



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

EXENTO

DECRETO N° 3159 / 2017.

ARICA, 03 MAR 2017

VISTOS:

1. El Contrato de Concesión suscrito entre la Empresa Casino Puerta Norte S.A. y la I. Municipalidad de Arica;
2. La solicitud de la empresa Concesionaria Casino Puerta Norte S.A., contenida en el Ordinario N° 99/2016, de fecha 25 de noviembre de 2016;
3. El informe evacuado por la Dirección de Control, por oficio N° 344 de fecha 03 de marzo de 2017; y,
4. Las atribuciones que me confiere la ley N° 18.695 Orgánica Constitucional de Municipalidades;

DECRETO:

Artículo primero: Apruébese el siguiente “CATÁLOGO DE JUEGOS DEL CASINO DE ARICA”:

REGLAS GENERALES APLICABLES A TODOS LOS JUEGOS DEL CATÁLOGO

Los aspectos tratados en este primer acápite son aplicables en general a todos los juegos que se regulan en este catálogo, sin perjuicio de las normas especiales que para cada juego o modalidad de los mismos se especifiquen en cada uno de ellos.

1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Los términos que a continuación se definen tienen aplicación general a una o más de las categorías de juegos contempladas en este catálogo, sin perjuicio de las definiciones propias que para cada juego específico se den en el mismo.

- Apuesta: valor determinado de fichas jugadas. Véase también la expresión Postura.
- Baraja: conjunto de cartas comprendido por 52 unidades.
- Barajar: mezclar aleatoriamente las cartas para el juego.
- Carta o Naipes: cada una de las cartulinas rectangulares que forman la baraja.
- Carta cubierta, tapada o cerrada: carta con el dorso hacia arriba.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- Carta descubierta o abierta: carta que deja ver su número o figura.
- Cortar: acción de separar el mazo en un lugar determinado, mediante una lámina plástica llamada separador.
- Dealer: personal de juego de un casino encargado de dirigir el juego, repartir las cartas, controlar las apuestas, etc.
- Descartar: cartas que no se usarán en el juego.
- Descartador o cesta: recipiente utilizado para depositar las cartas ya utilizadas en el juego.
- Descarte: cartas ya usadas en el juego.
- Ficha de dinero: Corresponde a uno de los instrumentos válidos para efectuar apuestas en un casino de juego, según se determine en las reglas correspondientes a cada uno de los juegos, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- Mano: jugada individual de un jugador.
- Mazo: cantidad preestablecida de cartas para el juego.
- Pase o Jugada: Proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego.
- Pedir: solicitar el jugador carta adicional.
- Plantarse: no solicitar el jugador más cartas adicionales.
- Postura: cantidad de fichas apostadas por el jugador. Véase también el término Apuesta.
- Quemar cartas: dejar en el descartador una o más cartas fuera de juego.
- Sabot o carro: caja destinada a contener el mazo en juego y facilitar su manejo permitiendo la distribución unitaria de las cartas sin que se pueda ver el resto de ellas.
- Tendida máxima: situación que se produce cuando en un pase se ha repartido la cantidad mínima de cartas obligatorias a cada jugador.

2. FUNCIONES DEL CASINO

El casino se constituye en una especie de banco en lo relativo al cobro, pago de las apuestas y cambio de dinero.

3. ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

3.1 Elementos Materiales

Los que en cada juego se señalen.

Para realizar las apuestas en las diversas categorías y modalidades de juego, además de fichas de valor y/o color en los casos que ello sea procedente, según se especifica en el presente Catálogo, los jugadores podrán utilizar otros instrumentos previamente autorizados por la Municipalidad de Arica. Dentro de dichos instrumentos se entienden comprendidos, entre otros, los cupones de juego, las fichas, los tickets y/o créditos en tarjetas de juego, que los casinos de juego entreguen a sus clientes en el contexto de las promociones que efectúan, las que, en todo caso, siempre deben ser autorizadas previamente por dicha Autoridad.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

3.2 Elementos Humanos

- Dealer: Le corresponde, en general, la atención de la mesa de juego en lo relativo a las apuestas, el dinero y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - Ser responsable de las apuestas de la mesa; de la recolección de las apuestas perdedoras y del correcto pago de las apuestas ganadoras. Si el jugador se lo solicita puede colocar algunas de sus apuestas sobre la mesa.
 - Cambiar el dinero por fichas de dinero si el jugador lo solicita.
 - Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
 - Velar porque los jugadores de la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.
 - Anunciar el comienzo de cada jugada, el término de las apuestas y el número o jugada ganadora, así como informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.Las demás actividades que en cada juego se le asignen.
- Supervisor de mesas: le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, sin perjuicio de las funciones que para cada juego del catálogo se le asignen.
- Jefe de Sección o Pitboos
- Jugadores: la cantidad mínima o máxima que en cada juego del catálogo se determine.

4. REGLAS GENERALES APLICABLES

4.1 Apuestas

Las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas de dinero expresamente autorizados por la Municipalidad de Arica.

Por ningún motivo se aceptará una apuesta de palabra.

4.2 Montos mínimos y máximos de apuestas

Los montos mínimos y máximos de las apuestas si los hay, son los que hayan sido determinados por la sociedad operadora del casino de juegos en el plan de apuestas, previa aprobación de la Municipalidad de Arica. Dichos montos deberán ser informados en las salas de juego, a través de la señalización correspondiente respecto de cada juego.

En ningún momento el monto de las apuestas podrá ser superior al máximo o inferior al mínimo establecido en caso de haberlos.

En el caso de que un jugador apostase sobre el máximo permitido sin que el croupier se percate de ello desde un principio, y ganase, se le pagará hasta el límite establecido, devolviéndosele la



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

diferencia por sobre el máximo y, si pierde, se le devolverá la diferencia, previo aviso al jefe de sala.

Asimismo, si un jugador juega menos del mínimo permitido, y el croupier no se percata de esto, pagará lo apostado por ese jugador (previo aviso y autorización del jefe de sala).

En ambos casos, además, se le informará al jugador sobre los límites de apuestas (mínimos y máximos) permitidos, para que no vuelva a cometer tal falta.

5. CONDICIONES Y PROHIBICIONES GENERALES PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

5.1 Obligaciones del jugador

- , Vigilar su apuesta y verificar que ésta quede jugando en la opción que él eligió, corrigiendo en el momento oportuno cualquier error que detecte.
- Estar siempre físicamente presente durante la jugada.
- Debe efectuar sus apuestas de forma clara e inmediata, sin que haya lugar a dudas respecto de éstas.

5.2 Prohibiciones al jugador

- Está prohibida la connivencia entre jugadores.
- No puede asociarse con otro jugador para incrementar su apuesta.
- No puede solicitar dinero o fichas a otro jugador durante el transcurso del juego.
- Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.
- No puede mantener sobre la mesa de juego artículos u objetos ajenos al juego.
- No puede ejecutar ningún otro acto que atente contra la transparencia y el azar del juego.

5.3 Sanciones

El incumplimiento por parte del jugador de una o más de sus obligaciones o de toda acción que implique contravenir alguna de las prohibiciones establecidas precedentemente o para cada juego en particular en este catálogo, puede significar que sea llamada su atención por el croupier o el jefe de mesa y, si reincide, la exclusión de él, desde el próximo pase y por el período que el casino determine, atendido lo dispuesto por la Municipalidad de Arica y oficina de Fiscalización de Casinos de Juego.

5.4 Derechos de propiedad intelectual

En lo que respecta a los derechos de propiedad intelectual sobre los juegos de suerte o azar que comprende el presente Catálogo, la Empresa Concesionaria, para efectos de la explotación



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

de los mismos en el Casino de juego, deberán estarse a lo dispuesto en la legislación vigente aplicable en la materia.

5.5 Condiciones para la práctica del juego

El casino de juego debe informar al público, en sus salas de juego, a través de la señalización correspondiente asociada a cada juego, variante o modalidad, las condiciones especiales para su práctica, adicionales a las establecidas en el plan de apuestas, y que se les haya autorizado establecer en este Catálogo, tales como el tiempo mínimo de permanencia de los jugadores en una mesa.

6. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

Las irregularidades en el juego deben ser corregidas en forma inmediata por el dealer. En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al jefe de mesa o al jefe de sección o quien cumple sus funciones. Finalmente, se pueden revisar la(s) jugada(s) grabada(s) por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV). Comunicando la incidencia al funcionario fiscalizador municipal. A fines de que se tome los recaudos y novedades necesarias para la transparencia de desarrollo del juego y las correcciones oportunas realizadas.

Para las categorías de juegos de ruleta, cartas y dados, el casino se reserva el derecho de verificar la procedencia del resultado de una o más manos si lo estima pertinente, reteniendo el pago de las apuestas ganadoras por un lapso de tiempo que permita corroborar la jugada, por medio de los Sistemas de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV), que no podrá exceder de 30 minutos. Lo anterior, sin necesidad de interrumpir el desarrollo del juego en la mesa que presente la jugada analizada, permitiendo que él o los mismos jugadores ganadores puedan continuar participando.

II. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE RULETA

1. RULETA AMERICANA

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Ruleta Americana

1.2 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.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada francesa. La diferencia que existe entre ambas es que el paño de juego de la Ruleta Americana tiene dispuestas las suertes sencillas (Negro/ Rojo, Par/ Impar, Mayor/ Menor) en un sólo lado del mismo, y en cambio la Ruleta Francesa las tiene dispuestas en ambos.

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,



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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.

1.3 MODALIDADES DE LA RULETA AMERICANA

1.3.1 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.

1.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.4.1 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, y de dos ceros en la modalidad con doble cero. La mesa está cubierta por un paño en el cual están demarcadas las opciones de juego.

- Fichas de juego

En general, existirán 120 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)

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 la empresa concesionaria y la Municipalidad de Arica.

1.4.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un (1) dealer, pudiendo ser supervisada por un (1) supervisor.

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

- Supervisor



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido 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.

- Dealer 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.

- Dealer de apoyo

Tiene por misión asistir al dealer 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 dealer lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

1.5 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, y el valor que será asignado a la ficha elegida por él.
- El dealer coloca de manera visible la ficha de dinero, 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 dinero del jugador asignada al color, permanece visible durante todo su juego.
- El dealer 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 dealer.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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 dealer debe retirar la ficha de dinero asignado al color elegido por el jugador del tablero marcador de fichas.
- 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. Cumpliendo con lo dispuesto solicitara autorización al supervisor de mesas y fiscalizador municipal de turno, para ingresar en la caja de propina los valores correspondientes.

- Apuestas

Antes que el dealer 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 dealer, 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. Los jugadores pueden "llamar" a una apuesta, es decir, pedir en voz alta la apuesta, para que el croupier coloque sus fichas en el paño.

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, según se trate de la ruleta americana con un cero o de la ruleta americana con doble cero:

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

N°	Posibilidad	Se juega	Descripción
1	Pleno	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero y doble cero (0 y 00).
2	Medio 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 (a caballo).



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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, éste tiene dos posibles calles: (0, 1, 2) y (0, 2,3).(0,00,2)
4	Cuadro Cuadro especial o línea especial o sexta	4 números 5 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. En el caso del cero, éste corresponde a: (0,00, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con la 1ª docena.
5	Línea	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.

b) Apuestas a posibilidades dobles

N° <input type="checkbox"/>	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
----	-------------	----------	-------------



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

1	Suertes sencillas	18 números	<p>Los jugadores pueden apostar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, 32, 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" o "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 <input type="checkbox"/>	Supuesto de salida del cero (0)		<p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la totalidad de su apuesta.</p> <p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.</p>
3 <input type="checkbox"/>	Supuesto de salida del doble cero (00)		<p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la totalidad de su apuesta.</p> <p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el doble cero (00), pierde su apuesta.</p>

Paño o tapete de la ruleta americana con doble cero:





REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

•Juego

El dealer 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 dealer 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 dealer 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 dealer principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. El dealer 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 dealer 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 dealer 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 dealer 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 dealer debe anunciar las tres (3) últimas lanzadas de la bolita de la mesa.

Al final de cada sesión, la rueda o cilindro debe ser cerrada con una tapa transparente provista de llave o precinto sellado. El fichero con las fichas de juego también debe ser cerrado con su tapa.

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:

- 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

1.6.2 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.

1.6.3 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.

1.7 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- o 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, según se trate de la ruleta americana con un cero o con doble cero:

Ruleta americana con doble cero

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples

N°	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Pleno	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno	2 números	17 veces su postura
3	calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro	4 números	8 veces su postura
5	Línea	6 números	5 veces su postura
6 <input type="checkbox"/>	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°	<input type="checkbox"/> Posibilidad	Se juega	Pago
1	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

2 <input type="checkbox"/>	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la totalidad de su apuesta
3 <input type="checkbox"/>	Suertes sencillas y sale el doble cero (00)		El jugador pierde la totalidad de su apuesta

III. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE CARTAS

1. BLACK JACK

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Black Jack o 21 Real

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 cuatro manos por pase.

Esta modalidad presenta dos variantes; Black Jack Clásico y Black Jack PerfectPairs, 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.

1.4 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 seis (6) jugadores (sentados) en los casos del Black Jack, con sus correspondientes puestos de apuestas, además del sitio para el dealer en donde se encuentra situado el fichero con las fichas.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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.

Cuando el paño de la mesa de juego tenga demarcadas las frases "La banca pide con 16 y 17 suave, se planta con 17".

17 suave: se define como la jugada en que la banca tiene 7 o 17. Jugada del croupier que suma total está involucrado uno o más ases, estando obligado a darse una carta.

Ejemplo:

6 + A = 17 SUAVE, 4+A+A+A=17 SUAVE, 5 +A+A= 17 SUAVE.

- Barajas

Para la modalidad Black Jack se usarán 6 barajas de 52 cartas cada una, 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

- O "Sabot (o carro)" para distribuir las cartas

- O Un separador o carta de corte para realizar el corte

- O Fichero para las fichas de dinero

- O 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 Municipalidad de Arica y su ente fiscalizador de Casinos de Juego.

1.4.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por un dealer, debiendo ser supervisada por un supervisor de la sección.

- Dealer

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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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.

En el caso del Black Jack, cada jugador puede jugar en un máximo de cuatro posiciones por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa, manteniendo el orden correlativo. Para los jugadores que opten por jugar más de un casillero, deberán cumplir con lo siguiente:

Puestos	1° mano	2° mano	3° mano	4° apuesta
Formula	1 apuesta	3 apuestas	7 apuestas	Máximo de la mesa.
Ejemplo	\$ 2.000	\$ 6.000	\$ 14.000	Máximo de la mesa.

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 Dealer 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 dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

Si el jugador que se encuentra a la izquierda del dealer 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 dealer toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando a lo menos 52 cartas al final y como máximo 160 cartas, equivalentes a tres 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 dealer 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 dealer debe quemar las cinco primeras cartas del mazo, sea que se utilice o no una máquina barajadora de cartas. En los relevos de dealer, los que ingresan al turno relevo quemaran tres cartas, continuando el juego normal.

- Apuesta inicial

Antes de que se distribuya carta alguna el dealer 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 dealer, 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 dealer 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 dealer, y las otras cartas tienen su valor nominal. Considerando que el croupier saca cartas con 16 puntos o 17 suave o menos estará obligado a pedir cartas, hasta que su total llegue a 17 duro o superior, en que deberá plantarse. Los jugadores tratan de conseguir un mejor juego que él sin sobrepasar los 21 puntos.

Para la pedida de cartas, el dealer 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

puntuación superior a 21 pierde, el dealer recoge inmediatamente esa apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente, en que se proceden 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 dealer 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 dealer es un as, diez o figura, entonces se debe esperar a que el dealer complete su mano y compararla con la de los jugadores. En este caso, el dealer 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 dealer	
Con 17 duro o más	Debe plantarse, es decir, no pedir carta adicional
Con 16 puntos o 17 suave o menos	Debe tomar más cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 duro o más, excepto en los Casos Especiales

Quando el dealer tiene un as entre sus cartas, debe contarlo 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 dealer 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 dealer. 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 dealer 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 sólo 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 sólo quedan jugadores con una puntuación diferente a 21 o Black Jack, por lo que el dealer 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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 "PerfectPairs", 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 PerfectPairs, 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 PerfectPairs 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 dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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. Pudiendo ejercerse la referida opción hasta un máximo de 3 veces, es decir, pudiendo jugar un máximo de 4 manos.

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. El jugador puede doblar su apuesta con cualquier combinación, incluso cuando esté jugando abierto, permitiéndose exceder el máximo de la mesa por casillero.

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. **Esta regla queda sin efecto para la apertura de Ases.**

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. Ocasión en que el dealer deberá preguntarle al respecto antes de dar carta adicional a la primera mano de jugadores.

El jugador que use la opción de retiro pierde la mitad de sus apuestas (50%) y debe renunciar al juego.

El retiro procede cuando la primera carta descubierta del dealer es un as.

Antes de proceder al retiro, el dealer 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 dealer 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 dealer 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 dealer son nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

El dealer 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.

o Último pase

En el caso que no se utilice una máquina barajadora, cuando aparezca la carta de corte, el dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

○ Barajado

El dealer 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 Supervisor le instruya al dealer, 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 dealer 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 "PerfectPairs", exceptuando a los jugadores que tengan Black Jack. Cuando el jugador tiene Black Jack y la primera carta del dealer es diferente a un as, 10 o figura, entonces se efectúa el pago de manera inmediata. En caso que la carta del dealer es as, 10 o figura se debe esperar a que el dealer 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 dealer 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 dealer es igual al del jugador, no hay pago sobre dicha apuesta.

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

a) General



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

Tabla de pagos	
Si el dealer se pasa de 21 puntos paga todas las apuestas:	
<ul style="list-style-type: none">- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas- Si el jugador hace Black Jack	1 a 1 (a la par) 1 a 1 3 a 2
Si el dealer tiene menos de 21 puntos, paga las apuestas que tienen una puntuación superior a la suya.	
<ul style="list-style-type: none">- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas- Si el jugador hace Black Jack	1 a 1 1 a 1 3 a 2
Si el dealer tiene Black Jack no paga las apuestas.	El dealer recoge las apuestas para el casino.
Las manos con igual puntuación a la del dealer son nulas.	Los jugadores recogen sus apuestas.

b) Seguro

Tabla de pagos	
Si el dealer tiene Black Jack paga los seguros.	2 a 1
Si el dealer no tiene Black Jack retira las apuestas de los seguros.	El dealer 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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 dealer 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 dealer 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 dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- Si el dealer se equivoca en la distribución de las cartas, el supervisor 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 dealer, 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 dealer ya se hubiera entregado dos o más cartas.
- Si el dealer 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 dealer 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 dealer tuviese una puntuación de 17 duro 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.
- Respecto a la solicitud de cartas, cuando existiese discrepancia sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el dealer 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 dealer 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.

1.8.- Premios promocionales:

Además de los pagos normales, se aplicara los siguientes premios, quedando a discreción de la empresa concesionaria y municipalidad de Arica, continuar o retirar dichas promociones comunicando a los clientes con un tiempo prudencial de 7 días, por medios impresos y audio dentro del casino.

1.8.1.- si el jugador tiene siete cartas, sin pasarse de 21 puntos, recibirá automáticamente un pago de 1 a 1.

1.8.2.- Black Jack, con un As y Jota de pique, recibirá automáticamente un pago de 4 a 1.

1.8.3.- Tres sietes de la misma pinta recibirá automáticamente un pago de 7 a 1.

1.8.4.- Cartas de 6.7 y 8 de la misma pinta, recibe automáticamente un pago de 5 a 1.

1.8.5.- Cuando la primera carta del croupier, sea un diez o cualquier figura (J,Q o K) , este ofrecerá la opción de SEGURO , en forma individual a cada uno de los jugadores, el seguro con diez y figura pagara 5 a 1. Esta apuesta ganara cuando el croupier con su segunda carta obtenga Black Jack.

Seguro: al 50% del mínimo de la mesa o el 50% de la apuesta que está jugando al momento de presentarse esta opción.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

2. PUNTO Y BANCA

2.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Punto y Banca

2.2 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).

2.3 MODALIDADES DEL PUNTO Y BANCA

2.3.1 Punto y Banca

El ejercicio de la distribución de las cartas corresponde a uno de los jugadores, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la banca como contra ella. La mesa puede ser de 9 ó 14 posiciones.

2.3.2 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 dealer y los jugadores sólo apuestan. Además la mesa tiene menos posiciones (6) que en Punto y Banca (9 ó 14).

2.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

2.4.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego
Se usa una mesa, cuya superficie es de forma ovalada o semi – elíptica para las modalidades Punto y Banca y Baccarat y de media luna para las modalidades de Midi y Mini Punto y Banca, en las cuales están demarcados los lugares para catorce (14), nueve (9) o seis (6) jugadores sentados según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, con sus correspondientes puestos de apuestas para las opciones punto, banca y empate, salvo en la variante de Baccarat en que no existe la opción de empate. Además, la mesa debe indicar los lugares para el o los dealer.
- Barajas
Para las modalidades Mini Punto y Banca se utilizarán 6 barajas de 52 cartas cada una,. 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).



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- Fichas de dinero
- Elementos anexos
- O "Sabot o carro" para distribuir las cartas
- o Un separador o carta de corte para realizar el corte
 - Fichero para 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 Municipalidad de Arica

2.4.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por un dealer tratándose de Punto y Banca con una mesa de 9 posiciones, Midi y Mini Punto y Banca, debiendo ser supervisada por un supervisor de la sección.

- Dealer:
 - Anunciar el comienzo de cada jugada, el fin de las apuestas, el resultado de las primeras dos cartas de cada mano y pedir cartas de acuerdo a la tabla. Finalmente, debe anunciar la mano ganadora.
 - Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
 - Velar porque los jugadores sentados en la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.
 - Proteger y supervisar las apuestas.
 - Mezclar las cartas, solicitar el corte a los jugadores, e introducir las cartas en el Sabot o carro y en la cesta o 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.
 - Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el dealer de apoyo.
 - Ser responsable de las apuestas de la mesa en su correcta posición, así como de la recolección de apuestas perdedoras y del correcto pago de las apuestas ganadoras.
 - Cambiar el dinero por fichas de dinero si el jugador lo solicita.
 - Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el dealer paletero.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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.
 - Mezclar las cartas, solicitar el corte a los jugadores, e introducir las cartas en el Sabot o carro y en la cesta o 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
Tratándose del Mini Punto y Banca. 6 son los puestos dispuestos para los jugadores. No se permiten más jugadores de los señalados para cada modalidad del juego, sentados ni parados.

2.5 REGLAS DEL JUEGO

• Inicio del Juego

- Requisitos

Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo en los casos del Punto y Banca, Midi y Mini Punto y Banca.

- Barajado inicial

Al inicio del juego, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El -dealer debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 barajas que se utilizarán durante el juego según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, 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 dealer ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte.

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 dealer debe poner sobre ese grupo de cartas la carta de corte. El mazo restante (de adelante) lo pasa hacia atrás. Luego debe tomar 10 cartas de la parte posterior del mazo (atrás) y colocar sobre esas 10 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. Después de ingresar las



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

cartas en el Sabot, se sacara una carta descubierta, esta será determinante de la cantidad de cartas que se quemaran a continuación. Comenzando el juego a continuación.

En caso que se utilice una máquina barajadora de cartas, que, además, sirva de Sabot, luego de que el jugador corte el mazo, el dealer 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 dealer tratándose del Midi y Mini Punto y Banca, 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 dealer que coloque su apuesta en la casilla de Empate óTie que le corresponde.

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

•Juego

Distribución de cartas a los jugadores

Una vez que el dealer llame a realizar apuestas, en los casos del Midi y Mini Punto y Banca, después de dada dicha orden por el dealer, éste reparte dos cartas cubiertas a cada mano, manteniendo siempre el Sabot en su poder.

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, al dealer en los casos de las otras dos modalidades. 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".

o Juego

Una vez retiradas las cartas de cada mano colocadas por el dealer las cartas de cada mano enfrente suyo en los casos del Midi y Mini Punto y Banca, 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 estas 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 dealer, según la modalidad de juego de que se trate, debe instruir en voz alta las reglas que se aplican a las manos.

Finalizado el pase, el dealer 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 dealer que corresponda, procede a retirar las apuestas perdedoras, pagar las apuestas ganadoras y retirar las cartas colocándolas en el descartador.

El dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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, 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 cartas

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 Punto y Banca, Midi y Mini Punto y Banca debe pedir una tercera carta.
6 o 7	Debe plantarse, es decir, no pedir carta
8 o 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 o 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

8 o 9	Natural. El punto y la banca se plantan. Juego finalizado.
-------	--

Si la mano del punto se planta cuando tiene 6 o 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 dealer 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 dealer toma las cartas de las 8 o 6 barajas del descartador y las que quedan en el Sabot o carro, según la modalidad de juego de que se trate, y las barajas 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, según la modalidad de juego de que se trate, 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 dealer tratándose de las modalidades de Midi y Mini Punto y Banca, 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".

2.6 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

2.6.1 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.
- Banquero: jugador que se adjudica el banco, el Sabot o carro y distribuye las cartas.
- Figura: llamase 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- Tie o empate: situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones, punto y banca, han obtenido el mismo puntaje.

2.6.2 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta una vez que el dealer 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 dealer 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.
- Los jugadores nunca deben tocar las cartas, a menos que tengan el Sabot o carro y les corresponda distribuir las cartas.

2.7 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, sea el jugador o el dealer según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, 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, el jugador o el dealer según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, 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 dealer debe reordenar las cartas anunciándolo.
- Si el jugador o el dealer que distribuyen las cartas, se equivocaran en la distribución de las mismas, el dealer las debe reordenar anunciándolo.
- Si el jugador que tiene el Sabot o el dealer al sacar las cartas, las levantara y se vieran, el juego continuará en forma normal.
- Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el dealer o el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Luego se reanudará la jugada.

- Pago de apuestas

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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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, las apuestas se pagan	1 a 1 deducido el porcentaje de comisión. 10%
En caso de empate, - las apuestas a empate se pagan - las apuestas a punto y banca quedan nulas	8 a 1.

El porcentaje de comisión debe ser establecido por el casino y previamente aprobado por la Municipalidad de Arica y sus fiscalizadores, el cual debe estar indicado en las salas de juego, a través de la señalización correspondiente.

3. POKER

3.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Poker ARICA PLUS

3.2 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.

3.3 MODALIDADES DEL POKER

3.3.1. Póker ARICA PLUS

Corresponde a un juego de contrapartida, compuesto por una mano de 5 cartas cubiertas, repartidas por el dealer 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 (dealer), 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: Póker ARICA, Póker Progresivo y Póker ARICA Plus. La diferencia principal entre Póker ARICA y 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 dealer. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el numeral 6 "Pozos progresivos en juegos de cartas", del Capítulo III de este Catálogo de Juegos. Por su parte, la diferencia principal entre Póker ARICA y Póker ARICA Plus es que en la tercera variante el jugador tiene la opción de comprar una carta.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

3.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

3.4.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego.

Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna para las modalidades de Poker ARICA, PLUS cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir el juego de seis (6), jugadores sentados, según la modalidad de juego de que se trate; además del lugar para el dealer.

- 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

- O Un descartador o cesta.

- O Una carta de seguridad.

- O 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.

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 Municipalidad de Arica.

3.4.2 Elementos Humanos

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

- Dealer

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 y del cobro de las respectivas comisiones a favor del casino, cuando corresponda dicho cobro.
- Mezclar las cartas, distribuir las a los jugadores e introducir las 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 6 jugadores por mesas.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

3.5 REGLAS DEL JUEGO

3.5.1 Modalidad Póker ARICA PLUS

- 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 dealer 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. Destacando los Ases y reyes.

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 dealer 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 dealer 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 Póker 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

del pase, y posteriormente cuando las cartas ya están repartidas una 2ª apuesta (BET) que realizan los jugadores que deciden apostar contra el dealer.

- Juego

O 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 dealer cierra la primera ronda de apuestas mediante la expresión "no más apuestas" y comienza el reparto de las cartas.

Las apuestas rechazadas por el dealer, 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 dealer 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 dealer deposita las cartas restantes en el descartador, salvo cuando se esté jugando con la variante Póker ARICA Plus que de manera opcional permite comprar una carta, donde las cartas restantes del mazo las utiliza el dealer 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 dealer 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 dealer retira las cartas restantes de la máquina barajadora y las deposita en el descartador, salvo cuando se esté jugando con la variante Póker ARICA 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 dealer, 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 dealer.

Las apuestas rechazadas por el dealer, 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 Póker ARICA Plus, además de la 2ª apuesta (BET), el dealer 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 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 dealer 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 dealer deposita las cartas restantes en el descartador. En el evento que se utilice una máquina



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

barajadora, el dealer 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 dealer recoge las cinco cartas del jugador, juntas sin descubrir, y las deposita en el descartador. Asimismo, el dealer 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 dealer da vuelta sus cartas y procede a realizar la mejor mano de póker 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 dealer 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 para esta modalidad de juego.

En el caso de manos perdedoras, el dealer toma la 1ª apuesta (ANTE) y la 2ª apuesta (BET) y, cuando se produzca un empate, el dealer 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 dealer debe recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador.

Terminado el pase, el dealer 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 dealer 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 dealer inicia un nuevo pase, invitando a realizar la primera apuesta (ANTE).

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

O 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera simple	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, cualquiera 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.
Póker	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 dealer 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 dealer 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".



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al dealer, 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 dealer 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
Póker	20 a 1
Escalera de Color	50 a 1
Escalera Real	100 a 1

3.6 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

3.6.1 Glosario de Términos

- Para todas las modalidades del juego de **Póker**:

- 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.

- Para las modalidades de Póker:

- Apuesta Ante: corresponde a la apuesta inicial que se hace antes del reparto de cartas para poder participar en la partida.

- Para las modalidades de Póker

- Apuesta Bet: corresponde a una segunda apuesta, correspondiente al doble de la apuesta Ante, que realizan los jugadores que deciden apostar contra el dealer, y previo que éste enseñe sus cartas.

- Para las modalidades de Póker



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- "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.

3.6.2 Obligaciones del jugador

•Para las modalidades de Póker

- Para la modalidad de **Póker variante Plus**, si los jugadores optan por comprar una carta, deberán señalarlo de forma clara y concisa.

3.6.3 Prohibiciones al jugador

•Para todas las modalidades del juego de Póker:

- 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 dealer termine el reparto inicial de las mismas.
- Los jugadores no pueden tocar las cartas hasta que se depositen las restantes en el descartador, el dealer reparta su última carta, el dealer 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 dealer 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 dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

•Para las modalidades de Póker, variantes Plus

- Para la modalidad de **Póker variantes Plus**, 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.

Se prohíbe regalar, prestar, o pagar deudas con las fichas en juego. Sólo se permite aquellos valores que los jugadores entreguen por concepto de propina.

3.6.4 Jugadas irregulares y resolución de conflictos

•Para todas las modalidades de juego de **Póker**:

- Si en el momento de cortar, queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.
- Si el dealer 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 dealer, 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 de Póker, variantes Plus:

- 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.

•Para las modalidades de Póker, variantes Plus

- Si al dealer, 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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 dealer 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 dealer 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 dealer saca una o más cartas, se queman las cartas de más.

6. POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS

6.1. DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDA LA VARIANTE DEL JUEGO

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

6.2. 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 dealer.

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.

Los elementos materiales para el desarrollo de la variante del juego, deberán estar previamente homologados por la Superintendencia, conforme a sus instrucciones.

6.3. MODALIDADES DE JUEGO CON ESTA VARIANTE

6.3.1. Poker, modalidad DrawPóker o Póker a cinco cartas con descarte.

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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

6.3.3. Poker, modalidad Go Poker.

6.3.4. 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.

Los casinos de juego deben informar a la Municipalidad de Arica acerca de la configuración de mesas elegidas para los diferentes pozos progresivos o acumulados.

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

6.4.1. 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 dealer 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 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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.

6.5. 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.

6.5.1. Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker variantes Caribbean Pokery Caribbean Poker Plus, Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus

•Apuestas

Para participar en la variante progresivo, antes de que el dealer 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 progresiva no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer su(s) apuesta(s) inicial(es) y no realizar la apuesta progresiva, 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 dealer 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, variants Caribbean Poker y Caribbean PokerPlus,Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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:

- 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.
- Arica Poker _variante Arica 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'emPoker 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 Arica Poker 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, Arica Poker 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, cualquiera 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.
Póker	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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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 a la Superintendencia 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 a la Superintendencia para su autorización previa.

- Reglas del dealer

La mano final del dealer no tiene efecto sobre el resultado de la apuesta adicional a los pozos progresivos. En consecuencia, aunque el dealer no pueda abrir su juego según las reglas del juego base, igualmente el dealer 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 Arica_Poker PLUS, caso en el que la apuesta al progresivo se pierde.

6.6. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

O 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 cerrado, no pudiendo participar en el pozo progresivo.

- Pago de apuestas

Junto con realizar el pago de las apuestas del juego base si corresponde, cuando el -dealer abre juego, o bien, luego de determinar que el dealer 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	
Carta Mágica o Jugador Afortunado	15.000. premios promocionales complementarios
Escalera Simple	20.000 por seguro apostado
Color	25.000 por seguro apostado
Full	40.000 por seguro apostado
Poker	100.000 por seguro apostado



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

Escalera de Color	10% del pozo acumulado principal,
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 varios 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 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 dealer (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 Póker, 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, que deberá ser previamente aprobado por la Municipalidad de Arica y 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. Los casinos de juego deben informar a la Municipalidad de Arica acerca de los algoritmos de asignación y cálculo de los diferentes pozos progresivos o acumulados, lo que



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

deberá ser previamente aprobado por la Municipalidad de Arica y formará parte del Plan de Apuestas de la respectiva sociedad operadora.

- Conformación y acumulación de pozos progresivos inter casinos

Los casinos de juego podrán ofrecer sistemas de pozos progresivos para mesas de juego que permitan la conexión entre casinos, en la medida que dichos sistemas hayan sido previamente homologados y debidamente registrados por la Municipalidad de Arica. Asimismo, deberán ceñirse a las instrucciones generales que al efecto sean impartidas por esta Autoridad.

IV. 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 MODALIDADES DEL CRAPS

1.3.1 Craps

1.3.2 Mini Craps

1.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.4.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma rectangular de uno o más pies para la modalidad Craps y con forma de media luna, ovalada o rectangular de menor tamaño para la modalidad Mini Craps. 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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
- O Rastrillo
- O Fichero para las fichas de dinero.
- Marcadores, piezas de color sin valor que sirven para indicar diferentes aspectos del juego:
 - Marcador de salida: que indica cual es el punto en juego ON (si hay punto en mesa) y OFF (no hay punto en mesa).
 - Marcador de Apuestas en juego y fuera de juego: señala si las apuestas están o no en juego.
 - Marcador de Compra (Buy): se colocarán en las apuestas de Compra luego del pago de la comisión correspondiente.
 - Marcador de Apuesta contra los números (Lay Bets): se coloca sobre las apuestas contra los números.
- Copa de dados o recipiente de dados de reserva.

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

1.4.2 Elementos Humanos

En la modalidad Craps cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un Dealer director del juego el cual se denomina dealer tallador, y uno o dos dealers de apoyo, denominados dealer pagadores. En la modalidad Mini Craps sólo se requiere un dealer principal que para estos efectos es tallador y pagador, por lo que cumple ambas funciones.

En ambos casos, se requiere un jefe de mesa de la sección que los supervise.

- Dealer 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 los "dealers pagadores" en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.
- Podrá desempeñarse como jefe de mesa, asumiendo ambas responsabilidades.

- Dealer pagador

Los dealer de apoyo o dealers 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- 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.

1.5 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del juego

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

El jefe de mesa, o el dealer tallador, anuncia el inicio del juego invitando a los jugadores a participar.

El dealer 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 dealer 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 de los "dealers" 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 dealer 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 dealer 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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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 dealer tallador debe anunciar "tirada nula".

Si uno o ambos dados no han topado el borde opuesto de la mesa, el dealer 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'twin. 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, pero si pueden retirarse en cualquier momento de la partida.

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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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.

o 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.

Duros o Hardways. 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, pero no juegan hasta que se haya establecido el punto, a menos que el jugador solicite verbalmente al croupier que su apuesta juegue. En este caso, el croupier debe ubicar un marcador sobre la apuesta del jugador para indicar que está activa aunque no haya un punto establecido.

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.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

- Suertes asociadas, que sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas cuando el jugador así lo decida.

La suerte asociada al win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto y pierde con el 7.

La suerte asociada al don'twin, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y pierde con el punto.

- 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 righ tbet, 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 wron gbet, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "dealer", 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 dealer 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 dealer tallador debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar una nueva tirada de dados.

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:

- Al número por venir o Come: apuesta del jugador al número por venir.
- Apuesta a los Números o Place Bets: Apuesta a los números 4, 5, 6, 8, 9, y 10.
- Apuesta contra el número por venir o Don't Come: apuesta del jugador contra el número por venir.
- Apuesta contra los números Lay Bets: Apuesta contra los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10. - De salida: llamase a la jugada Craps Seven (siete), Eleven (once) - Horn Bet: Apuesta a los números 2, 3, 11 y 12.



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

- 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.
- Suertes asociadas u Odd o Gabelas: Apuesta que se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente.

1.6.2 Prohibiciones al jugador

- En ningún caso los jugadores podrán cambiarse de lugar para anticipar su apuesta respecto de otros jugadores. Si así ocurre, el dealer 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.
- 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 dealer tallador.

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 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 dealer 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



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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

Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción
Línea de pase o Pass Line o Win	1 : 1	<p>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).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Las apuestas a esta opción no se pueden reducir hasta concluir la jugada.</p>
Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win	1 : 1	<p>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.</p>
Al número por venir o Come	1 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, 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.</p>
Contra el número por venir o Don't come	1 : 1	<p>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.</p> <p>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.</p>



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

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.
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.
Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

<p>Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2</p>	<p>"3-3, 4-4" = 9: 1 "2-2, 5-5" = 7: 1</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Horn Bet</p>	<p>4 : 1</p>	<p>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).</p>
<p>Any Craps</p>	<p>7 : 1</p>	<p>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).</p>
<p>Esquema de Pagos</p>		
<p>Jugadas</p>	<p>Paga</p>	<p>Descripción</p>
<p>Gabelas (odd bets) Pass Line</p>	<p>"4 y 10" = 2: 1 "5 y 9" = 3: 2 "6 y 8" = 6: 5</p>	<p>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.</p>



REPUBLICA DE CHILE
MUNICIPALIDAD DE ARICA
A L C A L D I A

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.

Tendrán presente este Decreto Alcaldicio, la Empresa Concesionaria "Casino Puerta Norte S.A.", las Direcciones de Control, Administración y Finanzas, y Asesoría Jurídica, Secretaría Municipal, y, el Departamento de Fiscalización Casino.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE


BENEDICTO COLINA AGRIANO
SECRETARIO MUNICIPAL (S)

GER/HCHC/BCA/ABCH/





GERARDO ESPINDOLA ROJAS
ALCALDE DE ARICA