



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE COQUIMBO

COQUIMBO,

12 FEB. 2020

DECRETO EXENTO N° 421 /

VISTOS:

Lo dispuesto en el D. L. 1544 del 23/08/1976, el D. S. # 654 del 24/12/1976 del Ministerio de Economía modificado por el D.S N° 219 de 1983 del Ministerio de Economía, Fomento y Reconstrucción, lo dispuesto en la Ley 19.995 del 07/01/2005 de Casinos y sus reglamentos; la solicitud de La Sociedad Concesionaria del Casino de Juegos de Coquimbo, contenida en el G. G. # 025 del 03 de diciembre del 2014, y las atribuciones de mi cargo:

DECRETO

1.- AUTORIZASE, a La Sociedad Concesionaria del Casino de Juegos de Coquimbo, para la creación de un nuevo reglamento de juegos para "BLACK JACK" y su incorporación en el del "CATALOGO DE JUEGOS DE AZAR" del Casino de Coquimbo.

Las modificaciones solicitadas son las siguientes:

- Eliminación del actual reglamento de BLACK JACK.
- Incorporación de un nuevo reglamento de BLACK JACK.

El fundamento de la modificación, se debe a la adaptación de este juego a las reglas mundiales actuales, la unificación de procedimientos con los actuales casinos de la región, además del aumento de las ventajas teóricas del mismo.

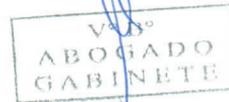
2.- El departamento de Control e Inspección Municipal, fiscalizará el fiel cumplimiento del presente reglamento de juegos BLACK JACK, de acuerdo a las atribuciones que le confiere el contrato de Concesión y el Reglamento de funcionamiento del Casino de Juegos de Coquimbo.

Anótese, Comuníquese, Notifíquese y Archívese.


CAROLINA WHITE CORTES
SECRETARIO MUNICIPAL(S)




MARCELO PEREIRA PERALTA
ALCALDE DE COQUIMBO




VMR/cjm
DISTRIBUCIÓN

- Alcaldía.
- Concesionario del Casino de Juegos.
- Dirección de Control.
- Secretaría Municipal.
- Inspección Municipal Casino.

GG. N° 02 /2020

Coquimbo, 05 de Febrero de 2020

**SEÑOR
MARCELO PEREIRA PERALTA
ALCALDE
I.MUNICIPALIDAD DE COQUIMBO
PRESENTE**

De nuestra consideración:

Por medio de la presente venimos a poner a vuestra consideración la autorización para la creación de un nuevo reglamento de juegos para BLACK JACK y su incorporación en el "CATALOGO DE JUEGOS DE AZAR" del casino de Coquimbo.

Las modificaciones son las siguientes:

- *Eliminación del actual reglamento de BLACK JACK
- *Incorporación de un nuevo reglamento de BLACK JACK

La fundamentación de la modificación, se debe a la adaptación de este juego a las reglas mundiales actuales, la unificación de procedimientos con los actuales casinos de la región, además del aumento de las ventajas teóricas del mismo.

Sin otro particular y esperando una buena acogida de la presente;

Le saluda Atentamente,



Patricio Morales Valdés
Gerente de Negocio Juego
CAMPOS DEL NORTE S.A.

I. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE CARTAS

I. BLACK JACK

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Black Jack

1.2 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.

1.3 MODALIDADES DEL BLACK JACK

1.3.1 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.



enJOY[®]
COQUIMBO
Casino & Resort

1.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.4.1 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) en los casos del Black Jack.

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 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 (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.

Las mesas, las cartas, las fichas de dinero y los elementos anexos que se empleen en el desarrollo del juego, deben cumplir con los estándares definidos por la Ilustre Municipalidad de Coquimbo.

1.4.2 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.

1.5 REGLAS DEL JUEGO

1.5.1 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 y como máximo 104 cartas, equivalentes a dos barajas. 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, cuando el personal lo encuentre conveniente.

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.

○ 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 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.

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.

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

El jugador tiene la opción de incrementar su apuesta original. Este incremento debe efectuarse por el mismo monto de su apuesta original. Excepto cuando este posea un Black Jack de Mano.

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 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 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.

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

Tabla de pagos	
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

1.6 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.6.1 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.

1.6.2 Obligaciones del jugador

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

1.6.3 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. Esta medida no es aplicable en caso de una mano de 17 suave en la modalidad Canal 21.
- 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.
- *EL INSPECTOR MUNICIPAL JUNTO AL PERSONAL DEL CASINO MUNICIPAL DE LA ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE COQUIMBO DESIDIRAN DE FORMA CONJUNTA LA RESOLUCION DE ALGUN PROBLEMA O CONFLICTO EN LA MESA DE JUEGO, ASI COMO EN LA VERIFICACION DE PREMIOS.