



REPUBLICA DE CHILE
I. MUNICIPALIDAD DE ARICA
ALCALDIA

EXENTO

DECRETO N° 744 / 2017

ARICA,

20 ENE 2017

VISTOS:

- a) La renovación del contrato de concesión vigente, suscrito entre Casino Puerta Norte S. A. y la I. Municipalidad de Arica el 9 de septiembre de 2005;
- b) La solicitud de modificación de horario del Casino Municipal efectuada por la Concesionaria Casino Puerta Norte S.A., contenida en el Ordinario N° 107/2016, de 16 de diciembre de 2016;
- c) El Ordinario N° 81, de 18 de enero de 2017, de la Dirección de Control que otorga su conformidad al planteamiento de la Concesionaria del Casino Municipal;
- d) Las atribuciones que me confiere la ley 18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades,

DECRETO:

APRUEBASE, el siguiente reglamento de las bases para el desarrollo del Juego Draw Poker para ser aplicado en el Casino Municipal de Arica:

1. DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Draw Poker

1.2. 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.

1.3. MODALIDADES DEL POKER

1.3.1. Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte

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



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

Esta modalidad presenta dos variantes: Draw Poker y Draw Poker Progresivo, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el numeral 6 “Pozos progresivos en juegos de cartas”.

1.4. Elementos Materiales

- Mesa de juego: Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna para las modalidades de Draw Poker lugares necesarios para permitir el juego de seis (6) jugadores sentados; además del lugar para el croupier.
- Barajas: Se usa una baraja americana de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).
- Fichas de dinero.
- Elementos anexos o Un descartador, Una carta de seguridad. , Fichero para las fichas de dinero.

1.4.1. Elementos Humanos

- Cada mesa de juego debe ser atendida por un croupier, debiendo ser supervisada por un jefe de mesa de la sección.
- Jefe de mesa.
- Croupier le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - a).- 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.
 - b).- Mezclar las cartas, distribuir las a los jugadores e introducirlas en el descartador una vez usadas.
 - c).- 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.
 - d).- Jugadores: La cantidad de seis jugadores sentados para la modalidad de Draw Poker.



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

1.5. REGLAS DEL JUEGO

1.5.2. Modalidad Draw Poker

- Inicio del Juego
- Requisitos:

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

- Barajado inicial:

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

Las cartas se dejan sobre el paño de la mesa para que el jefe de mesa y/o jefe de sección, y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas.

Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas. El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos un barajado tipo Chemin (con las palmas de las manos), y luego un barajado normal doble o triple. .

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

- Barajado y corte:

Al inicio de un nuevo pase, el casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. Cuando el barajado se efectúa manualmente, debe considerar al menos un barajado triple, peinado y un barajado doble.

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

Luego de este procedimiento, el croupier invitará a los jugadores a realizar su primera apuesta.

- Apuestas:

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



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

1.5.3. Desarrollo del juego:

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores que deseen participar del pase deben hacer la apuesta inicial en el espacio demarcado en el paño con el nombre de 1ª apuesta (ANTE). Esta apuesta es obligatoria para todo jugador que quiera participar en el pase y da derecho a recibir cartas.

A continuación, el croupier cierra la primera ronda de apuestas mediante la expresión “no más apuestas” y comienza el reparto de las cartas.

Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores.

El croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cinco cartas cubiertas. Las cartas restantes del mazo las utiliza el croupier para el cambio de cartas, cuyo mazo deberá permanecer en su mano izquierda hasta repartir las cartas suplementarias a cada jugador y las propias.

Una vez repartidas las cartas, hay un segundo espacio para realizar apuestas. En esta instancia, los jugadores deciden apostar contra el croupier, mediante la expresión “voy”, o por el contrario retirarse mediante la expresión “no voy”. Los que opten por apostar, deben colocar en el espacio demarcado en el paño de la 2ª apuesta (BET), una apuesta igual al doble de la 1ª apuesta (ANTE). Después que los jugadores hayan recibido sus cartas, la totalidad de los jugadores deben optar por realizar o no una segunda apuesta contra el croupier.

Las apuestas rechazadas por el croupier, después del “no más apuestas”, no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas y debiendo ser retiradas por los jugadores.

En el caso que algún jugador decide no apostar y retirarse mediante la expresión “no voy”, debe colocar sus cinco cartas cubiertas frente a su 1ª apuesta (ANTE). Los que opten por retirarse de la partida perderán la primera apuesta. En este caso, el croupier recoge las cinco cartas del jugador, juntas sin descubrir, y las deposita en el área de descarte. Asimismo, el croupier recoge la apuesta inicial (ANTE).

El jugador que desea continuar el juego, que haya apostado contra el croupier, tiene la opción de cambiar o descartar hasta un máximo de dos cartas. Las cartas que deseen cambiar los jugadores deben colocarlas, juntas y cubiertas, al lado derecho de su 1ª apuesta (ANTE), el resto de las cartas debe dejarlas cubiertas sobre el paño, las cuales no puede volver a tomar hasta que el croupier haya repuesto las cartas solicitadas completando las cinco cartas por mano.

El croupier procede a recoger las cartas cambiadas por los jugadores y las deposita en el descartador, posteriormente, comenzando de izquierda a derecha de la banca, cuenta y da el número de cartas cubiertas correspondientes, de una en una, hasta completar las cinco cartas.

Una vez cambiadas las cartas de todos los jugadores que solicitaron el cambio, el croupier da vuelta sus cartas para sí, procediendo según lo descrito en las “Reglas del croupier” que se describen a continuación, para lograr la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo



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

cuando su mano de cartas tenga una combinación de par de ochos o de mayor valor lo cual podrá estar señalado en el paño de la mesa. (“El croupier sólo juega con Par de 8 o mayor“). Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

El croupier, luego de realizar el cambio de sus cartas, en el caso que corresponda según las “Reglas del croupier”, deja las cartas restantes en el descartador.

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para este efecto el croupier procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda, la 1ª apuesta (ANTE) se paga 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla o esquema de pagos de apuestas para esta modalidad de juego.

En el caso de manos perdedoras, el croupier toma la 1ª apuesta (ANTE) y la 2ª apuesta (BET) y, cuando se produzca un empate, el croupier no toma acción sobre las apuestas de los jugadores participantes del pase, los que pueden retirarlas una vez que se hayan pagado las apuestas ganadoras y retiradas las perdedoras.

A medida que se pagan las apuestas ganadoras, se retiran las perdedoras y se mantienen en la mesa las apuestas cuando se produce un empate, el croupier debe recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador.

Terminado el pase, el croupier retira las cartas del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”.

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

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

1.6. Reglas del croupier:

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

1.6.1. El croupier debe plantarse con cualquiera de las siguientes combinaciones:

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



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

1.6.2. El croupier debe cambiar una carta, con cualquiera de estas combinaciones: Dos pares (manteniendo los dos pares). Cualquier mano menor a un par, que tenga cuatro cartas de color o escalera de cuatro cartas.

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

1.6.3. El croupier debe cambiar dos cartas con cualquiera de estas combinaciones:

- Trío
- Cualquier par 2 (manteniendo el par y la carta más alta de las tres restantes).
- Ningún par 3 (manteniendo las tres cartas más altas). Si la mano incluye un par, así como una escalera de cuatro cartas o color de cuatro cartas, el croupier deberá quedarse con el par y con la carta más alta que tenga: Ejemplo: si el croupier tiene un 2D, 2C, 3C, 4C, 5C, se quedará con el 2D, 2C, 5C, y descartará 3C y 4C.

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

Si la mano no contiene ningún par, cuatro cartas a color o cuatro cartas a escalera, el croupier descartará las dos cartas más bajas. ejemplo(Q), la Jota (J), el 10, 9 y así sucesivamente hasta el 2, en que ninguna pinta se valora más que otra:

1.7. 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, la Jota, 10, 9, 8, así sucesivamente hasta el 2, en que ninguna pinta es valorada sobre otra.

- Un Par: Dos cartas de un mismo número o figura.
- Dos Pares: Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
- Trío Tres cartas de un mismo número o figura.
- Escalera: Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
- Color: Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, 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.
- Poker : Cuatro cartas del mismo número o figura.
- Escalera de Color: Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
- Escalera Real: Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.



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

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

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

b).- Cuando ambos poseen Dos Pares, gana aquel que tiene el par de cartas de mayor valor, si éste coincide, se pasa al siguiente par de cartas, si nuevamente este par es de igual valor, se pasa a la carta restante donde gana aquella de mayor valor.

c).- Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.

d).- Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.

e).- Cuando ambos poseen Color, gana aquel que tiene la carta de mayor valor.

f).- Cuando ambos poseen Full, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.

g).- Cuando ambos poseen Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.

h).- Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de color de mayor valor.

i).- Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

1.8. 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”.

1.9. Cierre del juego:

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

1.10. Tabla para el pago de apuestas:

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



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

Tabla de Pagos:

Un Par	1 a 1
Dos Pares	1 a 1
Un Trío	2 a 1
Escalera	3 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Poker	20 a 1
Escalera de Color	50 a 1
Escalera Real	100 a 1

2. CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

2.1. Glosario de Términos

a).- Para todas las modalidades del juego de Poker:

- Figura: denominase a las cartas J, Q y K.
- Quemar una carta: situación en la cual se retira una carta del juego y se deposita en el descartador durante el desarrollo del pase.
- Quemar un pase: situación que se produce cuando se anula un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.

b).- Para las modalidades del Draw Poker

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

c).- Para las modalidades del Draw Poker,

- 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.

d).- Para las modalidades del Draw Poker,

- “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.

2.2. Obligaciones del jugador

Para la modalidad de Draw Poker, si los jugadores optan por el cambio de cartas, deberán señalarlo de forma clara y concisa.



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

2.3. Prohibiciones al jugador

a).- Para todas las modalidades del juego de Poker:

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

2.4. Jugadas irregulares y resolución de conflictos

a).- Para todas las modalidades de juego de Poker:

- Si en el momento de cortar, queda al descubierto alguna carta del mazo, se debe volver a barajar.
- Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, pero las puede reordenar, lo hará anunciando "Las cartas están bien dadas". De lo contrario, las cartas se queman. Si algún jugador se opone al reordenamiento de las cartas por parte del croupier, éstas se queman.



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

- 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.
- Si al croupier, al distribuir las cartas, le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador y no se considera para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- Si al repartir las cartas se viera alguna carta de alguno de los jugadores, el juego continúa de manera normal. Si al repartir las cartas se viera más de una carta de los jugadores, se anula todo el pase.
- Si al repartir las cartas se viera una carta del croupier que debe ser cubierta, se anula todo el pase.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador correspondiente elige entre las cartas pegadas cuál de ellas se quema, o bien la carta de encima o la última se quema y las demás siguen.
- Si un jugador recibe una cantidad incorrecta de cartas y no se pueden reordenar todas las cartas en juego, se anula la mano de ese jugador.
- Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
- Si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
- Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- Si un jugador expone sus cartas, el jefe de mesa le debe advertir que si ocurre otra deberá dejar su puesto libre, perdiendo el derecho a seguir jugando en la mesa de Draw poker.

3. POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS

3.1. DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDA LA VARIANTE DEL JUEGO

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

3.2. RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DE LA VARIANTE DEL JUEGO

Corresponde a una variante aplicable a algunas modalidades de juegos contempladas en el presente reglamento donde, además de su apuesta a la modalidad o juego base, cada jugador realiza una apuesta adicional, voluntaria e independiente, con el objeto de obtener una mano de cartas que le permita calificar para pago, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta variante, resultando ganador todo aquel jugador que obtenga una de las manos de cartas premiadas de acuerdo a las reglas de esta variante del juego. El premio depende solamente de la mano que tenga el jugador, y es independiente de las cartas del croupier.

Los premios se pagan contra los fondos del o los pozos progresivos o acumulados, que se conforman con un porcentaje de las apuestas de los jugadores a esta opción progresiva.



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

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

3.3. MODALIDADES DE JUEGO CON ESTA VARIANTE

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

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 de diferentes poker elegidas para los pozos progresivos o acumulados.

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

3.4.1. Elementos Materiales

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

Además, para el desarrollo de los juegos de cartas con progresivo, se deberán considerar los siguientes elementos:

- Mesa de juego: La mesa de juego deberá disponer de los requerimientos propios de la modalidad de juego respectivo y de los siguientes elementos:
- Aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo: Se refiere a un mecanismo electrónico o manual que recibe las apuestas, expresadas en número de créditos según el valor asignado para cada crédito, que debe estar frente a cada posición de los jugadores de la mesa.

El mecanismo electrónico corresponde a un dispositivo de control de créditos (contadores), que puede mostrar los créditos disponibles para jugar y el monto de la apuesta adicional para el progresivo, correspondiente a cada jugador. El jugador debe comprar créditos a través del cambio de dinero o fichas de valor por créditos, los cuales son activados por el croupier en el contador de la posición del jugador que haya efectuado la transacción. Para apostar, el jugador debe presionar el botón respectivo, seleccionando el monto de su apuesta, expresado en créditos. Cuando se realice una apuesta se deberá visualizar mediante un dispositivo luminoso que forme parte del dispositivo de control. Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al 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



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

apuesta adicional para el progresivo, de tal forma que cuando existe una apuesta se debe poder visualizar mediante un dispositivo luminoso.

Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

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

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

3.5. 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.

3.5.1. Poker, modalidades DrawPoker, AricaPoker Plus

- Apuestas:

Para participar en la variante progresivo, antes de que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores, además de la(s) apuesta(s) obligatoria(s) del juego base, deben realizar en forma previa o simultánea su apuesta para el juego progresivo, en el aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo, sea electrónico o manual, que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta a la variante 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.



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

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

3.5.2. Juegos:

a).- Poker, Modalidades DrawPoker, Arica Poker Plus

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

- DrawPoker: 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.

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.

3.5.3. 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.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.



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

3.5.4. Premios complementarios

El sistema informático del progresivo podrá contemplar premios complementarios que no tengan relación con los resultados del juego base o de la variante progresivo y que sean generados de manera aleatoria.

Será opcional para el casino de juego implementar estos premios complementarios junto a la variante progresivo, por lo que, en caso de hacerlo, deberán informar previamente a la Municipalidad de Arica 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 Municipalidad de Arica para su autorización previa.

3.5.5. Reglas del croupier

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

4. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

4.1. Jugadas irregulares

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

No será válida la apuesta a la variante progresiva 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.

4.2. Pago de apuestas

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



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

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
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:

- Los premios se pagan en orden de menor a mayor.

- 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.

- 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 croupier (posición N°1 de la mesa de juego).

- 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.

- 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



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

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

4.3. 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.

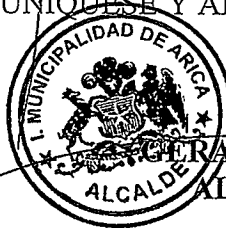
Tendrán presente este Decreto Alcaldicio, la Empresa Concesionaria "Casino Puerta Norte S.A.", las Direcciones de Control, Asesoría Jurídica, Secretaría Municipal y el Departamento de Fiscalización Casino.

ANÓTESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



CAREOS CASTILLO GALLEGUILLOS
SECRETARIO MUNICIPAL

GER/CCG/ABCH/



GERARDO ESPINDOLA ROJAS
ALCALDE DE ARICA