jugador, juntas sin descubrir, y las deposita en el área de descarte. Asimismo, el croupier recoge la apuesta inicial (ANTE).

El jugador que desea continuar el juego, que haya apostado contra el croupier, tiene la opción de cambiar o descartar hasta un máximo de dos cartas. Las cartas que deseen cambiar los jugadores deben colocarlas, juntas y cubiertas, al lado derecho de su 1ª apuesta (ANTE), el resto de las cartas debe dejarlas cubiertas sobre el paño, las cuales no puede volver a tomar hasta que el croupier haya repuesto las cartas solicitadas completando las cinco cartas por mano. El croupier procede a recoger las cartas cambiadas por los jugadores y las deposita en el descartador, posteriormente, comenzando de izquierda a derecha de la banca, cuenta y da el número de cartas cubiertas correspondientes, de una en una, hasta completar las cinco cartas. Una vez cambiadas las cartas de todos los jugadores que solicitaron el cambio, el croupier da vuelta sus cartas para sí, procediendo según lo descrito en las "Reglas del croupier" que se describen a continuación, para lograr la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo cuando su mano de cartas tenga una combinación de par de ochos o de mayor valor lo cual podrá estar señalado en el paño de la mesa. ("El Croupier sólo juega con Par de 8 o mayor"). Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

El croupier, luego de realizar el cambio de sus cartas, en el caso que corresponda según las "Reglas del croupier", deja las cartas restantes en el descartador. En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para este efecto el croupier procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda, la 1ª apuesta (ANTE) se paga 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla o esquema de pagos de apuestas para esta modalidad de juego. En el caso de manos perdedoras, el croupier toma la 1ª apuesta (ANTE) y la 2ª apuesta (BET) y, cuando se produzca un empate, el croupier no toma acción sobre las apuestas de los jugadores participantes del pase, los que pueden retirarlas una vez que se hayan pagado las apuestas ganadoras y retiradas las perdedoras.

A medida que se pagan las apuestas ganadoras, se retiran las perdedoras y se mantienen en la mesa las apuestas cuando se produce un empate, el croupier debe recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador. Terminado el pase, el croupier retira las cartas del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en "Barajado y corte".

En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en dicha máquina, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que ya se encuentra barajada, la que en todo caso deberá ser de color distinto a la recién insertada. Posteriormente, el croupier inicia un nuevo pase, invitando a realizar la primera apuesta (ANTE).

Durante el transcurso de un pase el croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador, a menos que se quiere revisar una jugada producto de una discrepancia.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Reglas del croupier

El croupier utiliza las siguientes reglas para lograr la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo con Par de 8 o mayor. Dichas reglas deben ser aplicadas estrictamente en el siguiente orden:

1° El croupier debe plantarse con cualquiera de las siguientes combinaciones:

- Escalera Real
- Escalera de Color
- Poker
- Full
- Color
- Escalera

2° El croupier debe cambiar una carta, con cualquiera de estas combinaciones:

- Dos pares (manteniendo los dos pares).
- Cualquier mano menor a un par, que tenga cuatro cartas de color o escalera de cuatro cartas (1).

3° El croupier debe cambiar dos cartas con cualquiera de estas combinaciones:

- Trío
- Cualquier par (2) (manteniendo el par y la carta más alta de las tres restantes).
- Ningún par (3) (manteniendo las tres cartas más altas).

4° Finalmente, el croupier debe revisar sus cartas y abrir juego sólo con Par de 8 o combinación superior.

- Valor de las jugadas

El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, considerando que cada carta tiene su valor, donde el As tiene el valor máximo, seguido por el Rey (K), La reina (Q), la Jota (J), el 10, 9 y así sucesivamente hasta el 2, en que ninguna pinta se valora más que otra:

1 En caso de una mano que tenga cartas de color y escalera, el croupier deberá jugar la opción de cuatro cartas a color. La regla antes señalada no se aplica en el evento que las opciones de escalera y color se configuren con las mismas cuatro cartas de una mano, caso en el cual el croupier deberá descartar la quinta carta.

2 Si la mano incluye un par, así como una escalera de cuatro cartas o color de cuatro cartas, el croupier deberá quedarse con el par y con la carta más alta que tenga: Ejemplo: si el croupier tiene un 2D, 2C, 3C, 4C, 5C, se quedará con el 2D, 2C, 5C, y descartará 3C y 4C.

3 Si la mano no contiene ningún par, cuatro cartas a color o cuatro cartas a escalera, el croupier descartará las dos cartas más bajas.

Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquier sea su número o figura. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

Cuando el croupier y el jugador tengan la misma jugada, ganará aquel que tenga la combinación de mayor valor formada por su mano de cartas, atendiendo las siguientes reglas de desempate. Sin embargo, en el caso de que el croupier y el jugador tengan además exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

a) Cuando ambos tienen Un Par, gana aquel que tiene el par de mayor valor, si éste coincide, se pasa a la carta de mayor valor de las restantes cartas que forman la mano.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- b) Cuando ambos poseen Dos Pares, gana aquel que tiene el par de cartas de mayor valor, si éste coincide, se pasa al siguiente par de cartas, si nuevamente este par es de igual valor, se pasa a la carta restante donde gana aquella de mayor valor.
- c) Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- d) Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.
- e) Cuando ambos poseen Color, gana aquel que tiene la carta de mayor valor.
- f) Cuando ambos poseen Full, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- g) Cuando ambos poseen Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.
- h) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de mayor valor.
- i) Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

- Juego con cartas nuevas.

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando una nueva baraja y procediendo de la forma señalada en "Barajado inicial".

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar el(los) "último(s) (tres o dos) pase(s) de la mesa"

- Tabla para el pago de apuestas

Tal como se señaló en "Desarrollo del juego", en caso que el croupier abra juego, éste debe comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan realizado la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar las manos ganadoras. La tabla de pagos de apuestas para esta modalidad de juego se presenta en el cuadro a continuación:

Tabla de Pagos	
Un Par	1 a 1
Dos Pares	1 a 1
Un Trío	2 a 1
Escalera	3 a 1
Color	4 a 1
Full	5 a 1
Poker	20 a 1
Escalera de Color	30 a 1
Escalera Real	50 a 1

1.4 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.4.1 Glosario de Términos

- Para todas las modalidades del juego de **Poker**:
 - Figura: denominase a las cartas J, Q y K.
 - Quemar una carta: situación en la cual se retira una carta del juego y se deposita en el descartador durante el desarrollo del pase.
 - Quemar un pase: situación que se produce cuando se anula un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.
 - Apuesta Ante: corresponde a la apuesta inicial que se hace antes del reparto de cartas para poder participar en la partida.
 - Apuesta Bet: corresponde a una segunda apuesta, correspondiente al doble de la apuesta Ante, que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier, y previo que éste enseñe sus cartas.
 - "No voy" o Retirarse: acción de no continuar en el juego, por lo que el jugador pierde su apuesta.
 - "Voy" o Ir: acción de continuar en el juego.
 - si los jugadores optan por el cambio de cartas, deberán señalarlo de forma clara y concisa.
 - Está prohibido el juego en parejas ni siquiera temporalmente, así como mezclar cartas de diferentes manos del juego.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Los jugadores no pueden intercambiar o comunicar información relacionada con una mano del juego.
 - Un jugador no puede jugar la mano de otro.
 - Un jugador no puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase o a la siguiente ronda de apuestas.
 - Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
 - Una vez que haya sido dada la primera carta, los jugadores deberán abstenerse de tocarlas, hasta que el croupier termine el reparto inicial de las mismas.
 - Los jugadores no pueden tocar las cartas hasta que se depositen las restantes en el descartador, el croupier reparta su última carta, el croupier reparta la última carta de los jugadores, o terminen de salir las cartas de la barajadora, según corresponda a la última acción de la distribución de cartas.
 - Los jugadores no pueden retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
 - Los jugadores no pueden retirar sus apuestas si han recibido cartas en una mano determinada. Si así lo hicieren, serán obligados a devolver su apuesta.
 - El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja libre su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle al jugador que deje disponible el lugar que ocupa.
 - los jugadores siempre deberán entregar sus cartas cubiertas, ya sea que decidan ir o no ir o en cualquier otra situación que comprometa la decisión de otro jugador o la seguridad del juego.
 - Al momento que la banca descubra su juego, los jugadores deberán abstenerse de tocar sus cartas, abra o no la banca.
- Para todas las modalidades de juego de **Poker**:
 - Si en el momento de cortar, queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.
 - Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, pero las puede reordenar, lo hará anunciando "Las cartas están bien dadas". De lo contrario, las cartas se queman. Si algún jugador se opone al reordenamiento de las cartas por parte del croupier, éstas se queman.
 - En caso que el número de cartas quemadas durante una jugada impidan el correcto desarrollo del juego, debe procederse a un nuevo barajado del total de las cartas en juego previo a dar un nuevo pase.
 - Para el uso de una máquina barajadora, si esta se tranca durante el proceso de barajado o no completa el ciclo de barajado como corresponde, se deben retirar las cartas de la máquina barajadora, revisar que el o los mazos estén completos y proceder con un barajado manual.
 - Para las modalidades donde se permite el uso de una máquina barajadora, si al utilizar una máquina barajadora durante el reparto de cartas ésta se tranca y no permite completar el reparto de cartas, se anula el pase y se procede a reiniciar el pase retirando las cartas de la máquina barajadora, revisando que estas estén completas y procediendo con un barajado manual.
 - si esta se encuentra descompuesta o fuera de funcionamiento deberá ser retirada de la mesa de juego, de forma de no entorpecer el desarrollo del juego.
 - Si al croupier, al distribuir las cartas, le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador y no se considera para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
 - Si al repartir las cartas se viera alguna carta de alguno de los jugadores, el juego continúa de manera normal. Si al repartir las cartas se viera más de una carta de los jugadores, se anula todo el pase.
 - Si al repartir las cartas se viera una carta del croupier que debe ser cubierta, se anula todo el pase.
 - Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador correspondiente elige entre las cartas pegadas cuál de ellas se quema, o bien la carta de encima o la última se quema y las demás siguen.
 - Si un jugador recibe una cantidad incorrecta de cartas y no se pueden reordenar todas las cartas en juego, se anula la mano de ese jugador.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
- Si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
- Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.

POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS

1.1. DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDA LA VARIANTE DEL JUEGO

Progresivo en mesas para algunas de las modalidades de juego contempladas en el presente Catálogo.

1.2. RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DE LA VARIANTE DEL JUEGO

Corresponde a una variante aplicable a algunas modalidades de juegos contempladas en el presente Catálogo donde, además de su apuesta a la modalidad o juego base, cada jugador realiza una apuesta adicional, voluntaria e independiente, con el objeto de obtener una mano de cartas que le permita calificar para pago, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta variante, resultando ganador todo aquel jugador que obtenga una de las manos de cartas premiadas de acuerdo a las reglas de esta variante del juego. El premio depende solamente de la mano que tenga el jugador, y es independiente de las cartas del croupier. Los premios se pagan contra los fondos del o los pozos progresivos o acumulados, que se conforman con un porcentaje de las apuestas de los jugadores a esta opción progresiva.

1.3. MODALIDADES DE JUEGO CON ESTA VARIANTE

1.3.1. Poker, modalidad Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte.

1.3.2. Poker, modalidad Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus.

1.3.3. Poker, modalidad Texas Hold'em Poker, variante Plus.

Las mesas que participen de un pozo progresivo pueden corresponder a algunas o a todas las mesas de una modalidad de juego. También pueden participar de un pozo progresivo mesas de más de una modalidad de juego.

1.4. ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA VARIANTE DEL JUEGO

1.4.1. Elementos Materiales

Están constituidos por los diversos elementos materiales que se necesitan para el desarrollo del juego base, tales como barajas, fichas, y otros elementos anexos, según la modalidad de juego de que se trate, y que estén autorizados para el desarrollo normal de los respectivos juegos en los casinos. Además, para el desarrollo de los juegos de cartas con progresivo, se deberán considerar los siguientes elementos:

- Mesa de juego

La mesa de juego deberá disponer de los requerimientos propios de la modalidad de juego respectivo y de los siguientes elementos:

- Aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo.

Se refiere a un mecanismo electrónico o manual que recibe las apuestas, expresadas en número de créditos según el valor asignado para cada crédito, que debe estar frente a cada posición de los jugadores de la mesa.

El mecanismo electrónico corresponde a un dispositivo de control de créditos (contadores), que puede mostrar los créditos disponibles para jugar y el monto de la apuesta adicional para el progresivo, correspondiente a cada jugador.

El jugador debe comprar créditos a través del cambio de dinero o fichas de valor por créditos, los cuales son activados por el croupier en el contador de la posición del jugador que haya efectuado la transacción. Para apostar, el jugador debe presionar el botón respectivo, seleccionando el monto de su apuesta, expresado en créditos. Cuando se realice una apuesta se deberá visualizar mediante un dispositivo luminoso que forme parte del dispositivo de control. Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo. También se puede utilizar un aceptador manual de fichas que consiste en ranuras habilitadas en la mesa para que los jugadores ingresen fichas de juego cada vez que realizan una apuesta. Este aceptador manual de fichas debe disponer de un contador de créditos, los que se activarán cuando se introducen las fichas. En este caso sólo se podrá ver el monto de la apuesta adicional para el progresivo, de tal forma que cuando existe una apuesta se debe poder visualizar mediante un dispositivo luminoso. Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

- Contador de créditos por mesa.
- Visor o display que muestre, al menos, el monto actualizado del pozo progresivo o acumulado, su incremento, y los premios que se deban pagar en el instante en que se genere una jugada ganadora.
- Procesador de información de las apuestas y los premios para el uso del croupier.
- Tabla de pagos del juego en su variante progresivo.
- Letrero con mínimos y máximos de la apuesta al progresivo.

- Sistema informático del progresivo

Corresponde a un sistema informático encargado de registrar el funcionamiento del o los pozos progresivos o acumulados, contemplando los movimientos de los aportes de los jugadores, los premios entregados, así como otras variables tales como los pagos de los premios, los valores o cantidades base si existiesen y los porcentajes de asignación a los pozos acumulados.

1.5. REGLAS DE LA VARIANTE DEL JUEGO

Corresponden a las reglas establecidas en el presente Catálogo para el juego o modalidad de juego de que se trate, además de las reglas adicionales y especiales que se señalan a continuación.

1.5.1. Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus y Texas Hold'em Poker variante Plus.

- Apuestas

Para participar en la variante progresivo, antes de que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores, además de la(s) apuesta(s) obligatoria(s) del juego base, deben realizar en forma previa o simultánea su apuesta para el juego progresivo, en el aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo, sea electrónico o manual, que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta a la variante progresivo no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer su(s) apuesta(s) inicial(es) y no realizar la apuesta progresivo, en cuyo caso no participará del pozo progresivo o acumulado.

Los valores mínimos y máximos de las apuestas adicionales, deberán ser los mismos en el caso que más de una mesa de juego se encuentre conectada al mismo pozo progresivo o acumulado. Cuando se efectúe una apuesta se visualizará mediante un dispositivo luminoso ubicado en la mesa de juego.

Luego de que los jugadores realizan sus apuestas al juego base y, si así lo deciden, a la variante progresivo, el croupier indica "no más apuestas" y cierra la jugada de progresivo con el procesador de información del progresivo, no permitiendo hacer más apuestas a dicho pozo, bloqueando la opción de apuestas del progresivo.

- Juego

- Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus y Texas Hold'em Poker variante Plus.

Con el objeto de que los jugadores tengan la misma probabilidad de ganar el pozo progresivo o acumulado, entre todos los jugadores de las distintas mesas conectadas a un mismo pozo, se presentan las siguientes reglas especiales, según la modalidad de Juego de Poker:

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Draw Poker: Si el jugador opta por cambiar cartas, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

- Caribbean Poker variante Caribbean Poker Plus: Si el jugador opta por comprar una carta, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

- Texas Hold'em Poker variante Plus (juego de contrapartida): La mano del jugador que participa en el premio del pozo progresivo, debe considerar las dos cartas del jugador y las tres primeras cartas comunitarias denominadas Flop, sin contar para este efecto las cartas comunitarias Turn y River.

Para las modalidades de Draw Poker, Caribbean Poker variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus y Texas Hold'em Poker variante Plus, si el jugador decide "no ir" (retirarse), además de su apuesta inicial (ANTE) pierde su apuesta al progresivo. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

- Valor de las jugadas

- Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus y Texas Hold'em Poker variante Plus.

El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, donde ninguna pinta se valora más que otra:

Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquier sea el número o figura de las mismas. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío. Donde un par son dos cartas de un mismo número o figura, y un trío son tres cartas de un mismo número o figura.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- Premios complementarios

El sistema informático del progresivo podrá contemplar premios complementarios que no tengan relación con los resultados del juego base o de la variante progresivo y que sean generados de manera aleatoria. Será opcional para el casino de juego implementar estos premios complementarios junto a la variante progresivo, por lo que, en caso de hacerlo, deberán informar previamente acerca de su uso, condiciones y tabla de pagos.

Estos premios complementarios se pagarán con dinero efectivo del pozo progresivo o acumulado o con créditos promocionales para ser jugados en la variante de progresivo. En el caso que los premios se paguen con créditos promocionales, la respectiva promoción debe ser informada para su autorización previa.

- Reglas del croupier

La mano final del croupier no tiene efecto sobre el resultado de la apuesta adicional a los pozos progresivos. En consecuencia, aunque el croupier no pueda abrir su juego según las reglas del juego base, igualmente el croupier debe revisar las cartas de los jugadores que tengan una apuesta a la variante progresivo con el objeto de evaluar si tienen una jugada que implique un premio progresivo, con la excepción del jugador que haya optado por cambiar cartas en la modalidad de Draw Poker, caso en el que la apuesta al progresivo se pierde.

1.6. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

- No será válida la apuesta a la variante progresivo que no esté señalada por el dispositivo luminoso activado en el contador de créditos. En consecuencia, si una posición de la mesa presenta dispositivos luminosos defectuosos o que no funcionan correctamente, deberá ser cerrada, no pudiendo participar en el pozo progresivo.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Pago de apuestas

Junto con realizar el pago de las apuestas del juego base si corresponde, cuando el croupier abre juego, o bien, luego de determinar que el croupier no abre juego, éste compara cada mano por separado, procediendo a pagar las manos ganadoras del juego progresivo, de derecha a izquierda del croupier, de acuerdo al esquema de pago estipulado a continuación.

ESQUEMA DE PAGO

Color	50 veces el valor de la apuesta
Full	100 veces el valor de la apuesta
Poker	500 veces el valor de la apuesta
Escalera de Color	10% del pozo acumulado con un máximo de 5.000 veces el valor de la apuesta
Escalera Real	100% del pozo acumulado principal

No se considera la apuesta del jugador en el premio progresivo y/o premio complementario que se pague con cargo al pozo progresivo. Dicho de otro modo, el jugador ganador sólo se queda con el monto del premio pagado, excluyendo el valor de su apuesta.

En el caso de múltiples ganadores, se deben tener presente las siguientes situaciones:

1) Los premios se pagan en orden de menor a mayor.

2) Si más de un jugador obtiene la combinación de cartas que constituye las jugadas Color, Full o Poker, que pagan un número de veces la apuesta adicional, se pagará el monto correspondiente según la jugada del jugador ganador.

3) Si "n" jugadores en el mismo pase obtienen la misma combinación de cartas, la cual otorga un determinado porcentaje del pozo acumulado principal, el monto correspondiente al porcentaje del pozo acumulado principal se divide en partes iguales a los "n" jugadores ganadores. De no poder ser dividido en partes iguales, como es el caso de 2 ganadores con un monto a repartir impar, o 3 jugadores con un monto a repartir par; el peso no divisible se le otorgará al jugador ubicado en la posición más cercana a la mano derecha del croupier (posición N°1 de la mesa de juego).

4) Si en el mismo pase uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera de Color que otorga el 10% del pozo acumulado principal, y simultáneamente uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera Real que otorga el 100% del pozo acumulado principal, el pozo se repartirá de acuerdo a las siguientes reglas: primero se determina el monto correspondiente al 10% del pozo acumulado principal, y luego el 100% del monto restante (es decir, el 90% del pozo acumulado principal original). Si dos o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas, se aplicará lo dispuesto en el numeral 3 precedente.

5) Si uno o más jugadores ganan un premio que paga el 100% o 10% del pozo acumulado principal, y uno o más jugadores ganan un premio que paga un número de veces la apuesta adicional, se pagarán primero los premios que multiplican el valor designado por el número de veces del valor de la apuesta del jugador, es decir, Color, Full y Poker, y luego los premios de porcentajes sobre la cantidad restante, después del pago de los premios menores.

- Conformación y acumulación de pozos progresivos

El total de ingresos provenientes de las apuestas de la variante progresivo constituye el monto total jugado o recaudado. El casino tendrá una comisión a su favor que se establecerá como un porcentaje, aplicado sobre el monto total recaudado, formará parte del Plan de Apuestas de la sociedad operadora. El monto que resulta luego de restar la comisión del casino, incrementará los pozos progresivos o acumulados. Debe existir al menos un pozo progresivo o acumulado principal, a partir del cual se entregan los premios correspondientes, al que se podrá fijar un valor inicial o base distinto de cero. En forma opcional, se pueden considerar pozos progresivos de reserva con el fin de acumular fondos para su uso futuro.

BLACK - JACK**1.1 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO**

El Black Jack es un juego de cartas cuyo objeto es alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite. Los participantes juegan a ganarle al croupier y no necesariamente a obtener veintiún puntos. El juego es individual aunque puede haber más de un jugador, de tal forma que el croupier juega con cada uno de ellos a la vez.

1.2 MODALIDADES DEL BLACK JACK**1.2.1 Black Jack o Veintiuno**

Los jugadores juegan una mano en contra de una mano que juega el croupier, pudiendo jugar hasta un máximo de dos manos por pase. Esta modalidad presenta dos variantes; Black Jack Clásico y Black Jack Perfect Pairs, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a que con sus primeras dos cartas obtendrá un par de la misma pinta, o bien otro tipo de par.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO**1.3.1 Elementos Materiales**

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma de media luna, cubierta por un paño en el cual van demarcados los lugares para hasta siete (7) jugadores (sentados), con sus correspondientes puestos de apuestas, además del sitio para el croupier en donde se encuentra situado el fichero con las fichas. Se podrá jugar con las dos variantes de la modalidad Black Jack, cuando el paño de la mesa de juego contenga los recuadros o figuras tanto para la apuesta original como para la apuesta Perfect Pairs.

- Barajas

Para la modalidad Black Jack se usarán 6 barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro. Se podrán utilizar barajas de un mismo color, siempre y cuando se alternen los colores de mesa en mesa. Todas las cartas deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- "Sabot (ó carro)" para distribuir las cartas.
- Un separador o carta de corte para realizar el corte.
- Fichero para las fichas de dinero.
- Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

1.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- Mezclar las cartas e introducirlas en el sabot o carro y en el descartador una vez usadas.
- Distribuir las cartas a los jugadores en conformidad a las reglas del juego.
- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el remplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde al número de lugares que contemple la mesa de juego. No se permiten más jugadores, sentados ni parados. Cada jugador puede jugar más de una mano por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa. Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. Cada jugador puede jugar en un máximo de dos posiciones por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa, manteniendo el orden correlativo.

1.4 REGLAS DEL JUEGO**1.4.1 Modalidad Black Jack o Veintiuno**

- Inicio del juego

- Requisitos: Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de una o dos manos como mínimo, según lo determine el propio casino de juego.

- Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa. Después, las cartas se dejan sobre la mesa para que el jefe de mesa y/o jefe de sección, y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas. Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas. El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado tipo chemin (con las palmas de las manos), y luego 1 barajado normal doble o triple.

- Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. Luego se realizan dos cortes, el primero a cargo de uno de los jugadores de la mesa y el segundo a cargo del casino, realizado por el croupier. Para ello, el croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte. El jugador debe cortar dejando a lo menos 52 cartas de uno de los extremos del mazo. Luego, el croupier toma la carta de corte junto con las cartas bajo o detrás de ésta, moviéndolas sobre o delante de las cartas restantes del mazo. Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj a un jugador que desee hacerlo. Si ningún jugador desea hacer el corte, lo realizará el croupier al centro del mazo. A continuación, el croupier toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando a lo menos 52 cartas al final, equivalentes a una baraja. El mazo que resulta se introducirá en el sabot o carro. En caso que se utilice una máquina barajadora de cartas, que, además, sirva de sabot, luego de que el jugador corte el mazo, el croupier colocará todas las cartas de dicho mazo en la máquina barajadora, y dejará la carta de corte a un lado. Luego y en la medida que avance el juego, las cartas utilizadas deberán ser reingresadas a la máquina barajadora, de modo tal que en el descartador no se acumulen más de 2 barajas de cartas. Una vez efectuado el corte, y antes de iniciar el juego, el croupier debe quemar la primera carta del mazo, sea que se utilice o no una máquina barajadora de cartas.

- Apuesta inicial

Antes de que se distribuya carta alguna el croupier invita a los jugadores a apostar. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en el punto de apuesta marcado en el paño. En el caso de Black Jack variante "Perfect Pairs", además de la apuesta inicial, el croupier invita a los jugadores a realizar su opción de apuesta para Perfect Pairs, en el recuadro del paño que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta Perfect Pairs no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer la apuesta inicial y no realizar la apuesta Perfect Pairs, sin embargo, si decide realizarla debe hacerlo en forma previa o simultánea con la apuesta inicial. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.

- Juego

- Distribución de cartas a los jugadores

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuye una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Luego el mismo se da una carta. Después se distribuye una segunda carta a cada mano de los jugadores, siempre en el mismo orden. En ese momento para el Black Jack variante "Perfect Pairs", se procede a revisar las apuestas "Perfect Pairs" realizadas, recogiendo las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras de derecha a izquierda. Todas las cartas se distribuyen siempre descubiertas.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- Pedida de cartas

En este juego las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador o al croupier, y las otras cartas tienen su valor nominal. Considerando que el croupier saca cartas con 16 puntos o menos y se planta con 17 puntos, los jugadores tratan de conseguir un mejor juego que él sin sobrepasar los 21 puntos. Para la pedida de cartas, el croupier pregunta a los jugadores si desean cartas adicionales a las 2 repartidas inicialmente. Cada jugador puede plantarse en aquellas dos cartas o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno. En ningún caso puede pedir cartas adicionales si ya ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtiene una puntuación superior a 21 pierde, el croupier recoge inmediatamente esa apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente, en que se procede de la misma forma. Si en la mesa solo hay jugadores cuyas dos primeras cartas son un as y una figura o diez, tienen una cuenta de 21 con dos cartas, jugada denominada "Black Jack". Si la primera carta de la mano del croupier no es un as, diez o figura, esta jugada se paga de inmediato y se recogen las cartas antes de pasar a la mano siguiente. En cambio, si la primera carta de la mano del croupier es un as, diez o figura, entonces se debe esperar a que el croupier complete su mano y compararla con la de los jugadores. En este caso, el croupier debe completar su mano con una carta adicional, ya que solo tiene la opción de empatar. El jugador decide pedir cartas o no según se presenten las siguientes situaciones:

a) Juego simple

Una vez que los jugadores han hecho su juego, el croupier termina su mano, dándose a sí mismo una o varias cartas, respetando las siguientes reglas:

Puntos con las cartas de croupier

Con 17 puntos o más Debe plantarse, es decir, no pedir carta adicional.

Con 16 puntos o menos Debe tomar más cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más, excepto en los Casos Especiales Cuando el croupier tiene un as entre sus cartas, debe contarlos como once (11) puntos si con este valor alcanza 17 o más, a menos que sobrepase los 21 puntos, caso en el cual debe contar el as como un (1) punto. En el caso particular de que un jugador tenga un Black Jack y el croupier un as en su primera carta, éste último le ofrece la posibilidad de pagarle su apuesta 1 a 1 (a la par) y retirar sus cartas, o no aceptar el pago anterior y esperar a que se complete la mano del croupier. Si el jugador acepta el pago 1 a 1, su mano se da por finalizada, por lo que no puede realizar la apuesta seguro.

- Casos Especiales

Existen situaciones particulares en que la banca no tiene posibilidad de ganar o empatar con los jugadores. En los siguientes casos especiales, el croupier no seguirá la regla descrita en la tabla anterior referida a tomar más cartas hasta sumar 17 o más puntos:

- La banca tiene una carta menor a 10 y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. En este caso, la banca no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.

- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un diez o figura, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.

- La banca tiene un diez o figura y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos de Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un as, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.

- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una puntuación diferente a 21 o Black Jack, por lo que el croupier ofrece la apuesta del seguro a todos los jugadores. Si éstos aceptan apostar el seguro y al solicitar cartas adicionales se pasan de 21 puntos, la banca retira las apuestas originales y procede a tomar su segunda carta. En caso que ésta no sea un diez o figura, no obtendrá Black Jack y no tomará ninguna carta adicional, retirando las apuestas de los seguros y finalizando el pase.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

b) Apuesta Perfect Pairs

Es una apuesta adicional sólo utilizada para Black Jack variante "Perfect Pairs", en la cual el jugador apuesta a que con sus primeras dos cartas obtendrá un par de la misma pinta u otro tipo de par, donde un par corresponde a dos cartas con el mismo valor. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta inicial. En esta opción del juego las cartas valen lo mismo que en la variante "clásico" del Black Jack, con la excepción de las figuras y el As, cuyo valor es el símbolo de cada una de ellas, esto es: J (Jota) , Q (Reina), K (Rey) y A (As). Las apuestas ganadoras son tres; cuando se obtiene Perfect Pairs, esto es un par de cartas con la misma pinta.

Par de Color, o par de cartas del mismo color, rojo o negro, pero de diferente pinta; y Par Mezclado, o par conformado por una carta con pinta de color rojo y una con pinta de color negro. El jugador que realice una apuesta Perfect Pairs debe depositar sobre el recuadro o figura del paño de la mesa definida para este tipo de apuesta, una cantidad mínima equivalente al 10% del mínimo establecido para la mesa y máxima de hasta el 80% de la apuesta mínima establecida para el Black Jack en la mesa.

c) Apuesta con seguro

El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene Black Jack en sus dos cartas originales y se paga en una proporción 2 a 1 del monto apostado a ésta. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta original. Cuando la primera carta de la banca es un as, todos los jugadores tienen la opción de asegurarse contra el posible Black Jack de la banca. El croupier debe ofrecer este seguro al conjunto de jugadores que aún tengan sus apuestas al terminar la ronda de entrega de la segunda carta obligatoria y antes de tomar la segunda carta de la banca.

Los jugadores que opten por el seguro deben colocar su apuesta con seguro y una vez que el croupier anuncie "no más seguros", ningún jugador podrá asegurarse. El jugador que se asegure debe depositar sobre la línea seguro de la mesa, situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual al 50% del monto de su apuesta original. La verificación del resultado de estas apuestas se realiza cuando el croupier revisa sus cartas iniciales, momento en el cual indicará si tiene o no Black Jack; en caso afirmativo, procede a pagar dichas apuestas y, en el caso negativo, a retirarlas.

d) Los pares

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar "a dos manos". Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya original en la otra mano. Estas dos cartas y estas dos apuestas son consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios. La decisión de abrirse y jugar una mano adicional (dos pares) es de exclusiva responsabilidad de cada jugador, pudiendo ejercerse la referida opción hasta un máximo de 3 veces, es decir, pudiendo jugar un máximo de 4 manos. Cuando un jugador separa un par de ases en dos manos, en la pedida de cartas del jugador no se le permite pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva mano. En este caso, si se forma un nuevo par, no se podrá separar nuevamente. Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una, y en cualquiera de sus dos manos totaliza 21 puntos con dos cartas, esta jugada no se considera como Black Jack. Por lo tanto, si le corresponde pago éste es equivalente a hacer 21 con más de dos cartas.

e) Apuesta doble

Cuando el jugador obtiene 9,10 u 11 puntos con las dos primeras cartas, tiene la opción de incrementar su apuesta original. Este incremento debe efectuarse por el mismo monto de su apuesta original. Cuando se aumenta la apuesta el jugador tiene derecho a una sola carta adicional. Esta doble apuesta está autorizada para todas las manos incluyendo los pares.

f) Retiro

Un jugador puede usar la opción de retiro después de haber recibido sus dos cartas iniciales, manifestándolo expresamente en el momento en que le corresponda su turno en la ronda de entrega de cartas adicionales, ocasión en que el croupier deberá preguntarle al respecto. El jugador que use la opción de retiro pierde la mitad de sus apuestas (50%) y debe renunciar al juego. El retiro no procede cuando la primera carta descubierta del

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

croupier es un as. Antes de proceder al retiro, el croupier paga el monto equivalente al 50% de las apuestas, diciendo “paga y retira” y, acto seguido, retira la apuesta y las cartas de los jugadores que no siguen jugando.

Completada la mano del croupier, éste anuncia su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Luego, recoge las cartas de los jugadores de derecha a izquierda, y las deposita en el descartador, finalmente recoge las suyas y las coloca también con las caras hacia abajo en el descartador. Los jugadores podrán retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas. Si el croupier se hubiera pasado de 21 puntos paga todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Si no tiene 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tienen una puntuación inferior a la suya y paga a aquellas que tengan una superior. Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier son nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas. El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

- Último pase

En el caso que no se utilice una máquina barajadora, cuando aparezca la carta de corte, el croupier deberá enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase, deberá terminarse el pase con las cartas que quedan en el sabot antes de anunciar un nuevo barajado de las cartas. Si cuando aparece la carta de corte terminó un pase, se anunciará un nuevo barajado.

- Barajado

El croupier toma las cartas de las seis barajas que están en el descartador y en el sabot o carro y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado normal doble o triple. Para barajar además, se puede usar una máquina barajadora.

- Continuación del juego

Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el acápite relativo al “Inicio del Juego”, continuándose de la misma forma que se señala en aquél. En caso de utilizarse máquina barajadora, no se realizarán las acciones señaladas en los títulos “Último pase” y “Barajado” precedentes, ya que continuamente la máquina baraja todas las cartas del mazo que se usan en el juego.

- Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 6 nuevas barajas, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el epígrafe “Barajado inicial”.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego. Si, en cualquier momento, se torna evidente que no hay suficiente tiempo para finalizar antes del cierre legal del juego, el croupier anunciará “últimas tres (o dos o última) manos de la mesa”.

- Pago de apuestas

Las apuestas ganadoras se pagan y quedan en el paño hasta el final del pase ronda o luego de entregar las dos primeras cartas a cada jugador en el caso de la variante “Perfect Pairs”, exceptuando a los jugadores que tengan Black Jack. Cuando el jugador tiene Black Jack y la primera carta del croupier es diferente a un as, 10 o figura, entonces se efectúa el pago de manera inmediata. En caso que la carta del croupier es as, 10 o figura se debe esperar a que el croupier termine el pase para ver si él obtiene o no un Black Jack, y pagar si corresponde, a menos que el jugador haya aceptado el pago 1 a 1 ofrecido por el croupier con antelación. Las apuestas perdedoras se retiran al final del pase, salvo cuando el jugador se pasa de 21 puntos en que se retirará de inmediato. Cuando se produce un empate, es decir cuando el resultado del croupier es igual al del jugador, no hay pago sobre dicha apuesta.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

a) General

Tabla de pagos

Si el croupier se pasa de 21 puntos paga todas las apuestas:

- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack	1 a 1 (a la par)
- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas	1 a 1
- Si el jugador hace Black Jack	3 a 2

Si el croupier tiene menos de 21 puntos, paga las apuestas que tienen una puntuación superior a la suya.

- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack	1 a 1
- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas	1 a 1
- Si el jugador hace Black Jack	3 a 2

Si el croupier tiene Black Jack no paga las apuestas. El croupier recoge las apuestas para el casino.

Las manos con igual puntuación a la del croupier son nulas. Los jugadores recogen sus apuestas.

b) Seguro

Tabla de pagos

Si el croupier tiene Black Jack paga los seguros.	2 a 1
Si el croupier no tiene Black Jack retira las apuestas de los seguros..	El croupier recoge las apuestas para el casino

c) Variante "Perfect Pairs"

Tabla de pagos

Si el jugador tiene Perfect Pairs.	25 a 1
Si el jugador tiene Par de Color.	15 a 1
Si el jugador tiene Par Mezclado.	5 a 1

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Black Jack: situación que se produce cuando se obtiene 21 puntos con dos cartas, un As y un diez o figura.
- Figura: llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.

1.5.2 Obligaciones del jugador

Si los jugadores piden cartas adicionales, deben hacerlo en forma clara y concisa.

1.5.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier haya dado inicio al pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados 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.
- Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- No pueden interferir en la decisión de otro jugador (plantarse, abrir, doblar, asegurarse o retirarse).
- Los jugadores nunca deben tocar las cartas.
- No pueden solicitar dinero para incrementar su apuesta (abrir, doblar o seguro).
- En ningún caso los jugadores podrán mantener sobre la mesa otros objetos que no sean valores para el juego (dinero en moneda nacional o fichas).
- En ningún caso se aceptarán apuestas de palabra o con dinero en efectivo. Si un jugador comete alguno de los actos prohibidos señalados precedentemente, el jefe de mesa o jefe de sección podrá solicitar su inmediata exclusión de la mesa.

1.7 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

- Si al sacar las cartas del sabot o carro, sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador decide de entre las cartas cuál de ellas quemar.
- Si el croupier olvidara introducir la carta de corte en el mazo instalado en el sabot y por este motivo no se pudiese concluir un pase, sólo se pagarán las manos que hayan obtenido 21 puntos con las dos cartas iniciales, declarándose nulas las demás apuestas.
- Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, el jefe de mesa las debe reordenar anunciándolo a los jugadores. Dicha situación acontecerá, por ejemplo, en los siguientes casos:
 - si se empieza a repartir la segunda carta a los jugadores, sin haber previamente repartido la primera carta para el croupier; si el jugador sólo ha recibido una carta y ya se inició la etapa de solicitud de cartas adicionales; si concluida la etapa de entrega de cartas iniciales, el croupier ya se hubiera entregado dos o más cartas.
 - Si el croupier no le repartiera ninguna carta a un jugador que ha efectuado una apuesta en la mesa, la mano del jugador se considerará inválida para ese pase.
 - Si el croupier al sacar las cartas las levantara y se vieran, el juego continúa en forma normal.
 - Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Dicha carta continúa en el juego y se reanuda la jugada.
 - Si el croupier tuviese una puntuación de 17 ó más y equivocadamente se repartiera una carta para sí, dicha carta será quemada.
 - Respecto a la solicitud de cartas, cuando existiese discrepancia sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el croupier ya la ha expuesto, si dicha carta no es aceptada por el jugador en cuestión, será quemada, y dicho jugador perderá su derecho a solicitar cartas adicionales en esa mano. Luego, el juego seguirá normalmente.
 - Si uno o más jugadores están en desacuerdo con la decisión del croupier respecto de una jugada o una situación particular ocurrida durante el juego, se deberá solicitar la concurrencia del jefe de mesa, quien resolverá conforme al reglamento. En caso de dudas, podrá solicitar la verificación de la jugada o situación en conflicto a través del sistema de circuito cerrado de televisión.

PUNTO Y BANCA**1.1 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO**

El Punto y Banca es un juego de cartas, que tiene como objetivo lograr nueve puntos o una puntuación lo más cercana posible. El puntaje se obtiene de la suma de 2 (dos) ó 3 (tres) cartas que tiene cada una de las dos manos que se enfrentan: el punto o la banca. Cada jugador tiene la opción de apostar a favor de la banca (mano banca) o en contra de ella (mano punto).

1.2 MODALIDADE DEL PUNTO Y BANCA**1.2.1 Mini Punto y Banca**

El ejercicio de la banca con relación a la distribución de las cartas corresponde al casino, y los jugadores sólo se limitan a hacer sus apuestas. Es análogo al Punto y Banca, pero es más rápido pues todo el juego lo desarrolla el croupier, y los jugadores sólo apuestan. Además la mesa tiene menos posiciones (7) que en Punto y Banca (9 ó 14).

1.2.2. Midi Punto y Banca

El ejercicio de la distribución de las cartas corresponde al casino o a los jugadores. Es análogo al Punto y Banca, pero es más rápido. Además la mesa tiene 9 posiciones.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa, cuya superficie es de forma de media luna, en las cuales están demarcados los lugares para siete (7) jugadores sentados en el caso de Mini Punto y banca, y para nueve (9) jugadores en el caso de Midi Punto y Banca, con sus correspondientes puestos de apuestas para las opciones punto, banca y empate. Además, la mesa debe indicar los lugares para el croupier.

- Barajas

Se utilizarán 6 barajas de 52 cartas cada una, 3 de un color y 3 de otro. Se podrán utilizar barajas de un mismo color para cada uno de estos juegos, siempre y cuando se alternen los colores de mesa en mesa. Todas las cartas deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- "Sabot o carro" para distribuir las cartas.
- Un separador o carta de corte para realizar el corte.
- Fichero para fichas de dinero.
- Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

1.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Debe realizar las siguientes actividades:

- Anunciar el resultado de las primeras dos cartas de cada mano y pedir cartas de acuerdo a la tabla.
- Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
- Administrar el sabot o carro distribuyendo las cartas en los lugares correspondientes para cada mano, en la modalidad Midi podrá ser también administrada por los jugadores.
- Mezclar las cartas, solicitar el corte a los jugadores, e introducir las cartas en el sabot o carro y en el descartador una vez usadas.
- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar el reemplazo del material al jefe de mesa respectivo, el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a siete (7) en el caso de Mini Punto y Banca, y (9) en el caso de Midi Punto y Banca. No se permiten más jugadores de los señalados, sentados ni parados.

1.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del Juego

- Requisitos

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

- Barajado inicial

Al inicio del juego, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa. Después, las cartas se dejan sobre la mesa para que el jefe de mesa y/o jefe de sección, y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlos. Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas. El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado tipo chemin (con las palmas de las manos), y luego 1 barajado normal doble o triple.

- Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. El croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte. Durante el juego el turno de corte se ofrece según el orden de los puestos de la mesa. Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj a un jugador que desee realizar el corte.

El jugador debe cortar dejando al menos 52 cartas de uno de los extremos del mazo. El croupier debe poner sobre ese grupo de cartas la carta de corte. El mazo restante (de adelante) lo pasa hacia atrás. Luego debe tomar 7 cartas de la parte posterior del mazo (atrás) y colocar sobre esas 7 cartas, la carta de corte. El mazo resultante se introduce en el sabot o carro. La aparición de la carta de corte o detención determina el final de la partida y no se puede realizar ninguna jugada más, salvo la que se lleve a cabo en ese momento.

En caso que se utilice una máquina barajadora de cartas, que, además, sirva de sabot, luego de que el jugador corte el mazo, el croupier colocará todas las cartas de dicho mazo en la máquina barajadora, y dejará la carta de corte a un lado. Luego y en la medida que avance el juego, las cartas utilizadas deberán ser reingresadas a la máquina barajadora, de modo tal que en el descartador no se acumulen más de 2 barajas de cartas.

- **Apuestas**

Antes de que se distribuya carta alguna, el croupier, invita a los jugadores a apostar. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero en los respectivos puntos de apuestas marcados en el paño.

Todo jugador puede apostar a la Banca o al Punto y al Empate (Tie) antes del “no más apuestas”. A fin de apostar a la Banca, las apuestas se deben colocar en el casillero correspondiente al número de asiento en el área de Banca. A fin de apostar contra la Banca, las apuestas se deben colocar en el área de Punto justo enfrente del número del jugador. Para apostar al Empate es necesario que el jugador haya efectuado, al menos, una apuesta a la Banca o al Punto, caso en el cual debe pedir al croupier que coloque su apuesta en la casilla de Empate o Tie que le corresponde. Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.

En la modalidad de Midi Punto y Banca el jugador que distribuye las cartas está obligado a realizar una apuesta en todos los pases, sea a la Banca o al Punto, y los demás jugadores tendrán la opción de hacerlo eligiendo cada uno si apuesta o no.

- **Juego**

-Distribución de cartas a los jugadores

Una vez que el croupier da la orden de “no más apuestas”, éste reparte dos cartas cubiertas a cada mano. Cada mano puede recibir como máximo tres cartas. Inicialmente se entregan dos cartas a cada mano, la primera y tercera cartas corresponden a la mano punto, y la segunda y cuarta carta a la mano banca. Las cartas de la mano de la banca se colocan más cerca del sabot y las cartas de la mano del punto, se colocan más alejadas del mismo. Dependiendo del resultado de estas primeras dos cartas el juego de cada mano puede recibir una tercera carta según se explica en el acápite “Pedida de cartas”.

- Juego

Una vez colocadas por el croupier las cartas de cada mano enfrente suyo, éste anuncia la puntuación total de cada mano. Recibidas las dos primeras cartas por la mano del punto y la mano de la banca, si el resultado de alguna de éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta. Esta mano se denomina como natural. En caso contrario, el juego continúa de acuerdo a las reglas establecidas en el epígrafe “Pedida de cartas”. El croupier, debe instruir en voz alta las reglas que se aplican a las manos. Finalizado el pase, el croupier que corresponda anuncia la mano con la más alta puntuación, que es la ganadora, por ejemplo: gana punto 6 a 2, o gana banca 7 a 1. A continuación el croupier que corresponda, procede a retirar las apuestas perdedoras, pagar las apuestas ganadoras y retirar las cartas colocándolas en el descartador. El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

El puntaje depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que lleva inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. En la suma de dos cartas se desprecian las decenas y sólo tiene valor, a efectos del juego, la cifra de unidades.

Por ejemplo:

$7 + 5 = 12$ se toma como "2"

$9 + 8 = 17$ se toma como "7"

$6 + 4 = 10$ se toma como "0"

La puntuación de cero se anuncia como "baccarat" que es la forma de llamar a ese resultado en este juego. Gana aquella mano cuya puntuación sea nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, salvo en el caso de Baccarat en que no existe este tipo de apuesta, las apuestas ganadoras son las que apostaron a dicho empate. Los jugadores que apostaron a punto y banca no pierden sus apuestas pues éstas se consideran nulas.

- Pedida de carta

El casino se hace cargo de determinar la pedida de cartas. En el caso que la puntuación de la suma de las dos primeras cartas de las dos manos sea de 7 o menos, las reglas para pedir la tercera carta son:

a) Para la mano del punto, que pide en primer lugar su tercera carta.

Si el punto tiene con sus dos primeras cartas

0, 1, 2, 3, 4	Debe pedir una tercera carta.
5	En las modalidades y Mini Punto y Banca debe pedir una tercera carta.
6 ó 7	Debe plantarse, es decir, no pedir carta
8 ó 9	Natural. El punto y la banca se plantan. Juego finalizado.

b) Para la mano de la banca, que pide su tercera carta después de la mano del punto.

Si la banca tiene con sus cartas	Pide carta si la tercera carta del punto es:	Se planta o no pide carta si la tercera carta del punto es:
0,1 ó 2	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9	-
3	0-1-2-3-4-5-6-7-9	8
4	2-3-4-5-6-7	0-1-8-9
5	4-5-6-7	0-1-2-3-8-9
6	6-7	0-1-2-3-4-5-8-9
7	-	0-1-2-3-4-5-6-7-8-9
8 ó 9	Natural. El punto y la banca se plantan. Juego finalizado.	

Si la mano del punto se planta cuando tiene 6 ó 7 con sus dos primeras cartas, la tabla de pedir de la banca es igual a la tabla de pedir del punto.

- Último pase

Cuando salga la carta de corte el croupier debe anunciar que es la última mano o pase del juego. Si se muestra la carta de corte luego de una mano completa, entonces se anuncia que la última mano o pase está por comenzar.

- Barajado

El croupier toma las cartas de las 6 barajas del descartador y las que quedan en el sabot o carro, asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado normal doble o triple. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.

- Continuación del juego

Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en "Corte" y se continúa los mismos pasos siguientes.

- Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 6 nuevas barajas, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el epígrafe "Barajado inicial".

- **Cierre del juego**

Cuando se le instruya por quien corresponde, el croupier debe anunciar "último sabot de la mesa"; lo que debe efectuarse antes de comenzar el sabot o carro.

Si en cualquier momento se torna evidente que no hay suficiente tiempo para finalizar todo el sabot o carro antes del cierre legal del juego, el croupier anunciará "últimas tres (o dos o última) manos de la mesa".

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO**1.5.1 Glosario de términos**

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Baccarat:** término utilizado para referirse al caso en que un jugador obtenga un puntaje total de cero.
- **Banca:** mano que le corresponde al segundo y cuarto naipe.
- **Figura:** llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.
- **Natural:** situación que se produce cuando con dos cartas la jugada punto o banca alcanza los 8 ó 9 puntos.
- **Pase o Jugada:** proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego, considerando un conjunto de manos simultáneas en una misma mesa.
- **Punto:** mano que le corresponde a la primera y tercera carta.
- **Tie o empate:** situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones, punto y banca, han obtenido el mismo puntaje.

1.5.2 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados 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

1.6 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS**Jugadas irregulares**

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

- Si al sacar las cartas del sabot, sale una descubierta, ésta se utiliza en la jugada. En el caso especial de que la carta visible es la primera del próximo pase, entonces dicho pase completo se anula.
- Si al concluir el pase, se saca una o más cartas que no se requieren para el desarrollo del juego, se anula el pase siguiente completo que se inicia con las cartas de más.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe reordenar las cartas anunciándolo.
- Si hay un error en la distribución de las cartas se deben reordenar de inmediato anunciándolo.
- Si al sacar las cartas, se levantan y se vieran, el juego continuará en forma normal.
- Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el croupier o el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Luego se reanuda la jugada.
- Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el croupier o el jefe de mesa presentando sus dos cartas a los jugadores. Luego se reanuda la jugada.

- Pago de apuestas

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

TABLA DE PAGOS

En caso de ganar la opción punto, las apuestas se pagan	1 a 1 (a la par)
En caso de ganar la opción banca, se pagan	1 a 1 deducido el porcentaje de comisión
En caso de empate, - las apuestas a empate se pagan	8 a 1 se considera jugada nula, por lo que los jugadores recogen sus apuestas.
- las apuestas a punto y banca quedan nulas	Los jugadores recogen sus apuestas.

El porcentaje de comisión debe ser establecido por el casino, el cual debe estar indicado en las salas de juego, a través de la señalización correspondiente.

Categoría de juegos de dados: - Una (1) mesa de Craps.

CATEGORIAS DE JUEGOS DE DADOS

1. CRAPS

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Craps

1.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

Corresponde a un juego de dados, en el cual los jugadores apuestan a las posibles combinaciones que se generan de lanzar dos dados. Las diferentes combinaciones sobre las cuales se permiten las apuestas están diagramadas en la mesa de juegos y cada una de estas combinaciones está asociada a un pago.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma rectangular de uno o más pies rectangular. En su parte central dispondrá de un espacio suficiente para un fichero y dentro de su paño deberán estar dibujadas todas las opciones de jugadas que se proponen.

- Dados

El juego de Craps se juega con dos dados.

En cada mesa de juego de Craps se deberá disponer de un set de reserva de cinco o seis dados en perfecto estado. Se utilizarán dos dados en cada partida, quedando en reserva los otros tres o cuatro, para el caso de tener que sustituir los primeros.

- Fichas de dinero
- Elementos anexos

- Baston

- Fichero para las fichas de dinero.

- Marcador de salida: que indica cual es el punto en juego ON (si hay punto en mesa) y OFF (no hay punto en mesa).

- Copa de dados o recipiente de dados de reserva.

1.3.2 Elementos Humanos

- Se requiere un croupier principal que para estos efectos es tallador y pagador, por lo que cumple ambas funciones un jefe de mesa de la sección que los supervise.

- Croupier Tallador

Le corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, el dinero y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:

- Anunciar el inicio del juego e invitar a jugar.

- Comprobar el buen estado de la mesa y de los dados dispuestos para el juego.

- Indicar los puntos ganadores, recoger y pasar los dados a los jugadores.

- Corregir cualquier equivocación.

- Colaborar con el "croupier pagador" en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.

- Podrá desempeñarse como jefe de mesa, asumiendo ambas responsabilidades.

- Croupier pagador

Los croupiers de apoyo o croupiers pagadores deberán realizar entre otras, las siguientes actividades:

- Comprobar el buen estado de los dados y entregarlos a los jugadores.
- Colocar en el lugar indicado las apuestas efectuadas por los jugadores.
- Recoger las apuestas perdedoras.
- Pagar las apuestas ganadoras.
- Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
- Ocuparse de los cambios de dinero y fichas que solicitan los jugadores.
- Hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa sin entorpecer el desarrollo del juego.

1.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del juego

Para iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo. EL croupier tallador, anuncia el inicio del juego invitando a los jugadores a participar. El croupier tallador presenta un set de 5 o 6 dados al primer jugador que se encuentre a su derecha, y éste debe escoger dos dados. El resto de los dados deben ser reservados por el croupier tallador. Este procedimiento se repite cada vez que se cometa alguna infracción que implique el daño de los dados o su salida del área de juego o cuando el jefe de mesa así lo determine. Posteriormente los dados escogidos son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda del o los "croupiers" y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa lanzar los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto.

El croupier tallador pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, a menos que tenga que examinarlos, o recogerlos en la eventualidad que estos caigan al suelo.

- Apuestas

Es necesario que el jugador que lance los dados haga una apuesta, ya sea a la Línea de Pase (Pass Line) o a la Línea de No Pase (Don't Pass Line), pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles. No pueden hacerse apuestas después de que el croupier tallador pronuncie "ya no va más".

- Lanzamientos

El jugador que lance los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano. El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el evento que uno de los dados salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Cuando el primer jugador pierde su apuesta, los dados deben ser entregados al jugador de su derecha para así continuar correlativamente. Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deben rodar sobre el paño y no deslizarse antes de tocar el borde opuesto al tirador para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen fuera de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el croupier tallador debe anunciar "tirada nula". Si uno o ambos dados no han topado el borde opuesto de la mesa, el croupier tallador debe declarar inválido el tiro y solicitar al jugador repetir su lanzamiento.

El jefe de la mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

- Combinaciones

Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes o combinaciones:

- Suertes sencillas.

- **Línea de pase o Pass Line o Win.** Se debe jugar a la primera tirada, es decir, al iniciar un juego, el cual terminará ante la salida de un 7. Para ganar un pase tiene que obtener 7 u 11 en el primer lanzamiento, caso en el cual gana la mano. Si obtiene 2, 3 ó 12, pierde, sin que ello implique perder la opción de lanzar los dados. Por el contrario, si obtiene un número diferente a los ya mencionados, es decir, 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, a este número se le llamará "punto"; caso en el cual el jugador para ganar debe volver a obtener este mismo número antes de obtener 7. De obtener 7 antes de obtener el punto, el jugador pierde. Las apuestas colocadas sobre la línea de pase no pueden ser retiradas si ya existe un punto establecido y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido. Estas apuestas no se pueden reducir después que se ha establecido un punto, pero si se pueden aumentar. Si un jugador decide retirarse con un punto establecido, pierde su apuesta de Pass Line.

- **Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win.** Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto. Las apuestas sobre la línea de no pase ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.

No se aceptan apuestas a la línea de no pase después que se ha establecido el punto. Estas apuestas no podrán aumentarse ni disminuirse, pero si pueden retirarse en cualquier momento de la partida, con excepción del lanzador.

- **Al número por venir o Come.** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 y pierde si sale el 2, 3 ó 12, dentro de la segunda tirada después de las apuestas sobre la Línea de Pase o Línea de No Pase. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.

- **Contra el número por venir o Don't come.** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.

- **Campo o Field.** Se juega en cualquier momento de la partida siendo decisiva cada "tirada". Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11, ó 12 y pierden los restantes resultados.

- **Gran 6 o Big 6.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.

- **Gran 8 o Big 8.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.

Gabelas u Odds o Ventajas sobre las Líneas (Para la Línea de Pase o no Pase)

Cuando el lanzador ha establecido un número, se podrá realizar una apuesta directa sobre ciertos números, lo que se denomina "tomar o dar gabelas". La gabela es una apuesta adicional en la que ni el Casino ni el jugador tiene alguna ventaja, toda vez que los pagos son las proporciones matemáticas exactas para cada número, en el caso de Línea de Pase o Pass Line, las apuestas se realizarán sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10. Para el caso de Línea de No Pase o Don't Pass, las proporciones serán inversas, sobre los mismos números a apostar, es decir, 4, 5, 6, 8, 9, y 10.

Las gabelas se pueden colocar o retirar en cualquier momento a discreción del jugador, antes del lanzamiento. Para el Pass Line, se coloca la gabela detrás de la apuesta original fuera del lugar marcado de Línea de Pase; para la Línea de No Pase, al costado de la apuesta original montando una ficha

- Suertes múltiples, que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.

- **Juego de 7.** Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.

- **Juego de 11.** Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.

- **Bajo 7 o Under 7.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.

- **Sobre 7 o Over 7.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

-**Duros o Hard ways.** Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas a discreción del jugador. Gana si sale "el doble elegido" y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. Si no hay un punto establecido, estas suertes se pueden apostar y juegan de manera normal, solo quedaran fuera de juego en la medida que el jugador así lo requiera, informándole al croupier de manera verbal, quien colocara dicha apuesta a un costado en un área no destinada para apuestas.

-**Any craps.** Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.

-**Craps 2.** Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.

-**Craps 3.** Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.

-**Craps 12.** Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado.

-**Cuernos o Horns.** Esta suerte, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.

Las place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas cuando el jugador así lo decida.

La right bet, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.

La wrong bet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.

- Juego con dados nuevos

Después de un número determinado de tiradas o cuando lo determine el jefe de mesa, podrán cambiarse los dados. En estos casos, el croupier tallador anuncia "cambio de dados" y pone delante del jugador correspondiente, con el bastón, los cinco o seis dados al servicio de la mesa, el jugador debe tomar dos para lanzarlos y los tres o cuatro restantes deben ser devueltos, a la vista de los jugadores, al lugar previsto para estos efectos.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya, el croupier tallador debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar una nueva tirada de dados.

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Al número por venir o Come: apuesta del jugador al número por venir.
- Apuesta contra el número por venir o Don't Come: apuesta del jugador contra el número por venir.
- De salida: llamase a la jugada Craps Seven (siete), Eleven (once)
- Horn Bet: Apuesta a los números 2, 3, 11 y 12.
- Lanzamiento: acción de tirar los dados, lo que implica una jugada individual con sus apuestas asociadas.
- Línea de Pase o Pass o Win: apuesta del jugador consistente en que se dará el pase.
- Línea de No pase o Don't Pass Line o Don't Win: apuesta del jugador consistente en que no se dará el pase.

1.5.2 Prohibiciones al jugador

- En ningún caso los jugadores podrán cambiarse de lugar para anticipar su apuesta respecto de otros jugadores. Si así ocurre, el croupier tallador deberá solicitar al jugador que vuelva a su posición original y continuar con el juego.
- Se prohíbe a los jugadores retener los dados con ambas manos.
- No está permitido frotar los dados contra el paño o con las manos.
- No está permitido lanzar los dados con ambas manos.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

- No está permitido sacar uno o ambos dados fuera de la mesa de juego.
- No está permitido interferir de forma alguna en la trayectoria de los dados ya sean estos lanzados por la misma persona u otro jugador.
- Los jugadores no podrán tirar los dados sin la respectiva orden del croupier tallador.

1.6 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

- Si el tirador no tiene realizada una apuesta en la línea de pase (Pass line) o la línea de no pase (Don't pass line).
- Si el tirador decide abandonar el juego, pierde su apuesta en la línea de pase (Pass line).
- Colocar los dados encima de algún objeto, sean estos fichas, dinero, fichero, etc., o apoyados o uno sobre el otro. Estos deben quedar en el paño.
- Sacar los dados de la mesa o manipularlos de manera incorrecta se constituirá en falta, por lo tanto el croupier tallador declarará el tiro inválido y le solicitará al jugador repetir su tiro.
- El deslizamiento de los dados; éstos deben rodar para que la jugada sea válida.

- Pago de apuestas

Las apuestas se pagarán según se detalla en el siguiente esquema de pagos

Esquema de Pagos

JUGADAS	PAGA	DESCRIPCION
Línea de pase o Pass Line Win	1:1	En el primer tiro, esta jugada, gana si la suma de los dados es 7 u 11 y pierde si la suma es igual a 2, 3 ó 12 (craps). Cualquier otra suma de los dados se considerará como el punto (número) del tirador. El jugador debe repetir el punto antes que salga un 7. Una vez determinado el punto, se debe seguir lanzando hasta que se llegue a una decisión, cualquier otro número no afecta la jugada del lanzador. Las apuestas a esta opción no se pueden reducir hasta concluir la jugada.
Línea de no pase o Don't Pass Line Don't Winn	1:1	Esta jugada, en el primer tiro, gana si la suma de los dados es 2 ó 3, empata con 12 y pierde con 7 u 11. Una vez determinado el punto, esta opción gana si el tirador obtiene un 7. Pierde en caso de repetir el punto.
Al número por venir o Come	1:1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, venir o después de haber establecido el punto del lanzador y es muy similar a Pass Line. Si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el punto 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, la postura se trasladará del cuadro COME al cuadro del número lanzado. La apuesta ganará cuando el número lanzado sea repetido o cuando el tirador obtenga 7 u 11. La apuesta perderá cuando el resultado del tiro sea 2, 3 o 12.
Contra el número por venir o Don't come	1:1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador. Esta es muy similar a Don't Pass Line y es la apuesta contraria al Come. Gana si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el 2 ó 3 y pierde con 7 u 11 y empata si saca 12. Si en el primer tiro después de haber realizado la apuesta el jugador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, esta apuesta se trasladará al cuadro respectivo del número demarcado en el paño.
Campo o Field	1 : 1, "2 y 12" = 2: 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del tirador. Gana cuando el tirador saca cualquiera de los números demarcados en dicho lugar, que son: 2, 3, 4, 9, 10, 11 y 12. Pierde cuando el jugador saca los números que no están anotados, que son 5, 6, 7 y 8. Esta jugada paga doble cuando sale el número 2 ó el 12.
Gran 6 o Big 6	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador obtiene el número 6 y pierde cuando saca el número 7.
Gran 8 o Big 8	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador saca el número 8 y pierde cuando el tirador saca el número 7.
Juego de 7	4: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. Gana cuando sale un 7 en el siguiente tiro después de realizada la apuesta y pierde con cualquier otro número resultante.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

Juego de 11	15 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana cuando sale 11 (suerte) en el siguiente tiro después de realizada la apuesta. Pierde con cualquier otro número que salga.
Bajo 7 o Under 7	1 : 1	Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.
Sobre 7 o Over 7	1 : 1	Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	"3-3, 4-4" = 9: 1 "2-2, 5-5" = 7: 1	Esta jugada se realiza de manera individual y se puede realizar o retirar en cualquier momento. La pareja doble (3-3) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "6" con la combinación 3-3. Pierde cuando sale el 7 o el punto 6 con la combinación de 4-2 o de 5-1, denominado 6 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (2-2) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "4" con la combinación 2-2. Pierde cuando sale el 7 o el punto 4 con la combinación de 3-1, denominado 4 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (4-4) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "8" con la combinación 4-4. Pierde cuando sale el 7 o el punto 8 con la combinación de 6-2 ó 5-3, denominado 8 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (5-5) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "10" con la combinación 5-5. Pierde cuando sale el 7 o el punto 10 con la combinación de 6-4, denominado 10 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.
Horn Bet	4 : 1	Esta apuesta se puede hacer en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de realizada la apuesta, el tirador obtiene 2, 3, 11 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).
Any Craps	7 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2, 3 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11).
Craps	2, 3, 12 "3" = 15: 1 "2 y 12" = 30: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. El jugador apuesta a una combinación específica de los dados. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2 (1-1), 3 (2-1) ó 12 (6-6). Pierde con cualquier otro número que salga.

Esquema de Pagos

Jugadas	Paga	Descripción
Gabelas (odd bets) Pass Line	"4 y 10" = 2: 1 "5 y 9" = 3: 2 "6 y 8" = 6: 5	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haberse establecido el punto. La apuesta se ubica detrás de la apuesta original, fuera del lugar marcado Línea de Pase. Esta suerte gana si el tirador obtiene el punto antes del 7 y pierde si sale 7.
Gabelas (odd bets) Don't Pass Line	"4 y 10" = 1: 2 "5 y 9" = 2: 3 "6 y 8" = 5: 6	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haberse establecido el punto. La apuesta se ubica en uno de los costados de la apuesta original. Esta suerte gana si sale el 7 y pierde si sale el punto.
La right bet	"4 y 10" = 9: 5 "5 y 9" = 7: 5 "6 y 8" = 7: 6	La apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
La wrong bet	"4 y 10" = 5: 11 "5 y 9" = 5: 8 "6 y 8" = 4: 5	La apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.

I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

Decreto Alcaldicio N°512/18

3.- MODIFIQUESE la Ordenanza Municipal N°316/2000, en el sentido de sustituir el actual Reglamento de mesas de juego, por el nuevo **"REGLAMENTO QUE REGULA LOS JUEGOS DE MESA A DESARROLLAR EN EL CASINO MUNICIPAL DE JUEGOS DE IQUIQUE, DE ACUERDO A LAS DEFINICIONES Y REGULACIÓN EN TÉRMINOS GENERALES CON EL DEL CATÁLOGO DE JUEGOS 2013 DE LA SUPERINTENDENCIA DE CASINOS Y JUEGOS"**, aprobado en el punto precedente, en virtud de Acuerdo de Concejo N°783/2017.

4.- AUTORÍCESE a la Dirección de Asesoría Jurídica para que dicte el texto refundido, coordinado y sistematizado de la Ordenanza Municipal N°316, sobre "Reglamento Interno de Funcionamiento del Casino Municipal de Iquique.

Anótese, comuníquese y archívese,



MARCO PEREZ BARRIA
SECRETARIO MUNICIPAL

MSM.MPB.ITI.AMPC.ampc.



MAURICIO SORIA MACCHIAVELLO
ALCALDE

