



Que el Subsecretario de Relaciones Exteriores, señor Albert Van Klaveren Stork, se encuentra en comisión de servicio.

Decreto:

Designase en calidad de subrogante por el término de 4 días, a contar del 4 al 7 de abril del año 2009, para que reemplace al señor Mariano Fernández Amunátegui, Ministro de Relaciones Exteriores, a don José Antonio Viera-Gallo Quesney, Ministro Secretario General de la Presidencia.

Tómese razón, regístrese, comuníquese y publíquese.- MICHELLE BACHELET JERÍA, Presidenta de la República.- Albert Van Klaveren Stork, Ministro de Relaciones Exteriores Subrogante.

Lo que transcribo a US, para su conocimiento.- Gonzalo Arenas Valverde, Embajador, Director General Administrativo.

Ministerio de Hacienda

DECLARA INTERNACIONALES FERIAS QUE INDICA, ORGANIZADAS POR EXPOTRADE CHILE S.A.

Núm. 462 exento.- Santiago, 7 de abril de 2009.- Vistos: La solicitud de fecha 20 de marzo de 2009, del Director Ejecutivo de Expotrade Chile S.A., y sus antecedentes y lo dispuesto en el decreto N°159, de 1979, del Ministerio de Hacienda; en el decreto N°19, de 2001, del Ministerio Secretaría General de la Presidencia, y en la resolución N°1.600, de 2008, de la Contraloría General de la República,

Decreto:

1.- Decláranse Internacionales las ferias que a continuación se mencionan, organizadas por Expotrade Chile S.A., RUT N°77.152.280-7, que se llevarán a efecto en Santiago, entre los días 4 y 6 de noviembre de 2009, ambas fechas inclusive:

- Trade One: Una Feria un mundo de negocios.
- Expo Logísti - Ka: VII Feria Internacional de logística y movimiento de mercaderías.
- Expo Packaging: VI Feria de soluciones, productos y servicios para el envase y embalaje.
- Food Processing: III Feria de soluciones, productos y servicios para Food Processing.
- Exporetail: IV Feria Internacional de productos, servicios y tecnologías para la Industria del Retail.
- Tech Summit: III Encuentro Internacional de Tecnología Aplicada a la Gestión.
- Market Summit: III Encuentro de Marketing, BTL, ATL Internet, Publicidad y Diseño.
- H+G: VI Salón Internacional de Equipamiento, Productos y Servicios para la Industria Hotelera y Gastronómica.
- SIPP: Salón Internacional de Equipamientos, Productos y Servicios para la Industria Panadera y Pastelera.
- Expo USA: País invitado.

2.- Habilitase como Recinto Ferial en Santiago, para el desarrollo de las Ferias que se mencionan en el presente decreto, el denominado Espacio Riesco, ubicado en Avenida El Salto 5000, comuna de Huechuraba, cuyos deslindes son:

Al Norte : Con las Parcelas 4 y 5 del Fundo El Salto.

Al Sur : Con las Parcelas 1, 2 y 7 del Fundo El Salto.

Al Oriente : Con Avenida El Salto.

Al Poniente : Con la Parcela 7 del Fundo El Salto.

Anótese, comuníquese y publíquese.- Por orden de la Presidenta de la República, Andrés Velasco Brañas, Ministro de Hacienda.

Lo que transcribo a usted para su conocimiento.- Saluda atentamente a usted, María Olivia Recart Herrera, Subsecretaría de Hacienda.

Superintendencia de Casinos de Juego

INCORPORA VARIANTES DE LOS JUEGOS QUE INDICA EN EL CATÁLOGO DE LOS JUEGOS QUE PODRÁN DESARROLLARSE EN LOS CASINOS DE JUEGO

(Resolución)

Núm. 196 exenta.- Santiago, 28 de abril de 2009.- Vistos: Lo dispuesto en los artículos 3° letra b), 4° y siguientes de la Ley N° 19.995 sobre Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento y Fiscalización de Casinos de Juego; en el decreto supremo N° 211, de 2005, del Ministerio de Hacienda, que contiene el Reglamento para la Tramitación y Otorgamiento de Permisos de Operación de Casinos de Juego; en los artículos 3° y siguientes del decreto supremo N° 547, del Ministerio de Hacienda, de 2005, que aprueba el Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación; en los artículos 7° y siguientes del decreto supremo N° 287, del Ministerio de Hacienda, de 2005, que aprueba el Reglamento de Funcionamiento y Fiscalización de Casinos de Juego; en la resolución exenta N° 157, de 10 de julio de 2006, de esta Superintendencia, que aprueba el Catálogo de los Juegos que podrán desarrollarse en los casinos de juego, en las resoluciones exentas N° 236, N° 283 y N° 405, de 22 de julio, 21 de agosto y 10 de noviembre de 2008, respectivamente, todas de esta Superintendencia, que aprueban modificaciones al Catálogo de Juegos, y en el decreto supremo N° 72, de 2005, del Ministerio de Hacienda.

Considerando:

1.- Que a la Superintendencia de Casinos de Juego le han sido conferidas facultades para supervigilar y fiscalizar el cumplimiento de las disposiciones legales, reglamentarias y técnicas para la instalación, administración y explotación de los casinos de juego que operen en el país.

2.- Que en virtud de lo anterior y de conformidad a lo prescrito en los artículos 3° letra b) de la Ley N° 19.995 y 3° letra e) del decreto supremo N° 547, de 2005, del Ministerio de Hacienda, el Catálogo de Juegos constituye el registro formal de los juegos de suerte o azar que podrán desarrollarse en los casinos de juego, dentro de las categorías de ruleta, cartas, dados, bingo y máquinas de azar, u otras categorías que se establezcan.

3.- Que de acuerdo a las disposiciones ya citadas, el referido registro debe ser confeccionado y administrado por la Superintendencia de Casinos de Juego.

4.- Que en este contexto y en cumplimiento del mandato legal referido, la Superintendencia confeccionó el Catálogo de Juegos, de conformidad a lo dispuesto en el artículo 4° de la Ley N° 19.995 y en el Título II del decreto supremo N° 547, de 2005, del Ministerio de Hacienda, según consta de la resolución exenta N° 157 de 10 de julio de 2006 publicada en el Diario Oficial del 17 de julio del mismo año.

5.- Que a través de presentación de 30 de enero de 2009, el gerente general de la sociedad operadora San Francisco Investment S.A. solicitó la incorporación en el Catálogo de Juegos de una variación del juego de la Categoría Cartas, Black Jack, denominada "Black Jack - Perfect Pairs" y con fecha 9 de febrero de 2009, el representante legal de la sociedad operadora Casino de Colchagua S.A. solicitó la incorporación en el Catálogo de Juegos de una variación del juego de la Categoría Cartas, Texas Hold'em Poker, denominada "Texas Hold'em Poker - Sin límites".

6.- Que de acuerdo a lo dispuesto en el artículo 11 del decreto supremo N° 547, del Ministerio de Hacienda, de 2005, que aprueba el Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación, la incorporación de una nueva modalidad de un juego ya registrado en el Catálogo de Juegos, podrá efectuarse de oficio por la Superintendencia o solicitarse por cualquier sociedad operadora, en este último caso, la Superintendencia recabará la información adicional que considere procedente y evaluará el mérito de la solicitud.

7.- Que en vista de lo anteriormente expuesto, la Superintendencia requirió el pronunciamiento de las demás sociedades operadoras respecto de las solicitudes referidas en el

numeral 5 precedente, recibiendo respuestas de las operadoras Operaciones El Escorial S.A. y Casino de Colchagua S.A. Además, se solicitó información adicional a la presentada junto a la solicitud de incorporación en el Catálogo de Juegos de la modalidad "Texas Hold'em Poker - Sin Límites" a la sociedad solicitante, la que fue remitida con fecha 20 de febrero de 2009.

8.- Que teniendo en consideración el análisis de las variantes de juegos propuestas efectuado por la Superintendencia a raíz de las solicitudes referidas en el numeral 5 precedente, la información adicional mencionada en el numeral precedente y los antecedentes recabados de oficio por este Organismo, se ha arribado a la conclusión de que resulta procedente, incorporar en el Catálogo de Juegos, las variantes de juego "Black Jack - Perfect Pairs" y "Texas Hold'em Poker - Sin Límites" conforme a las reglas de cada uno de los juegos, que más adelante se señalan.

9.- Que en virtud de lo expuesto en el considerando precedente, vengo en modificar el Catálogo de Juegos en el título III "Categorías de Juegos de Cartas", en los siguientes aspectos:

BLACK JACK

1. En el numeral 1.3 bajo el subtítulo "Black Jack o Veintuno" agrégase el siguiente segundo párrafo:

"Esta modalidad presenta dos variantes: Black Jack Clásico y Black Jack Perfect Pairs, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a que con sus primeras dos cartas obtendrá un par de la misma pinta, o bien otro tipo de par".

2. En el numeral 1.4.1 "Elementos Maternales" agrégase el siguiente segundo párrafo bajo el subtítulo "Mesa de juego":

"Se podrá jugar con las dos variantes de la modalidad Black Jack, cuando el paño de la mesa de juego comience los recuadros o figuras tanto para la apuesta original como para la apuesta Perfect Pairs".

3. En el numeral 1.5. "Reglas del Juego":

- a) En el subtítulo "Apuesta Inicial" agrégase el siguiente nuevo segundo párrafo, pasando los actuales párrafos segundo y tercero, a ser tercero y cuarto párrafo, respectivamente:

"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 el 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".

- b) En el subtítulo Juego, reemplázase el segundo párrafo por los siguientes nuevos párrafos:

"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.

Luego, el croupier se distribuye una carta para su segunda y tercera mano, según corresponda. Todas las cartas se distribuyen siempre con las caras hacia arriba".

- c) En el subtítulo "Pérdida de Cartas", agrégase el siguiente nuevo literal b), pasando los actuales literales b), c), d) y e) a ser numerales c), d), e) y f), respectivamente:

*"b) Apuesta Perfect Pairs
Es una apuesta adicional sólo utilizada para Black Jack variante "Perfect Pairs", en la cual el juga-*

donde apuesta a que con sus primeras dos cartas obtendrá un par de la misma pinta u otro tipo de par, donde un par corresponde a dos cartas con el mismo valor. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta inicial.

En esta opción del juego las cartas valen lo mismo que en la variante "clásico" del Black Jack, con la excepción de las figuras y el As, cuyo valor es el símbolo de cada una de ellas, esto es: J (Jota), Q (Reina), K (Rey) y A (As).

Las apuestas ganadoras son tres; cuando se obtiene Perfect Pairs, esto es un par de cartas con la misma pinta; Par de Color, o par de cartas del mismo color, rojo o negro, pero de diferente pinta; y Par Mezclado, o par conformado por una carta con pinta de color rojo y una con pinta de color negro.

El jugador que realice una apuesta Perfect Pairs debe depositar sobre el recuadro o figura del paño de la mesa definida para este tipo de apuesta, una cantidad mínima equivalente al 50% del mínimo establecido para la mesa y máxima de hasta dos veces el valor de la apuesta mínima establecida para el Black Jack en la mesa".

4. En el numeral 1.7. "Resolución de Conflictos":

- Bajo el subtítulo "Pago de Apuestas" agrégase la siguiente frase en el primer párrafo, a continuación de las palabras "pase ronda" y antes de las palabras "o de la tercera ronda": "o luego de entregar las dos primeras cartas a cada jugador en el caso de la variante "Perfect Pairs"."
- Agrégase la siguiente tabla de pagos bajo el subtítulo "Pago de Apuestas":
- Variante "Perfect Pairs"

Tabla de pagos	
Si el jugador tiene Perfect Pairs.	30 a 1
Si el jugador tiene Par de Color.	15 a 1
Si el jugador tiene Par Mezclado.	5 a 1

POKER

5. En el numeral 3.3.5 sustitúyase la descripción de la modalidad "Texas Hold'em Poker" por la siguiente:

"Corresponde a un juego que consiste en alcanzar la mejor combinación de 5 cartas, de un total de 7 cartas posibles. En el desarrollo del juego 2 cartas se entregan cerradas a cada jugador y 5 cartas abiertas comunes.

La forma en que el croupier entrega las cartas comunes -las tres primeras se reparten juntas y los dos siguientes sucesivamente por separado- permite generar hasta 4 espacios de apuestas, que conforman al menos un pozo por el cual se compete, ganando aquel jugador que obtenga la mejor combinación de cartas o que, en su defecto, no se retire del juego. En esta modalidad de poker los jugadores compiten entre ellos.

Esta modalidad presenta dos variantes, Texas Hold'em Poker con límites y Texas Hold'em Poker sin límites, cuya diferencia principal es que en la segunda variante las apuestas no tienen un límite superior".

6. En el numeral 3.4.1 "Elementos Materiales" sustitúyase el párrafo que se encuentra bajo el subtítulo "Mesa de juego", por el siguiente:

"Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna para las modalidades de Draw, Caribbean, Go y Poker Tres cartas y, elíptica para las modalidades de Stud, Texas Hold'em, Seven Stud y Omaha Poker, cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir de seis (6) a diez (10)

jugadores sentados, según la modalidad de juego de que se trate; además del lugar para el croupier".

7. En el numeral 3.4.2 "Elementos Humanos" sustitúyase el párrafo que se encuentra bajo el subtítulo "Jugadores", por el siguiente:

"La cantidad máxima de jugadores corresponde a seis (6) o siete (7) tratándose de las modalidades de Draw Poker, Caribbean Poker, Poker Tres Cartas y Go Poker, que es el número de lugares que tiene marcado el paño de la mesa según la modalidad de juego de que se trate; y entre siete (7) a diez (10) en el caso del Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, en cuyo caso el paño opcionalmente podrá tener demarcados los lugares de los jugadores y/o la línea del sector de apuestas en juego. No se permiten más jugadores, sentados ni parados".

8. Sustitúyase completamente el numeral 3.5.4 "Modalidad Texas Hold'em Poker", por el siguiente:

"3.5.4 Modalidad Texas Hold'em Poker, variantes "con límites" y "sin límites"

• Inicio del Juego

○ Requisitos, Inscripción, Compra Inicial

Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de dos (2) jugadores como mínimo.

Las personas interesadas en participar deberán inscribirse previamente con el Jefe de Mesa reservando un puesto, no específicamente definido, para las partidas que se disponga realizar. Así también debe generarse una lista de espera para los postulantes al juego que no estén inmediatamente incluidos en la mesa, ante la eventualidad de disponibilidades. Para esos efectos, el casino deberá informar anticipadamente la compra inicial y la hora de inicio para las partidas que se disponga realizar.

Cada jugador debe realizar la compra o caja inicial (Buy in), cuyo monto es definido por el casino y aprobado por la Superintendencia, compra que resulta obligatoria para participar en las partidas. Cuando un jugador quede sin fichas en alguna ronda de apuestas, no podrá comprar durante el transcurso de este pase, sino tendrá que esperar hasta que culmine el mismo. Las compras adicionales que los jugadores realicen sólo podrán ser por el monto correspondiente al saldo restante para completar la compra o caja inicial (Buy in) señalada.

○ Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las cartas de la baraja estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de la baraja que se utilizará durante el juego, mostrándolas cara arriba por pintas sobre la mesa.

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.

Este procedimiento se repite cada vez que hubiera cambio de cartas en el desarrollo del juego. De encontrarse alguna falla se procede a cambiar las cartas, realizando el mismo procedimiento anterior.

El croupier debe barajar las cartas y cortar el mazo, para la apertura del juego y cada vez que se termine el mazo o que las cartas que queden no sean suficientes para un nuevo pase.

El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El número de veces sugerido que deben barajarse las cartas cuando éste se efectúa manualmente, corresponde a: barajado triple, peinado y barajado doble.

○ Corte

Una vez barajadas las cartas, éstas deben ser cortadas en la mitad del mazo. Al momento del corte éste se debe realizar con

una sola mano, la dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. La mano libre no debe obstacilizar la vista a los jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte.

Luego de este proceder, el croupier invitará al juego.

Se debe realizar barajado y corte de cartas antes y después de la asignación de Puestos y del Botón de Salida, y posteriormente en cada pase durante el desarrollo del juego.

○ Asignación de Puestos

Antes del primer pase y luego del primer barajado de cartas, el croupier, o el jefe de mesa, procederá a sortear los puestos repartiendo una carta a cada uno de los jugadores. El valor de la carta obtenida por cada jugador determinará la posición que le corresponderá a éste en la mesa.

○ Asignación del Botón de Salida

Al comienzo de la partida y luego del segundo barajado de cartas, se sorteará la posición del Botón de Salida, para lo cual, el croupier repartirá, de izquierda a derecha, una carta destapada a cada jugador. La carta mayor será el jugador a quien le corresponderá el Botón de Salida. Si la carta corresponde a un As, no se repartirán más cartas y en este lugar se ubicará el Botón de Salida. De repetirse la carta mayor, la primera carta aparecida de izquierda a derecha, será considerada como la más alta.

Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

• Apuestas

En el juego o pase existen cuatro posibles rondas de apuestas, denominadas Pocket o Pre-Flop, Flop, Turn y River, que se describen más adelante.

En cada una de las rondas de apuestas, los jugadores pueden realizar las siguientes apuestas o jugadas:

- Apuesta Ciega Menor (Small Blind): Es una apuesta obligatoria en la ronda del Pocket o Pre-Flop equivalente a un 50% del valor de la Apuesta Ciega Mayor, que debe ser realizada por el primer jugador a la izquierda del Botón de Salida.
- Apuesta Ciega Mayor (Big Blind): Es una apuesta obligatoria en la ronda del Pocket o Pre-Flop, que debe ser realizada por el jugador a la izquierda de quien realizó la "Apuesta Ciega Menor".
- Retirarse (Fold): Corresponde a la acción de no continuar en el juego, retirándose. Al momento de acogerse a esta opción el jugador pierde todas las apuestas que haya realizado, las que quedan en el Pozo o Bote, para los demás participantes que continúan en el juego.
- Ir, igualar o cubrir (Call): Es la apuesta que realiza el jugador igualando el monto de dinero que apostó el o los jugadores anteriores.
- Pasar (Check): Corresponde a la acción de mantener su estado en el pase, no incrementando la apuesta, ni retirarse del juego cuando le corresponde el turno de jugar.

En la primera ronda de apuestas no se puede pasar, existiendo esta opción a partir de la segunda ronda de apuestas conocida como Flop.

Si el jugador que inicia la ronda de apuestas, indicado a la izquierda del Botón de Salida, opta por Pasar (Check), los siguientes jugadores pueden hacer lo mismo. Sin embargo, si alguno de ellos hace alguna apuesta, el siguiente jugador no podrá pasar, debiendo optar por cubrir, subir, ir All in o bien retirarse.

- f. *Subir (Raise): Es la postura que aumenta el monto de la apuesta realizada por el jugador anterior.*
- g. *Resubir (Reraise): Es la apuesta que aumenta el monto de la subida o resubida realizada por un jugador anterior.*
- h. *Resto o Banca (All In): Es la postura, en la cual el jugador apuesta toda su banca, entendiéndose como resto o saldo de dinero a la vista. Esta jugada se aplica preferentemente en la modalidad de Texas Hold'em Poker "sin límites", sin embargo, para la modalidad de Texas Hold'em Poker "con límites" se aplicará en la medida que un jugador no cuente con un resto o banca suficiente para cubrir la apuesta en la ronda correspondiente.*

En las rondas de apuestas, deberán aplicarse las siguientes reglas:

- a. *En la modalidad Texas Hold'em "con límites", los montos de las apuestas sólo deben corresponder al valor de una Apuesta Ciega Mayor, en las rondas Pocket y Flop, y a dos (2) veces el valor de una Apuesta Ciega Mayor en las rondas Turn y River, con la excepción de la apuesta Resto o All In, cuando el jugador no puede cubrir la apuesta anterior.*

De esta forma, después de realizadas las apuestas obligatorias Ciega Menor y Mayor en el resto de la ronda inicial Pocket o Pre-Flop, y en la ronda de las primeras tres cartas comunitarias descubiertas (Flop), tendrán como mínimo un valor único de una apuesta equivalente al monto de la Apuesta Ciega Mayor, con la excepción de la apuesta Resto o All In.

La cuarta carta abierta (Turn) y la quinta carta abierta (River), tendrán como valor único y mínimo una apuesta equivalente a dos (2) veces el monto o valor de la Apuesta Ciega Mayor, con la excepción de la apuesta Resto o All In.

- b. *En la modalidad Texas Hold'em "sin límites", los montos de las apuestas deben corresponder a múltiplos del valor de una Apuesta Ciega Mayor, en las cuatro rondas de éste, con la excepción de la apuesta Resto o All In.*

De esta forma, después de realizadas las apuestas obligatorias Ciega Menor y Mayor en el resto de la ronda inicial Pocket o Pre-Flop, así como en las tres siguientes rondas (Flop, Turn y River), tendrán como mínimo una apuesta equivalente al monto de la Apuesta Ciega Mayor, con la excepción de la apuesta Resto o All In, cuando el jugador no puede cubrir la apuesta anterior.

- c. *Cada una de las rondas de apuestas tendrá como monto máximo el valor que resulta de sumar todas las apuestas realizadas por algún jugador que ha pagado o cubierto (Call), todas las resubidas en un pase en que se han efectuado la subida y las tres (3) resubidas permitidas, en el caso de la variante "con límites", o su banca (All In), en el caso de la variante "sin límites".*

- d. *Para el caso de la modalidad Texas Hold'em "con límites", en cada una de las rondas, se permitirá una subida (Raise) y un máximo de tres (3) resubidas (Reraise). En cambio, para la modalidad de Texas Hold'em "sin límites" no existe una cantidad de resubidas predeterminada para cada una de las rondas de apuestas.*

- e. *La subida y las resubidas deberán realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo podrán ser por cantidades iguales o mayores a lo establecido dentro de los límites permitidos para cada ronda de apuestas.*

• **Juego**

- **Distribución de cartas y juego**

Al abrir la mesa el Jefe de Sala será notificado. Cuando todos los jugadores hayan comprado su compra o caja inicial (Buy in), el croupier le anunciará en voz alta.

Tal como se señaló anteriormente, en el primer pase se procederá a sortear los puestos de los jugadores. Luego, el croupier dará inicio al barajado y corte e invitará a la "Apuesta Ciega Menor" (Small Blind), que está marcada por la posición a la izquierda del Botón de Salida y, posteriormente, se realiza la "Apuesta Ciega Mayor" (Big Blind), por el jugador siguiente a la izquierda.

Durante el transcurso del juego, al final de cada pase, el Botón de Salida se trasladará a la izquierda, frente a cada jugador y posterior a cada juego, según el orden de los jugadores. Asimismo, se aplicará el principio del "botón muerto", esto es, en el caso de que a quien correspondía la posición del Botón de Salida, haya quedado sin fichas y/o abandonado la mesa, este botón permanecerá en esa posición para efecto del orden de las apuestas. Entonces, la "Apuesta Ciega Menor" la realizará el jugador más cercano al Botón de Salida y la "Apuesta Ciega Mayor", el siguiente jugador ubicado a la izquierda de quien haya realizado la "Apuesta Ciega Menor".

Ronda de apuestas Pocket o Pre-Flop

Después de realizar las apuestas ciegas (Small Blind y Big Blind), el croupier quemará la primera carta del mazo, dejándola en el centro de la mesa donde se ubica el pozo y distribuye dos cartas cubiertas a cada jugador, en dos rondas, comenzando con el jugador que realizó la "Apuesta Ciega Menor" (Small Blind) y finalizando con el jugador marcado con el Botón de Salida. Estas cartas se denominan pocket cards o hole cards, y son las únicas cartas que cada jugador recibe privativa e individualmente, y eventualmente sólo serán descubiertas al mostrar las cartas al final de la mano.

En la ronda Pocket, iniciará las apuestas el jugador que esté a la izquierda de quien realiza la "Apuesta Ciega Mayor" (Big Blind), el cual tiene las opciones ir (Call), subir (Raise) o retirarse (Fold), y para la variante Texas Hold'em Poker sin límites, además, jugar su resto de fichas (All In). Tal como se señaló anteriormente, en esta ronda de apuestas no está permitida la jugada Check o pasar. El último en actuar será el jugador que iguale y cuya ubicación sea inmediatamente anterior al jugador que realizó la última subida, resubida o All In.

Si un jugador decide retirarse, entonces, pierde todas las apuestas que haya realizado, por lo que el croupier procede a tomar las fichas apostadas del jugador que se retiró ubicándolas en el centro de la mesa, las que pasan a formar parte del Pozo o Bote principal. Este procedimiento se realiza en cualquiera de las cuatro rondas de apuestas descritas para cada pase.

En el caso de que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), además de retirarse (Fold) puede apostar todas las fichas que le queden o su resto (All In). Si toma la segunda opción, se crea un Pozo Adicional al Pozo Principal, de tal forma que el Pozo Principal se compone de las apuestas de los jugadores hasta el monto que pudo colocar este jugador, y en el Pozo Adicional se reúnen los aportes por sobre el monto apostado por dicho jugador. El jugador que hizo la apuesta All In o resto, sólo participará del Pozo Principal, el resto de los jugadores que correspondan participan en el Pozo Principal y en este Pozo Adicional. Este mecanismo se vuelve a utilizar en todas las rondas de apuestas, cada vez que un jugador no alcance a cubrir la apuesta anterior, pudiéndose generar más de un Pozo Adicional.

En caso de la variante "sin límites", si un jugador realizara una apuesta All In o Resto, los siguientes jugadores podrán retirarse (Fold), igualar el All In anterior, aumentar el All In anterior (Resubir), o jugar su resto en caso que éste sea menor al All In anteriormente realizado. Si se resube el All In anterior, se originará un Pozo Adicional en el que participarán todos los jugadores que cubran esa resubida. El jugador inicial que hizo la apuesta All In o resto, sólo participará del primer Pozo, el segundo jugador, que realizó la resubida participa en el Pozo Principal y el Pozo Adicional. Este procedimiento se realiza en cualquiera de las cuatro rondas de apuestas descritas para cada pase.

Las situaciones en que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), y en caso de la variante "sin límites", si un jugador realizara una apuesta All In o Resto inferior al monto de la última apuesta presentada en la ronda

de apuestas, se deberá resolver con la generación de un Pozo Principal que equipare los montos de apuestas y un Pozo Adicional acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

Entonces la opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones, que corresponden a las mismas señaladas en los párrafos anteriores para el jugador que inicia las apuestas.

Finalmente, los jugadores que realizaron las apuestas ciegas (blinds) y quienes jugaron antes de la última subida o resubida tienen que igualar la diferencia entre la apuesta más alta y sus apuestas para continuar en el juego, o bien retirarse. En caso de que un jugador no pueda igualar la apuesta más alta, deberá jugar el saldo de su dinero, o retirarse.

En este punto, el croupier debe llevar las apuestas al centro de la mesa en el o los Pozos que correspondan.

Ronda de apuestas Flop

El Croupier quemará una segunda carta cubierta sin dejar ver su número y figura colocando ésta protegida debajo del Pozo, luego el croupier descubrirá las siguientes tres cartas colocándolas paralelas, de una a la vez, a la carta anteriormente quemada formando una línea horizontal, este pozo de tres cartas comunitarias iniciales se denominan "Flop".

A contar de esta segunda ronda de apuestas, los jugadores tendrán las opciones de pasar (Check), retirarse (Fold), igualar (Call), subir (Raise), o resubir (Reraise) y resto (All In), sólo en los casos que correspondan según se indicó anteriormente, para la variante "con límites" según los mínimos y máximos señalados en el epígrafe "Apuestas", y para la variante "sin límites" podrán además jugar su resto (All In), cuando así lo decidan. Así, el primer jugador activo hacia la izquierda del botón inicia las apuestas, dentro de los mínimos y máximos establecidos para esta segunda ronda, dando la vuelta hasta el último jugador activo a la derecha del Botón de Salida. Si dicho jugador decide subir (Raise) o resubir (Reraise), en caso de que se haya subido anteriormente, se continuará el pase hasta que se jueguen las tres (3) resubidas permitidas para la modalidad "con límites", o bien hasta que ningún jugador quiera subir la apuesta anterior, para el caso de la modalidad "sin límites". El último en actuar será el jugador que iguale y cuya ubicación sea inmediatamente anterior al jugador que realizó la última subida, resubida o All In.

De igual forma que en la Ronda Pocket o Pre-Flop, los jugadores que jugaron antes de la última subida o resubida tienen que igualar la diferencia entre la apuesta más alta y sus apuestas para continuar en el juego, o bien retirarse. En caso de que un jugador no pueda igualar la apuesta más alta, deberá jugar el saldo de su dinero, o retirarse.

El croupier debe llevar las apuestas al centro de la mesa, agrupándolas junto a las apuestas anteriores, en el o los pozos que correspondan.

Ronda de apuestas Turn

Llegado a este punto el croupier procede a quemar la próxima carta cubierta del mazo -tercera carta quemada- sin dejar ver su número y figura, colocando esta carta protegida debajo del Pozo, acto seguido, el croupier descubre la próxima carta del mazo colocándola paralela al "Flop", esta cuarta carta del pozo comunitario se denomina "Fourth Street" o "Turn". Así se inicia la tercera ronda de apuestas dentro de los mínimos y máximos establecidos para ella, posibilidades de subidas y resubidas, y de apuestas según se señaló anteriormente.

Al finalizar, los jugadores que pasaron (check) o mandaron (call) tienen que igualar la diferencia entre su apuesta y la apuesta más alta para continuar en el juego, pudiendo cualquiera de ellos retirarse (fold). En caso de que un jugador no pueda igualar la apuesta más alta, deberá jugar el saldo de su dinero, o retirarse. De esta forma, el último jugador en actuar será quien se ubique inmediatamente anterior al jugador que realizó la última subida, resubida o All In.

El croupier procede a trasladar todas las apuestas realizadas al centro de la mesa, agrupándolas junto a las apuestas anteriores, en el o los pozos que correspondan.

Ronda de apuestas River

El croupier quemará una cuarta carta según el procedimiento ya indicado y descubrirá la quinta carta del pozo comunitario, denominada "Fifth Street" o "River", colocándola paralela al "Flop". De esta manera, se comienza la última ronda del juego dando inicio a la tanda de apuestas con el primer jugador activo a la izquierda del Botón de Salida. Esta cuarta ronda de apuestas también se desarrollará dentro de los mínimos y máximos establecidos para ella, posibilidades de subidas y resubidas, y de apuestas según se señaló anteriormente.

Una vez finalizada la última resubida o "pagar por ver" o "show down", el croupier indicará al jugador que le pagaron por ver que descubra su juego. En caso que ningún jugador haya pagado por ver o que todos hayan pasado, ganará la mejor mano a la vista, quien se llevará el dinero del pozo. Si dos o más jugadores continúan después de la última ronda de apuestas, se muestran las cartas. En la muestra cada jugador utiliza las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas privadas (pocket cards) y las cinco cartas comunitarias. Si dos jugadores o más comparten la mejor mano, entonces el Pozo o Bote se divide por igual entre los jugadores.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cerradas perderá automáticamente la mano y nadie podrá obligar a abrir o mostrar las cartas del jugador. No obstante lo anterior, si el jugador al final del juego entregase sus cartas abiertas se procederá a ordenarlas: y si sus cartas demostraran lo contrario, será el ganador.

○ Recolección de las Apuestas

En cada mano, el croupier llevará las apuestas al centro de la mesa, agrupándolas junto a las apuestas anteriores, en el o los pozos que corresponda y que se hayan formado en el desarrollo del pase.

El Pozo Principal será obtenido por el jugador que tenga la mejor mano de poker, entre todos aquellos jugadores que terminaron el pase. De igual forma, el o los Pozos Adicionales serán ganados por el jugador que obtenga la mejor mano de poker entre los participantes del Pozo respectivo, según lo señalado respecto de la formación de pozos en el acápite "Distribución de cartas y juego", Ronda de Apuestas Pocket.

A medida que se entregan los pozos a los ganadores, el croupier recogerá las cartas de cada jugador y las colocará en el descartador. Terminado cada pase, procederá a barajar e iniciar el pase siguiente.

○ Ingreso de jugadores a la mesa

Una vez comenzado el juego, todo jugador que se integra a una mesa, tendrá la opción de participar desde el inicio del pase, antes de la repartición de cartas.

Si un jugador se integra a una mesa en la posición que le corresponde realizar la "Apuesta Ciega Menor" o la "Apuesta Ciega Mayor", deberá asumir dicha apuesta.

○ Valor de las jugadas

De las cartas repartidas, los jugadores deben formar la mejor mano de poker, dentro de las siguientes jugadas presentadas en orden de menor a mayor. Ninguna pinta se valora más alta que otra:

Carta más Alta	Carta más Alta
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.
Trio	Tres cartas de un mismo número o figura.

Escalera	Secuencia correlativa de 5 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 5 cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Full	Está compuesto por un trio y un par. Su valor se gradúa por el trio.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas, la que va del 9 al rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

○ Barajado

El croupier toma las cartas de la baraja que están en el descartador y las que aún no han sido repartidas y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerarse al menos un barajado normal doble o triple.

○ Continuación del juego

Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en "Inicio del juego" 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 una nueva baraja y procediendo de la forma señalada en el "Inicio del juego".

• Comisiones a favor del Casino

La comisión será de un porcentaje establecido por el casino y aprobado por la Superintendencia de Casinos de Juego y deberá ser indicado en la sala de juego, a través de la señalización correspondiente.

Para la modalidad de Texas Hold'em "con límites", la comisión se aplicará al dinero acumulado en el Pozo, al final del pase, y si existe más de un Pozo, el porcentaje se aplicará a cada uno de éstos en forma individual. Sin embargo, no se cobrará en caso de que el juego se defina o termine antes de repartirse las cartas de la Ronda de Apuestas Flop.

Para la variante "sin límites", la comisión se cobrará al término de la tercera ronda de apuestas (Turn), la que se aplicará a cada uno de los pozos en forma individual. De la misma forma que en la variante "con límites", esta comisión no se cobrará en caso de que el juego se defina o termine antes de repartirse las cartas de la Ronda de Apuestas Flop.

Para efectos del pago de la comisión en fichas, su monto deberá ser aproximado al valor más bajo, considerando al efecto, la ficha con menor valor utilizada en el Texas Hold'em Poker.

• Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar a barajar las cartas para una nueva y última partida."

9. En el numeral 3.6.1. "Glosario de Términos":

- a) En la quinta viñeta agrégase a continuación de la palabra "Compra" con que se inicia el párrafo, la frase "o caja".

- b) En la quinta viñeta, eliminarse los vocablos "de una" que se encuentran repetidos.
c) En la séptima viñeta, eliminase la frase "Mandar o" pasando la primera letra de la palabra "Pagar" a ser mayúscula, y agrégase, antes del cierre de paréntesis, a continuación de la expresión "Stud Poker" la frase "y Texas Hold'em Poker".
d) En la décimo tercera viñeta, sustituyase la palabra "Fall" por "Fold".

10. En el numeral 3.6.2. "Obligaciones del Jugador", agrégase el siguiente párrafo final:

- Para la modalidad de Texas Hold'em Poker, si el jugador se ausenta y le corresponde una de las apuestas obligatorias (blind), el jefe de mesa deberá hacer cumplir con ese compromiso del juego, realizando la apuesta correspondiente con las fichas del jugador ausente.

11. En el numeral 3.6.3. "Prohibiciones al jugador", agréganse los siguientes dos párrafos finales:

- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, donde existe un pozo común, se prohíbe el uso de dispositivos de comunicación en la mesa, tales como, teléfonos y/o radios.

- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, no se puede realizar una compra o caja inicial (Buy in) para cubrir una apuesta en curso, sino que sólo se podrá hacer antes de iniciarse un nuevo pase.

10.- Que en mérito de lo expuesto en los considerandos precedentes,

Resuelvo:

1.- Modificase el Catálogo de Juegos aprobado por resolución exenta N° 157, de 10 de junio de 2006 y modificado por las resoluciones exentas N° 236, N° 283 y N° 405, de 22 de julio, 21 de agosto y 10 de noviembre de 2008, respectivamente, todas de esta Superintendencia, en los términos consignados en el considerando 9 de la presente resolución. Sin perjuicio de la notificación a las sociedades operadoras, estas modificaciones entrarán en vigencia el día de la publicación de la presente resolución en el Diario Oficial.

2.- Las variantes de los juegos de Black Jack y Texas Hold'em Poker incorporadas al Catálogo de Juegos por este acto, podrán ser desarrolladas por las sociedades operadoras que cuenten con la licencia de explotación del juego Black Jack, modalidad Black Jack o Veintiuno, y la licencia de explotación del juego Poker, modalidad Texas Hold'em Poker, respectivamente; previa aprobación por parte de esta Superintendencia de las modificaciones pertinentes en el plan de apuestas vigente de la operadora; la incorporación del material de juego correspondiente debidamente homologado a las dependencias del casino de juego; y la comunicación a esta Superintendencia de la fecha, desde la cual se agregará la variante al juego respectivo.

3.- Las sociedades operadoras de casinos de juego en actual operación deberán actualizar el Catálogo de Juegos que se debe encontrar a disposición del público en sus establecimientos, dentro de los 10 días siguientes a su notificación.

4.- Un texto refundido del Catálogo de Juegos, conteniendo las modificaciones que por este acto se le introducen, se encontrará a disposición del público en las Oficinas de la Superintendencia y en su página Web: www.scj.cl a partir de la fecha de publicación de esta resolución en el Diario Oficial.

5.- Publíquese la presente resolución en el Diario Oficial de conformidad a lo dispuesto en el artículo 14 decreto supremo N° 547, de 2005, del Ministerio de Hacienda.

Anótese, comuníquese, publíquese y archívese.- Francisco Javier Leiva Vega, Superintendente de Casinos de Juego.