

**CATÁLOGO DE JUEGOS
QUE PODRÁN DESARROLLARSE
EN LOS CASINOS DE JUEGO**

Junio 2013

Modificaciones al Catálogo de Juegos

El Catálogo de Juegos fue aprobado por Resolución Exenta N°157, de 10 de julio de 2006, de la Superintendencia de Casinos de Juego, publicada en el Diario Oficial de 17 de julio de 2006, y ha sido modificado por:

1. Resolución Exenta N°236 de 22 de julio de 2008 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 5 de agosto de 2008.
2. Resolución Exenta N°283 de 21 de agosto de 2008 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 29 de agosto de 2008.
3. Resolución Exenta N°405 de 10 de noviembre de 2008 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 17 de noviembre de 2008.
4. Resolución Exenta N°196 de 29 de abril de 2009 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 6 de mayo de 2009, rectificada y complementada por Resolución N°205 de 4 de mayo de 2009 de la Superintendencia.
5. Resolución Exenta N°202 de 4 de mayo de 2009 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 9 de mayo de 2009.
6. Resolución Exenta N°520 de 23 de octubre de 2009 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 14 de noviembre de 2009.
7. Resolución Exenta N°128 de 24 de marzo de 2010 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 31 de marzo de 2010, que indica que las modificaciones al Catálogo de Juegos entrarán en vigencia a partir de 1 de mayo de 2010.
8. Resolución Exenta N°373 de 19 de agosto de 2010 de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 25 de agosto de 2010, que indica que las modificaciones al Catálogo de Juegos entrarán en vigencia a partir de 1 de septiembre de 2010.
9. Resolución Exenta N°402 de 3 de julio de 2012 que modifica el Catálogo de Juegos, que entra en vigencia a partir de 16 de julio de 2012, rectificada por Resolución Exenta N°419 de 13 de julio de 2012, ambas de la Superintendencia, publicadas en el Diario Oficial de 21 de julio de 2012.
10. Resolución Exenta N°284 de 18 de junio de 2013 que modifica el Catálogo de Juegos, que entra en vigencia a partir de 1 de julio de 2013, de la Superintendencia, publicada en el Diario Oficial de 28 de junio de 2013.

ÍNDICE CATÁLOGO DE JUEGOS

I. CUESTIONES GENERALES APLICABLES A TODOS LOS JUEGOS DEL CATÁLOGO	4
II. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE RULETA	9
1. RULETA FRANCESA	9
2. RULETA AMERICANA.....	18
3. BIG SIX.....	31
III. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE CARTAS	35
1. BLACK JACK	35
2. PUNTO Y BANCA.....	65
3. POKER.....	79
4. WAR.....	149
5. TREINTA Y CUARENTA	155
6. POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS.....	162
IV. CATEGORIAS DE JUEGOS DE DADOS	169
1. CRAPS	169
2. CORONA Y ANCLA	180
3. CHUK A LUCK.....	185
V. CATEGORÍA DE JUEGOS DE BINGO O LOTERÍA.....	189
VI. CATEGORÍA DE JUEGOS DE MÁQUINAS DE AZAR	200
VII. TORNEOS DE JUEGO	207

I. CUESTIONES 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 mismo 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 Naipe: cada una de las cartulinas rectangulares que forman la baraja.
- Carta cubierta, tapada o cerrada: carta con el dorso hacia arriba.
- 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.
- Croupier: 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 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.

Atendido lo prescrito en el artículo 7 de la Ley N°19.995, 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 Superintendencia. 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.

3.2 Elementos Humanos

- Croupier: 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:
 - o 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.
 - o Cambiar el dinero por fichas de dinero si el jugador lo solicita.
 - o Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
 - o Velar porque los jugadores de la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.

- o 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.
- o Las demás actividades que en cada juego se le asignen.
- Jefe de Mesa: 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
- 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 u otros instrumentos expresamente autorizados por la Superintendencia.

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 Superintendencia de Casinos de Juego. 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 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

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

5.2 Prohibiciones al jugador

- o Está prohibida la connivencia entre jugadores.
- o No puede asociarse con otro jugador para incrementar su apuesta.
- o No puede solicitar dinero o fichas a otro jugador durante el transcurso del juego.
- o Ningún jugador puede influir o criticar el juego que realice otro.
- o No puede mantener sobre la mesa de juego artículos u objetos ajenos al juego.
- o 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 en el artículo 16 del Reglamento de Juegos de Azar en Casinos de Juego y Sistema de Homologación en relación con lo establecido en los artículos 9 y 14 del Reglamento de Funcionamiento y 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, las sociedades operadoras, para efectos de la explotación de los mismos en sus casinos de juego, deberán estar a lo dispuesto en la legislación vigente aplicable en la materia, según lo prescribe expresamente el inciso final del 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.

5.5 Condiciones para la práctica del juego

Los casinos de juego deben 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 croupier. 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).

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 FRANCESA

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Ruleta Francesa

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 último giro de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

1.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero. La mesa estará cubierta por un paño en el cual deben estar demarcadas las opciones de juego.

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- o Bola o bolita
- o Rastrillo
- o Marcador de suerte o figura ganadora
- o Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores
- o Fichero para las fichas de dinero

Las mesas, 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.

1.3.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos dos (2) croupiers, debiendo además ser supervisada por un (1) jefe de mesa.

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

- Jefe de mesa

Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándole prohibido manipular, de cualquier modo que sea, el dinero o las fichas.

Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.

- Croupier principal

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

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

- Croupier de apoyo

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

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño.

Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

1.4 **REGLAS DEL JUEGO**

- Inicio del juego

Para iniciar el juego se requiere que el croupier lance la bolita, sin necesidad de que exista algún jugador en la mesa.

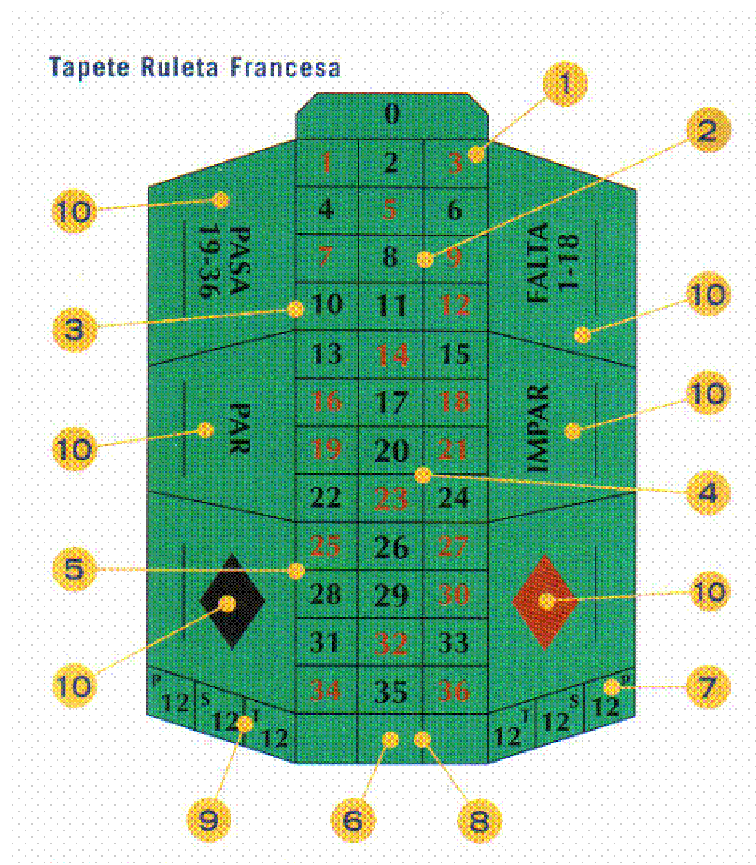
- Apuestas

Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace mas 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 hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Los jugadores también 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 llamadas son por ejemplo la denominada vecinos de cero, huérfanos, tercio.

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 el siguiente esquema:



a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

Nº	Posibilidad	Se juega	Descripción
①	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).
②	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	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).
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 suertes sencillas. En el caso del cero, éste tiene dos posibles calles: (0, 1, 2) y (0, 2,3).
④	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con el mayor o pasa, ó en la esquina del número 3 con el 0 y con el menor o falta.
⑤	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo derecho o izquierdo de dichas filas.
⑥	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
⑦	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
⑧	Dos columnas o columna a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números correspondientes a dos columnas de las tres columnas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa ambas columnas.
⑨	Dos docenas o docena a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas de las tres docenas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa las casillas correspondientes a cada docena.

b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

N°	Posibilidad	Se juega	Descripción
⑩	Suertes sencillas	18 números	Los jugadores pueden apostar sobre: - Par o impar (números pares o impares) - o Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36 - o 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), - o Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 - o Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35 - "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" - o Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. - o Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
	Supuesto de salida del cero (0)		- Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos soluciones: a. Retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad b. Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. 2da Jugada - o Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora, entonces recobra su "libertad", es decir, no se paga la apuesta y tampoco se pierde, quedando nula. - o Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora, el jugador pierde su apuesta. - o Si sale el cero (0) por segunda vez el jugador pierde su apuesta. - Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado a apuestas múltiples y que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.

- Juego

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

El croupier llama a “no más apuestas” segundos antes que la bolita se pose sobre el número ganador. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Las apuestas colocadas después del “no más apuestas” serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda.

Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números o signos de la ruleta, el croupier debe anunciar en voz alta el número y color o signo ganador, y las diferentes suertes múltiples ganadoras, colocando el marcador sobre el casillero del referido número o signo para mostrarlo ostensiblemente al público.

A continuación el croupier principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. El croupier de apoyo se encarga de ordenar las fichas y ayuda a ejercer vigilancia sobre las apuestas del número ganador mientras el croupier principal prepara y realiza los pagos.

Para lo anterior, el croupier procede a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las columnas, después las apuestas simples y docenas. Continúa retirando las fichas alrededor del número ganador y finaliza deslizando todas las apuestas del paño hacia el cilindro.

Posteriormente, el croupier saca el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada jugador. 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 y de su visto bueno al pago de premios. Alternativamente se podrán realizar reducciones, es decir, convertir en plenos las apuestas parciales realizadas en torno al número ganador obtenido en ese juego.

Este procedimiento lo debe repetir el croupier en las demás modalidades de apuestas.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier 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 dinero también debe ser cerrado con su tapa.

1.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Figura o suerte: Número o signo al que apuesta el jugador, que se encuentra dibujado en el paño de la mesa.
- Rastrillo: elemento de juego utilizado por el croupier para manipular y recoger las fichas de juego.

1.5.2 Obligaciones del jugador

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

1.5.3 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas”.
- o No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

1.6 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

- o 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

El orden de pago de las apuestas ganadoras es el siguiente:

- o columnas, docenas
- o dobles columnas y dobles docenas
- o suertes sencillas (rojo, negro, pares, impares, menor y mayor)
- o filas transversales y líneas
- o cuadros y medio pleno,
- o y, en último lugar, los plenos o números completos.

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 dinero.

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

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

Tabla de pagos			
Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
①	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
②	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
③	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
④	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
⑤	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
⑥	Columna	12 números	2 veces su postura
⑦	Docena	12 números	2 veces su postura
⑧	Dos columnas o columna a caballo	24 números	½ vez la postura
⑨	Dos docenas o docena a caballo	24 números	½ vez la postura

b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas

Tabla de pagos			
N°	Posibilidad	Se juega	Pago
⑩	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
	Suertes sencillas y sale el cero (0)		- Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos posibilidades: a. El jugador pierde la $\frac{1}{2}$ de su apuesta. b. Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. 2da Jugada ○ Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora: la apuesta queda nula. ○ Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora: el jugador pierde su apuesta. ○ Si vuelve a salir el cero (0), el jugador pierde su apuesta. - Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a apuestas múltiples que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.

2. RULETA AMERICANA

2.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Ruleta Americana

2.2 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, 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.

2.3 MODALIDADES DE LA RULETA AMERICANA

2.3.1 Ruleta americana con un cero

La Ruleta Americana con un cero significa que tiene, entre las suertes o posibilidades, el signo de un cero.

2.3.2 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.

2.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

2.4.1 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 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero en la modalidad con un cero 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 200 o más fichas por cada color.

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- o Bola o bolita
- o Marcador de suerte o figura ganadora
- o Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores
- o Fichero para las fichas de juego.
- o Tablero marcador del valor de las fichas de juego
- o 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

2.4.2 Elementos Humanos

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

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

- Jefe de mesa

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

- Croupier principal

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

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

- Croupier de apoyo

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

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño.

Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

2.5 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:

- o En primer lugar el jugador decide el color, de entre los disponibles, y el valor que será asignado a la ficha elegida por él.
- o El croupier 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.
- o El croupier debe entregar al jugador las fichas de color que correspondan al monto entregado por él, en dinero efectivo y/o fichas de dinero.

- o Durante el transcurso del juego, cada vez que el jugador quiera adquirir fichas de color con las que está jugando, se lo debe solicitar al croupier.
- o Cuando el jugador termine su juego y antes de retirarse de la mesa, el croupier debe cambiar las fichas de color que le restan al jugador por fichas de dinero, según el jugador le indique. Luego, el croupier debe retirar la ficha de dinero asignado al color elegido por el jugador del tablero marcador de fichas.
- o Las tres primeras etapas de este procedimiento que se han descrito precedentemente, se deben realizar cada vez que el jugador solicite cambiar sus fichas de juego o color por otro color, manteniendo el mismo valor y/o cuando cambie el valor. Primero se deben cambiar las fichas de originales por fichas de dinero, y luego fichas de dinero u otro por las nuevas fichas de juego o color.

Cuando el personal reciba como propina fichas de color, el cambio por fichas de dinero debe efectuarse sólo una vez que se hayan pagado los premios asociados al número ganador y antes de que el croupier lance nuevamente la bolita. De no efectuarse el cambio en esa oportunidad, el croupier perderá su derecho a realizar el cambio y, en consecuencia, a la propina asociada a dichas fichas.

- Apuestas

Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace mas 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 llamadas son, por ejemplo, la denominada vecinos de cero, huérfanos y tercio.

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:

Paño o tapete de la ruleta americana con un cero:



a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

Nº	Posibilidad	Se juega	Descripción
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	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).
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).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con la 1ª docena.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.

b) Apuestas a posibilidades dobles

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

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

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

Paño o tapete de la ruleta americana con doble cero:

00	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34
1a Docena				2a Docena				3a Docena				
1-18		PAR						IMPAR		19-36		

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:

Nº	Posibilidad	Se juega	Descripción
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números, el cero (0) y el doble cero (00).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	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).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero o doble cero, éstos tienen tres posibles calles: (0, 00, 2), (0, 1, 2) u (00, 2, 3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
6	Línea Especial o Sexta	5 números	La apuesta cubre cinco números contiguos. Sólo existe una posibilidad que es: (0, 00, 1, 2, 3). Esta debe colocarse en la esquina que junta al 0, 1 y 1ra docena.

b) Apuestas a posibilidades dobles

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

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

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

- Juego

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

El croupier llama a “no más apuestas” segundos antes que la bolita se pose sobre el número ganador. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño. Las apuestas colocadas después del “no más apuestas” serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda.

Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números de la ruleta, el croupier debe anunciar en voz alta el número y color ganador, y las diferentes suertes múltiples ganadoras, colocando el marcador sobre el paño en el casillero del referido número para mostrarlo ostensiblemente al público.

A continuación el croupier principal procede a retirar las apuestas perdidas y al pago de aquellas que han resultado ganadoras. El croupier de apoyo se encarga de ordenar las fichas y ayuda a ejercer vigilancia sobre las apuestas del número ganador mientras el croupier principal prepara y realiza los pagos.

Para lo anterior, el croupier procede a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las fichas alrededor del número ganador. Continuará con las columnas, después las apuestas simples y docenas. Finalizará deslizando todas las apuestas del paño hacia el cilindro.

Posteriormente, el croupier saca el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada color. Para ello se deben cortar (ordenar las fichas en montones) en el mismo lugar del número o suerte ganadora del paño, mostrándolas para que el jefe de mesa observe la cantidad de fichas de juego por color y de su visto bueno al pago de premios. Alternativamente se podrán realizar reducciones, es decir, convertir en plenos las apuestas parciales realizadas en torno al número ganador obtenido en ese juego.

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

- Cierre del juego

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

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.

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:

- 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.

2.6.2 Obligaciones del jugador

- o 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.

2.6.3 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas”.
- o 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.
- o No se permite jugar a dos jugadores con un mismo color o con fichas de valor de una misma denominación.
- o No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

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, las siguientes:

- o 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:

- o Columnas
- o Apuestas sencillas
- o Docenas
- 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 un cero:

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura

b) Apuestas a posibilidades dobles

Nº	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

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Suertes sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la mitad de su apuesta

Ruleta americana con doble cero:

a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
6	Línea Especial o Sexta	5 números	6 veces su postura

b) Apuestas a posibilidades dobles

Nº	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

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
1	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la mitad de su apuesta
3	Suertes sencillas y sale el doble cero (00)		El jugador pierde la mitad de su apuesta

3. BIG SIX

3.1 DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Big Six o Rueda de la Fortuna

3.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El Big Six es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el casino, la posibilidad de acertar a los premios o las suertes definidas en una ruleta de forma vertical que se obtiene del movimiento de dicha ruleta.

3.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

3.3.1 Elementos Materiales

- Ruleta

Se usa un disco montado en un eje central a un pilar en forma vertical, el que tiene un tope que indica la suerte ganadora.

En el disco están claramente indicadas las 54 distintas suertes, las que corresponden a:

- o 2 Símbolos de distinto dibujo o diagrama del premio mayor, valor 40
- o 2 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 20
- o 4 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 10
- o 7 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 5
- o 15 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 2
- o 24 Símbolos de igual dibujo o diagrama para el premio de valor 1

En ningún caso dos suertes del mismo valor pueden estar dispuestas de manera correlativa en los lugares o celdas.

- Mesa de juego

Se usa una mesa cuya superficie es de forma rectangular, cubierta con un paño en el cual están demarcadas las opciones para jugar las distintas suertes que tiene el disco.

- Fichas de dinero
- Elementos anexos
 - o Fichero para las fichas de dinero

Las ruedas, las mesas, 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.

Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- o Accionar el disco, el que debe girar al menos tres veces sobre su eje para considerar el giro como válido.
- o Anunciar en voz alta las distintas frases del juego y actuaciones de los jugadores.
- o Anunciar el comienzo de cada jugada y la suerte ganadora, e informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada opción o suerte en el paño.

Para accionar el disco se requiere la participación de un jugador como mínimo.

3.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del juego

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

- Apuestas

Antes que el croupier gire el disco o rueda y anuncie “no más apuestas”, los jugadores pueden realizar sus apuestas. Desde entonces, ninguna postura puede ser colocada sobre el paño.

Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes.

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

- Juego

Una vez que todos los jugadores han elegido su opción de apuesta sobre las distintas suertes dibujadas en el paño, el croupier debe girar el disco o rueda en cualquier dirección, anunciando “no más apuestas”.

Posteriormente, espera la detención del disco y que el tope indique la opción o suerte ganadora, anunciándola en voz alta.

Las figuras que no aparezcan son las perdedoras.

En este punto, el croupier recoge las apuestas perdedoras y realiza el pago de las apuestas ganadoras, iniciando un nuevo juego y una nueva ronda de apuestas.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar el último juego de la mesa.

3.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

3.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Rueda o Disco: Circunferencia metálica que lleva impresas las diferentes suertes del juego, en 54 lugares.
- Suerte o Símbolo: Llámese a las figuras que están demarcadas en el paño y en el disco.
- Tope: Pieza utilizada para indicar la suerte ganadora.

3.5.2 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas”.
- o No puede detener el giro natural de la rueda o disco.
- o El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar el lugar destinado a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier 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.

3.6 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS

- Jugadas irregulares

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

- o Si el disco o rueda da menos de tres giros, entonces se debe anular la jugada. El croupier debe girar nuevamente y preguntar a los jugadores si quieren modificar o hacer una nueva apuesta, permitiéndose en caso que les parezca.
- o Cuando accidentalmente el tope queda entre dos suertes, se debe anular la jugada. El croupier debe girar nuevamente y preguntar a los jugadores si quieren modificar o hacer una nueva apuesta, permitiéndose en caso que les parezca.
- o Si en forma accidental el disco sufriera un desperfecto y la jugada no pudiera finalizar, se debe anular la jugada. Si tiene solución inmediata el croupier debe iniciar una nueva ronda de apuestas y un nuevo giro del disco. Si el desperfecto no tiene solución inmediata el jefe de mesa debe determinar el cierre temporal de la mesa.

- Pago de apuestas

El pago de las apuestas dependerá de la cantidad de veces que la suerte o símbolo apostado indique, que debe estar claramente establecida tanto en el disco como en el paño.

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

Tabla de pagos	
Símbolos del premio mayor, valor 40.	40 a 1
Símbolo para premio de valor 20	20 a 1
Símbolo para premio de valor 10	10 a 1
Símbolo para premio de valor 5	5 a 1
Símbolo para premio de valor 2	2 a 1
Símbolo para premio de valor 1	1 a 1 (a la par)

Los símbolos que tiene el disco son únicamente decorativos y las apuestas se pagan por el número que indica cada billete de fantasía, de acuerdo a lo señalado en la tabla anterior.

III. CATEGORÍAS DE JUEGOS DE CARTAS

1. BLACK JACK

1.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Black Jack

1.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El Black Jack es un juego de cartas cuyo objeto es alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite. Los participantes juegan a ganarle al croupier y no necesariamente a obtener veintiún puntos.

El juego es individual aunque puede haber más de un jugador, de tal forma que el croupier juega con cada uno de ellos a la vez.

1.3 MODALIDADES DEL BLACK JACK

1.3.1 Black Jack o Veintiuno

Los jugadores juegan una mano en contra de una mano que juega el croupier, pudiendo jugar hasta un máximo de dos manos por pase.

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

1.3.2 Challenge 21

Los jugadores juegan una mano en contra de tres manos que juega el croupier, pudiendo por tanto realizar un máximo de tres apuestas, pero en ningún caso menos de dos apuestas.

1.3.3 Canal 21

Esta modalidad introduce reglas adicionales que les permite a los jugadores realizar un mayor número de apuestas y obtener premios adicionales. Entre ellas, presenta la opción de realizar apuestas múltiples, incorpora dos tipos de apuestas con seguro, la opción de desempate con la banca y pagos adicionales al formar tríos o escalera de color en un pase.

1.4 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

1.4.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa con forma de media luna, cubierta por un paño en el cual van demarcados los lugares para hasta siete (7) jugadores (sentados) en los casos del Black Jack y Canal 21, y para hasta seis (6) jugadores (sentados) en el caso del Challenge 21, con sus correspondientes puestos de apuestas, además del sitio para el croupier en donde se encuentra situado el fichero con las fichas.

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

Se podrá jugar con la modalidad Canal 21, cuando el paño de la mesa de juego tenga demarcadas las frases “Canal 21 paga 1 a 1” y “La banca pide con 16 y 17 suave, se planta con 17”.

- Barajas

Para la modalidad Black Jack se usarán 6 barajas de 52 cartas cada una, tres de un color y tres de otro, para el Challenge 21 se utilizarán 8 barajas de 52 cartas cada una, cuatro de un color y cuatro de otro, y para la modalidad Canal 21 se usarán 4 barajas de 52 cartas cada una, dos de un color y dos de otro. Se podrán utilizar barajas de un mismo color para cada uno de estos juegos, siempre y cuando se alternen los colores de mesa en mesa. Todas las cartas deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- o “Sabot (ó 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

1.4.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

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

La cantidad máxima de jugadores corresponde al número de lugares que contemple la mesa de juego. No se permiten más jugadores, sentados ni parados.

Sólo en los casos del Black Jack y Canal 21, 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 dos posiciones por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa, manteniendo el orden correlativo.

1.5 REGLAS DEL JUEGO

1.5.1 Modalidad Black Jack o Veintiuno

- Inicio del juego
 - o 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.

- o Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa.

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

Posteriormente, se debe barajar de tal forma que no queden cartas secuenciadas. El casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado tipo chemin (con las palmas de las manos), y luego 1 barajado normal doble o triple.

- o Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. Luego se realizan dos cortes, el primero a cargo de uno de los jugadores de la mesa y el segundo a cargo del casino, realizado por el croupier. Para ello, el croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte.

El jugador debe cortar dejando a lo menos 52 cartas de uno de los extremos del mazo. Luego, el croupier toma la carta de corte junto con las cartas bajo o detrás de ésta, moviéndolas sobre o delante de las cartas restantes del mazo.

Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj a un jugador que desee hacerlo. Si ningún jugador desea hacer el corte, lo realizará el croupier al centro del mazo.

A continuación, el croupier toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando a lo menos 52 cartas al final y como máximo 104 cartas, equivalentes a dos barajas. El mazo que resulta se introducirá en el sabot o carro.

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

Una vez efectuado el corte, y antes de iniciar el juego, el croupier debe quemar la primera carta del mazo, sea que se utilice o no una máquina barajadora de cartas.

- Apuesta inicial

Antes de que se distribuya carta alguna el croupier invita a los jugadores a apostar. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en el punto de apuesta marcado en el paño.

En el caso de Black Jack variante “Perfect Pairs”, además de la apuesta inicial, el croupier invita a los jugadores a realizar su opción de apuesta para Perfect Pairs, en el recuadro del paño que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta Perfect Pairs no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer la apuesta inicial y no realizar la apuesta Perfect Pairs, sin embargo, si decide realizarla debe hacerlo en forma previa o simultánea con la apuesta inicial.

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

- Juego

- o Distribución de cartas a los jugadores

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuye una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Luego el mismo se da una carta.

Después se distribuye una segunda carta a cada mano de los jugadores, siempre en el mismo orden. En ese momento para el Black Jack variante “Perfect Pairs”, se procede a revisar las apuestas “Perfect Pairs” realizadas, recogiendo las apuestas perdedoras y pagando las ganadoras de derecha a izquierda.

Todas las cartas se distribuyen siempre descubiertas.

O Pedida de cartas

En este juego las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador o al croupier, y las otras cartas tienen su valor nominal. Considerando que el croupier saca cartas con 16 puntos o menos y se planta con 17 puntos, los jugadores tratan de conseguir un mejor juego que él sin sobrepasar los 21 puntos.

Para la pedida de cartas, el croupier pregunta a los jugadores si desean cartas adicionales a las 2 repartidas inicialmente. Cada jugador puede plantarse en aquellas dos cartas o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno. En ningún caso puede pedir cartas adicionales si ya ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtiene una puntuación superior a 21 pierde, el croupier recoge inmediatamente esa apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente, en que se procede de la misma forma.

Si en la mesa solo hay jugadores cuyas dos primeras cartas son un as y una figura o diez, tienen una cuenta de 21 con dos cartas, jugada denominada “Black Jack”. Si la primera carta de la mano del croupier no es un as, diez o figura, esta jugada se paga de inmediato y se recogen las cartas antes de pasar a la mano siguiente. En cambio, si la primera carta de la mano del croupier es un as, diez o figura, entonces se debe esperar a que el croupier complete su mano y compararla con la de los jugadores. En este caso, el croupier debe completar su mano con una carta adicional, ya que solo tiene la opción de empatar.

El jugador decide pedir cartas o no según se presenten las siguientes situaciones:

a) Juego simple

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

Puntos con las cartas de croupier	
Con 17 puntos o más	Debe plantarse, es decir, no pedir carta adicional
Con 16 puntos o menos	Debe tomar más cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más, excepto en los Casos Especiales

Cuando el croupier tiene un as entre sus cartas, debe contarlos como once (11) puntos si con este valor alcanza 17 o más, a menos que sobrepase los 21 puntos, caso en el cual debe contar el as como un (1) punto.

En el caso particular de que un jugador tenga un Black Jack y el croupier un as en su primera carta, éste último le ofrece la posibilidad de pagarle su apuesta 1 a 1 (a la par) y retirar sus cartas, o no aceptar el pago anterior y esperar a que se complete la mano del croupier. Si el jugador acepta el pago 1 a 1, su mano se da por finalizada, por lo que no puede realizar la apuesta seguro.

Casos Especiales

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

- La banca tiene una carta menor a 10 y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. En este caso, la banca no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un diez o figura, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un diez o figura y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos de Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un as, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una puntuación diferente a 21 o Black Jack, por lo que el croupier ofrece la apuesta del seguro a todos los jugadores. Si éstos aceptan apostar el seguro y al solicitar cartas adicionales se pasan de 21 puntos, la banca retira las apuestas originales y procede a tomar su segunda carta. En caso que ésta no sea un diez o figura, no obtendrá Black Jack y no tomará ninguna carta adicional, retirando las apuestas de los seguros y finalizando el pase.

b) Apuesta Perfect Pairs

Es una apuesta adicional sólo utilizada para Black Jack variante “Perfect Pairs”, en la cual el jugador apuesta a que con sus primeras dos cartas obtendrá un par de la misma pinta u otro tipo de par, donde un par corresponde a dos cartas con el mismo valor. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta inicial.

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

Las apuestas ganadoras son tres; cuando se obtiene Perfect Pairs, esto es un par de cartas con la misma pinta; Par de Color, o par de cartas del mismo color, rojo o negro, pero de

diferente pinta; y Par Mezclado, o par conformado por una carta con pinta de color rojo y una con pinta de color negro.

El jugador que realice una apuesta Perfect Pairs debe depositar sobre el recuadro o figura del paño de la mesa definida para este tipo de apuesta, una cantidad mínima equivalente al 10% del mínimo establecido para la mesa y máxima de hasta el 80% de la apuesta mínima establecida para el Black Jack en la mesa.

c) Apuesta con seguro

El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene Black Jack en sus dos cartas originales y se paga en una proporción 2 a 1 del monto apostado a ésta. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta original.

Cuando la primera carta de la banca es un as, todos los jugadores tienen la opción de asegurarse contra el posible Black Jack de la banca. El croupier debe ofrecer este seguro al conjunto de jugadores que aún tengan sus apuestas al terminar la ronda de entrega de la segunda carta obligatoria y antes de tomar la segunda carta de la banca.

Los jugadores que opten por el seguro deben colocar su apuesta con seguro y una vez que el croupier anuncie “no más seguros”, ningún jugador podrá asegurarse.

El jugador que se asegure debe depositar sobre la línea seguro de la mesa, situada enfrente de su puesto, una cantidad como máximo igual al 50% del monto de su apuesta original.

La verificación del resultado de estas apuestas se realiza cuando el croupier revisa sus cartas iniciales, momento en el cual indicará si tiene o no Black Jack; en caso afirmativo, procede a pagar dichas apuestas y, en el caso negativo, a retirarlas.

d) Los pares

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar "a dos manos". Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya original en la otra mano. Estas dos cartas y estas dos apuestas son consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios.

La decisión de abrirse y jugar una mano adicional (dos pares) es de exclusiva responsabilidad de cada jugador, pudiendo ejercerse la referida opción hasta un máximo de 3 veces, es decir, pudiendo jugar un máximo de 4 manos.

Cuando un jugador separa un par de ases en dos manos, en la pedida de cartas del jugador no se le permite pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva mano. En este caso, si se forma un nuevo par, no se podrá separar nuevamente.

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una, y en cualquiera de sus dos manos totaliza 21 puntos con dos cartas, esta jugada no se considera

como Black Jack. Por lo tanto, si le corresponde pago éste es equivalente a hacer 21 con más de dos cartas.

e) Apuesta doble

Cuando el jugador obtiene 9,10 u 11 puntos con las dos primeras cartas, tiene la opción de incrementar su apuesta original. Este incremento debe efectuarse por el mismo monto de su apuesta original.

Cuando se aumenta la apuesta el jugador tiene derecho a una sola carta adicional.

Esta doble apuesta está autorizada para todas las manos incluyendo los pares.

f) Retiro

Un jugador puede usar la opción de retiro después de haber recibido sus dos cartas iniciales, manifestándolo expresamente en el momento en le corresponda su turno en la ronda de entrega de cartas adicionales, ocasión en que el croupier deberá preguntarle al respecto.

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

El retiro no procede cuando la primera carta descubierta del croupier es un as.

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

Completada la mano del croupier, éste anuncia su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Luego, recoge las cartas de los jugadores de derecha a izquierda, y las deposita en el descartador, finalmente recoge las suyas y las coloca también con las caras hacia abajo en el descartador. Los jugadores podrán retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

Si el croupier se hubiera pasado de 21 puntos paga todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Si no tiene 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tienen una puntuación inferior a la suya y paga a aquellas que tengan una superior. Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier son nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

o Último pase

En el caso que no se utilice una máquina barajadora, cuando aparezca la carta de corte, el croupier deberá enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase, deberá

terminarse el pase con las cartas que quedan en el sabot antes de anunciar un nuevo barajado de las cartas. Si cuando aparece la carta de corte terminó un pase, se anunciará un nuevo barajado.

o Barajado

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

o 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.

o Juego con cartas nuevas

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

• Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego.

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

• Pago de apuestas

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

Las apuestas perdedoras se retiran al final del pase, salvo cuando el jugador se pasa de 21 puntos en que se retirará de inmediato.

Cuando se produce un empate, es decir cuando el resultado del croupier es igual al del jugador, no hay pago sobre dicha apuesta.

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

a) General

Tabla de pagos	
Si el croupier se pasa de 21 puntos paga todas las apuestas:	
- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack	1 a 1 (a la par)
- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas	1 a 1
- Si el jugador hace Black Jack	3 a 2
Si el croupier tiene menos de 21 puntos, paga las apuestas que tienen una puntuación superior a la suya.	
- Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack	1 a 1
- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas	1 a 1
- Si el jugador hace Black Jack	3 a 2
Si el croupier tiene Black Jack no paga las apuestas.	El croupier recoge las apuestas para el casino.
Las manos con igual puntuación a la del croupier son nulas.	Los jugadores recogen sus apuestas.

b) Seguro

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

c) Variante “Perfect Pairs”

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

1.5.2 Modalidad Challenge 21

- Inicio del juego

- o Requisitos

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

- o Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 8 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.

- o Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. Luego se realizan dos cortes, el primero a cargo de uno de los jugadores de la mesa y el segundo a cargo del casino, realizado por el croupier. Para ello, el croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte.

El jugador debe cortar dejando a lo menos 52 cartas de uno de los extremos del mazo. Luego, el croupier toma la carta de corte junto con las cartas bajo o detrás de ésta, moviéndolas sobre o delante de las cartas restantes del mazo.

Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj a un jugador que desee hacerlo. Si ningún jugador desea hacer el corte, lo realizará el croupier al centro del mazo.

A continuación, el croupier toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando a lo menos 52 cartas al final y como máximo 104 cartas, equivalentes a dos barajas. El mazo que resulta se introducirá en el sabot o carro.

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

Una vez efectuado el corte, y antes de iniciar el juego, el croupier debe quemar la primera carta del mazo, sea que se utilice o no una máquina barajadora de cartas.

- **Apuesta inicial**

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

Los jugadores están obligados a realizar al menos dos apuestas iniciales, existiendo la posibilidad de una tercera apuesta adicional, para lo cual existen tres ubicaciones de apuestas demarcados en el paño para cada jugador. Las apuestas de cada jugador realizadas en cada una de las tres ubicaciones del paño compiten con las respectivas tres manos de la banca. Esto significa que los jugadores no podrán elegir las manos de la banca contra las cuales jugar.

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

- **Juego**

- **Distribución de cartas a los jugadores**

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas el croupier distribuye una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Luego el mismo se da una carta. Después, distribuye una segunda carta a cada mano de los jugadores. Todas las cartas se distribuyen siempre descubiertas.

La modalidad Challenge 21 incorpora las siguientes reglas para cada ronda de apuestas:

Primera ronda:

Luego de que el croupier entrega la segunda carta a cada mano del jugador, éste debe decidir cómo jugará sus manos dependiendo de la situación (juego simple, apuesta a seguro, pares, apuesta doble, retiro). La decisión del jugador se debe realizar en esta primera ronda, siendo válida para las dos o tres rondas que juegue.

Una vez que los jugadores han completado sus manos, el croupier completa la suya dándose una o más cartas. Después de anunciar su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda, para luego recoger sólo su(s) carta(s) posterior(es) a la primera y colocarla(s) con la(s) cara(s) hacia abajo en el descartador.

El resultado de la mano del jugador se utiliza en las dos o tres rondas del juego, siempre y cuando el jugador no haya excedido la cuenta de 21, en cuyo caso el croupier recoge las dos o tres apuestas retirándole las cartas al jugador.

Una vez iniciada la primera ronda, los jugadores deberán esperar hasta la finalización de la tercera ronda.

La primera carta del croupier que no fue recogida se utiliza como base para las dos rondas restantes del juego, trasladándola a la casilla numerada correspondiente, ubicada frente al fichero, cada vez que concluya una ronda. Antes de iniciar una nueva ronda se descarta(n) la(s) carta(s) adicional(es).

Segunda ronda:

La primera carta del croupier se traslada al segundo cuadro frente al fichero y, nuevamente, completa su mano. Según corresponda, se pagan o retiran las apuestas de la segunda ronda de derecha a izquierda. Al igual que en la ronda anterior, el croupier sólo recoge la o las cartas posteriores, manteniendo su carta original en el paño.

Tercera ronda:

En caso que algún jugador haya realizado una tercera apuesta (opcional), el croupier traslada la primera carta al tercer cuadro, para jugar la ronda final. En esta ronda nuevamente el croupier completa su mano, pagando y recogiendo todas las posturas de la tercera ronda de derecha a izquierda.

Para finalizar el pase, el croupier recoge las cartas de los jugadores de derecha a izquierda, en primer lugar, y a continuación recoge sus cartas, colocándolas todas con las caras hacia abajo en el descartador.

Los jugadores con manos ganadoras pueden retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

O Pedida de cartas

En este juego las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador o al croupier, y las otras cartas tienen su valor nominal. Considerando que el croupier saca cartas con 16 puntos o menos y se planta con 17 puntos, los jugadores tratan de conseguir un mejor juego que él sin sobrepasar los 21 puntos.

Para la pedida de cartas, el croupier pregunta a los jugadores si desean cartas adicionales a las 2 repartidas inicialmente. Cada jugador puede plantarse en aquellas dos cartas o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno. En ningún caso puede pedir cartas adicionales si ya ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtiene una puntuación superior a 21 pierde, el croupier recoge inmediatamente esa apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente, en que se procede de la misma forma.

Si las dos primeras cartas de un jugador son un as y una figura o diez, tiene una cuenta de 21 con dos cartas, jugada denominada “Black Jack”. Si la primera carta de las manos del croupier no es un as, diez o figura, esta jugada se paga de inmediato y se recogen las cartas antes de pasar a la mano siguiente. En cambio, si la primera carta de alguna de las manos del croupier es un as, diez o figura, entonces se debe esperar a que el croupier complete sus manos y compararlas con las del jugador.

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 sus manos, dándose a sí mismo una o varias cartas, siguiendo las siguientes reglas:

Puntos con las cartas de croupier	
Con 17 puntos o más	Debe plantarse, es decir, no pedir carta adicional
Con 16 puntos o menos	Debe tomar más cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más

Cuando el croupier tiene un as entre sus cartas, debe contarlos como once (11) puntos si con este valor alcanza 17 o más, a menos que sobrepase los 21 puntos, caso en el cual debe contar el as como un (1) punto.

En el caso particular de que un jugador tenga un Black Jack y el croupier un as en su primera carta, éste último le ofrece la posibilidad de pagarle su apuesta 1 a 1 (a la par) y retirar sus cartas, o no aceptar el pago anterior y esperar a que se completen las manos del croupier.

Casos Especiales

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

- La banca tiene una carta menor a 10 y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. En este caso, la banca no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos con Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un diez o figura, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un diez o figura y en la mesa solo quedan jugadores con una o dos manos de Black Jack. Si la segunda carta de la banca no es un as, no tomará ninguna carta adicional y pagará las apuestas.
- La banca tiene un as y en la mesa solo quedan jugadores con una puntuación diferente a 21 o Black Jack, por lo que el croupier ofrece la apuesta del seguro a todos los jugadores. Si éstos aceptan apostar el seguro y al solicitar cartas adicionales se pasan de 21 puntos, la banca retira las apuestas originales y procede a tomar su segunda carta. En caso que ésta no sea un diez o figura, no obtendrá Black Jack y no tomará ninguna carta adicional, retirando las apuestas de los seguros y finalizando el pase.

b) Apuesta con seguro

El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene Black Jack en las dos cartas originales de una de sus tres manos 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 del croupier es un as, todos los jugadores tienen la opción de asegurarse contra el posible Black Jack del croupier. Antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida, el croupier debe proponer este seguro al conjunto de jugadores. Los jugadores que opten por el seguro deben colocar sus apuestas con seguro y una vez que el croupier anuncie “no más seguros”, ningún jugador podrá asegurarse.

El jugador que opta por el seguro, debe elegir la o las manos del croupier contra las cuales se asegura, debiendo 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 por cada mano que decida asegurar.

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.

c) Los pares

Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, puede jugar "a dos manos". Si utiliza esta posibilidad debe hacer una apuesta igual a la suya original en la otra mano. Estas dos cartas y estas dos apuestas son consideradas entonces como manos separadas e independientes, teniendo cada una su valor y destino propios.

La decisión de abrirse y jugar una mano adicional (dos pares) es de exclusiva responsabilidad de cada jugador, pudiendo ejercerse la referida opción hasta un máximo de 3 veces, es decir, pudiendo jugar un máximo de 4 manos.

Cuando un jugador separa un par de ases en dos manos, en la pedida de cartas del jugador no se le permite pedir más que una sola carta por cada as que ha formado una nueva mano. En este caso, si se forma un nuevo par, no se podrá separar nuevamente.

Si un jugador separa un par de ases o un par de cartas que valgan 10 puntos cada una, y en cualquiera de sus dos manos totaliza 21 puntos con dos cartas, esta jugada no se considera como Black Jack. Por lo tanto, si le corresponde pago éste es equivalente a hacer 21 con más de dos cartas.

d) Apuesta doble

Cuando el jugador obtiene 9, 10 u 11 puntos con las dos primeras cartas, tiene la opción de incrementar su apuesta original. Este incremento debe efectuarse por el mismo monto de su apuesta original.

Cuando se aumenta la apuesta, el jugador tiene derecho a una sola carta adicional.

Esta doble apuesta está autorizada para todas las manos incluyendo los pares.

e) Retiro

Un jugador puede usar la opción de retiro después de haber recibido sus dos cartas iniciales, manifestándolo expresamente en el momento en que le corresponda su turno en la ronda de entrega de cartas adicionales, ocasión en que el croupier deberá preguntarle al respecto.

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

El retiro no procede cuando la primera carta descubierta del croupier es un as.

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

Completada la mano del croupier, éste anuncia su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Luego, recoge las cartas de los jugadores de derecha a izquierda, y las deposita en el descartador, finalmente recoge las suyas y las coloca también con las caras hacia abajo en el descartador. Los jugadores podrán retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

Si el croupier se hubiera pasado de 21 puntos, paga todas las apuestas que aún estén sobre el tapete. Si no tiene 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tienen una puntuación inferior a la suya y paga a aquellas que tengan una superior. Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier son nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

o Último pase

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

o Barajado

El croupier toma las cartas de las ocho 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.

o 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.

o Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 8 nuevas barajas, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el epígrafe “Barajado inicial”.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego.

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

- Pago de apuestas

Las apuestas ganadoras se pagan y quedan en el paño hasta el final de la tercera ronda, exceptuando a los jugadores que tengan Black Jack. Cuando el jugador tiene Black Jack y la primera carta del croupier es diferente a un as, 10 o figura, entonces se efectúa el pago de manera inmediata. En caso que la carta del croupier es as, 10 o figura se debe esperar a que el croupier termine el pase para ver si él obtiene o no un Black Jack, y pagar si corresponde, a menos que el jugador haya aceptado el pago 1 a 1 ofrecido por el croupier con antelación.

Las apuestas perdedoras se retiran al final del pase, salvo cuando el jugador se pasa de 21 puntos en que se retirarán de inmediato.

Cuando se produce un empate, es decir cuando el resultado del croupier es igual al del jugador, no hay pago sobre dicha apuesta.

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

a) General

Tabla de pagos	
Si el croupier se pasa de 21 puntos paga todas las apuestas: - Si el jugador hace un juego diferente a Black Jack - 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 croupier tiene menos de 21 puntos, paga las apuestas que tiene una puntuación superior a la suya. - 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 croupier tiene Black Jack no paga las apuestas.	El croupier recoge las apuestas para el casino.
Las manos con igual puntuación a la del croupier son nulas.	Los jugadores recogen sus apuestas.

b) Seguro

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

1.5.3 Modalidad Canal 21

- Inicio del juego

- o Requisitos

Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de una mano como mínimo.

- o Barajado inicial

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 4 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.

o Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. Luego se realizan dos cortes, el primero a cargo de uno de los jugadores de la mesa y el segundo a cargo del casino, realizado por el croupier. Para ello, el croupier ofrece al jugador que se encuentra a su derecha las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte.

El jugador debe cortar dejando a lo menos 2 mazos de cartas de uno de los extremos del mazo. Luego, el croupier toma la carta de corte junto con las cartas bajo o detrás de ésta, moviéndolas sobre o delante de las cartas restantes del mazo.

Si el jugador que se encuentra a la derecha del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido contrario 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. En el transcurso del juego, el corte lo realizará el jugador a quien le haya salido la carta de corte, aplicándose el mismo procedimiento anterior. En caso que el jugador no desee cortar el mazo, el corte lo realizará el croupier.

A continuación, el croupier toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando a lo menos 52 cartas, equivalentes a una baraja. El mazo que resulta se introducirá en el sabot o carro.

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

Una vez efectuado el corte, y antes de iniciar el juego, el croupier debe quemar las primeras 3 cartas del mazo, sin revelar su número o figura, sea que se utilice o no una máquina barajadora de cartas. En el momento en que el croupier quema la primera carta del mazo, debe ofrecer a los jugadores la posibilidad de jugar posiciones múltiples.

- Apuesta inicial

Antes de que se distribuya carta alguna el croupier invita a los jugadores a apostar. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en el punto de apuesta marcado en el paño.

o Posiciones múltiples

Aquellos jugadores que opten por participar en más de una posición de la mesa en un mismo pase, podrán hacerlo al comienzo del mazo, en el primer pase, luego que el croupier queme la

primera carta, dependiendo de la disponibilidad de posiciones, respetando la siguiente tabla de apuestas mínimas establecida para posiciones múltiples:

Posiciones adicionales	Apuesta mínima por posición
1 posición	1 apuesta
2 posiciones	3 apuestas
3 posiciones	7 apuestas
4 posiciones	9 apuestas
5 posiciones	Límite máximo
6 posiciones	Límite máximo

Las apuestas indicadas en la tabla anterior corresponden al mínimo establecido en la mesa.

El jugador podrá apostar en los lugares o puntos de apuestas disponibles ubicados en forma contigua. No se permitirán posiciones múltiples intermedias (que no sean posiciones contiguas).

El primer jugador sentado a la izquierda de la banca tendrá la primera opción para jugar posiciones múltiples, y si dicho jugador decide dejar punto(s) de apuesta(s) disponible(s), el siguiente jugador sentado a la izquierda de la banca podrá ejercer su opción a jugar posiciones múltiples, y así sucesivamente hasta que se hayan ocupado todos los puntos de apuestas o todos los jugadores hayan ejercido su opción a jugar posiciones múltiples.

Si un jugador se integra al juego después de haberse iniciado el primer pase del mazo, deberá jugar en una sola posición.

El jugador no podrá aumentar la cantidad de posiciones múltiples que haya establecido al inicio del mazo. Sin embargo, el jugador podrá reducir la cantidad de posiciones múltiples con las que haya iniciado su juego, renunciando a las posiciones múltiples que estime conveniente hasta el término del mazo. En caso que el jugador decida renunciar a una o más de sus posiciones múltiples, deberá anunciarlo al croupier antes que se inicie el siguiente pase.

Si un jugador se ausenta de la mesa en que participa con posiciones múltiples, al regresar a dicha mesa deberá seguir jugando con una sola mano, dejando los demás lugares o puntos de apuestas disponibles hasta el término del mazo.

El casino respetará el derecho a jugar posiciones múltiples hasta el final de cada mazo. En el mazo siguiente, sólo si no hay jugadores esperando integrarse a la mesa, el casino permitirá a los jugadores que venían jugando posiciones múltiples, continuar ejerciendo esta opción.

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

- Juego

- o Distribución de cartas a los jugadores

Cuando se hayan efectuado todas las apuestas, el croupier distribuye una carta a cada mano, comenzando por su izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Luego el mismo se da una carta.

Después se distribuye una segunda carta a cada mano (o manos en caso de posiciones múltiples) de los jugadores, siempre en el mismo orden. Todas las cartas se distribuyen siempre descubiertas.

- o Pedida de cartas

En este juego las figuras valen diez puntos, el as un punto u once, según convenga al jugador o al croupier, y las otras cartas tienen su valor nominal. El croupier saca cartas con 16 puntos o menos y se planta con 17 puntos, excepto con 17 “suave” que es cualquier suma de cartas en la que esté incluido un as valorado como once y el total sume diecisiete. En este caso, el croupier deberá pedir una carta adicional.

Para la pedida de cartas, el croupier pregunta a los jugadores si desean cartas adicionales a las 2 repartidas inicialmente. Cada jugador puede plantarse en aquellas dos cartas o pedir cartas complementarias, una por una, hasta que lo crea oportuno. En ningún caso puede pedir cartas adicionales si ya ha obtenido una puntuación de 21 o más. Cuando una mano obtiene una puntuación superior a 21 pierde, el croupier recoge inmediatamente esa apuesta y las cartas antes de pasar a la mano siguiente, en que se procede de la misma forma.

Si las dos primeras cartas de un jugador son un as y una figura o diez, tiene una cuenta de 21 con dos cartas, jugada denominada “Canal 21”. Si la primera carta de la mano del croupier no es un as, diez o figura, esta jugada se paga de inmediato y se recogen las cartas antes de pasar a la mano siguiente. En cambio, si la primera carta de la mano del croupier es un as, diez o figura, entonces se debe esperar a que el croupier complete su mano y compararla con la del jugador.

El jugador decide pedir cartas o no según se presenten las siguientes situaciones:

a) Juego simple

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

Puntos con las cartas de croupier	
Con 17 puntos o más	Debe plantarse, es decir, no pedir carta adicional
Con 17 “suave” (mano incluye un as valorado como once y el total sume diecisiete)	Debe tomar una carta adicional
Con 16 puntos o menos	Debe tomar más cartas hasta que el total de su puntuación alcance 17 o más

Cuando el croupier tiene un as entre sus cartas, debe contarlos como once (11) puntos si con este valor alcanza 17 o más, a menos que sobrepase los 21 puntos, caso en el cual debe contar el as como un (1) punto.

En el caso particular de que un jugador tenga “Canal 21” y el croupier un as, diez o figura en su primera carta, éste último le ofrece la posibilidad de pagarle su apuesta 1 a 1 (a la par) y retirar sus cartas, o no aceptar el pago anterior y esperar a que se complete la mano del croupier.

b) Apuesta con seguro

El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene “Canal 21” en sus dos cartas originales y se paga en una proporción 2 a 1 ó 10 a 1 del monto apostado a ésta, dependiendo del orden en que se ha formado el “Canal 21”. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta original.

Cuando la primera carta del croupier es un as, diez o figura, todos los jugadores tienen la opción de asegurarse contra el posible “Canal 21” del croupier. Antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida, el croupier debe proponer este seguro al conjunto de jugadores.

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.

En la modalidad Canal 21, existen dos seguros distintos:

- o Seguro con As: Cuando la primera carta de la banca es un as, los jugadores podrán asegurarse apostando a que el croupier tiene Canal 21. Si esto ocurre, la banca paga esta apuesta en una proporción 2 a 1.
- o Seguro con 10 o Figura: Cuando la primera carta de la banca es un diez o una figura, los jugadores podrán asegurarse apostando a que el croupier tiene Canal 21. Si esto ocurre, la banca paga esta apuesta en una proporción 10 a 1.

El resultado de estas apuestas no tiene efecto sobre la 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 “Canal 21”; en caso afirmativo, procede a pagar dichas apuestas y, en el caso negativo, a retirarlas.

c) 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 sin límite, esto es, podrá abrir nuevamente otro par en una mano adicional mientras obtenga una carta de igual valor. Cuando le corresponda pedir cartas adicionales, el croupier servirá la segunda carta a la mano que se ubica a su izquierda, atendiendo las siguientes pedidas de cartas de esta misma mano. Una vez terminado el juego de esta mano, procederá a dar la segunda carta a la segunda mano, completando las pedidas de cartas de esta última. De haber aperturas adicionales, el croupier atenderá cada mano adicional en forma individual de acuerdo al procedimiento descrito.

Cuando un jugador separa un par de ases en dos manos, en la pedida de cartas del jugador sólo se le permite pedir una carta por cada as que ha formado una nueva mano. Si se forma un nuevo par de ases, podrá separarlo nuevamente, siempre con la opción de pedir sólo una carta adicional en cada mano.

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 Canal 21. Por lo tanto, si le corresponde pago éste es equivalente a hacer 21 con más de dos cartas.

d) Apuesta doble

El jugador podrá incrementar su apuesta original con cualquier suma menor a 21 puntos en sus dos primeras cartas, ubicando la apuesta adicional detrás de su apuesta original. Este incremento puede variar entre la apuesta mínima de la mesa y el valor de su apuesta original.

Al realizar una apuesta doble, el jugador tiene derecho a una sola carta adicional.

Esta doble apuesta está autorizada para todas las manos incluyendo los pares. En el caso de aperturas, el jugador podrá doblar sus apuestas si las cartas en cada mano suman menos de 21 puntos.

e) Retiro

Un jugador puede usar la opción de retiro después de haber recibido sus dos primeras cartas iniciales y hasta el momento de tener el turno de pedir cartas adicionales. El croupier debe ofrecer a los jugadores si desean retirarse, quienes deben manifestar en ese momento su decisión de hacerlo.

Un jugador también puede optar al retiro al realizar una apertura de un par tras recibir su primera carta adicional.

El jugador que use la opción de retiro pierde la mitad de sus apuestas (50%) en la mano donde decide retirarse.

Antes de proceder al retiro, el croupier gira las cartas del jugador dejándolas en posición horizontal respecto de la banca, paga el monto equivalente al 50% de las apuestas, diciendo “paga y retira” y, acto seguido, retira la apuesta y las cartas del jugador que no sigue jugando.

Completada la mano del croupier, éste anuncia su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda. Luego, recoge las cartas de los jugadores de derecha a izquierda, y las deposita en el descartador, finalmente recoge las suyas y las coloca también con las caras hacia abajo en el descartador. Los jugadores podrán retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

Si el croupier se hubiera pasado de 21 puntos paga todas las apuestas que aún estén sobre el paño. Si no tiene 21 puntos, recoge las apuestas de las manos que tienen una puntuación inferior a la suya y paga a aquellas que tengan una superior. Las manos que hayan obtenido una puntuación igual a la del croupier son nulas, pudiendo sus titulares retirar sus apuestas una vez que hayan sido recogidas sus cartas.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

f) Desempate

Cuando la banca tiene Canal 21 y alguno o algunos de los jugadores tienen Canal 21 o 21 puntos con más de dos cartas, incluyendo la apertura de un par, si la hubiese, la banca ofrecerá la opción de desempate. Si el jugador no acepta tomar esta opción, su apuesta se considera nula. Si el jugador acepta la opción de desempate, deberá efectuar una segunda apuesta igual a la apuesta original, ubicándola en el extremo inferior izquierdo de sus cartas.

Luego, el croupier entrega una carta descubierta al jugador y otra carta descubierta a la banca. El valor de las cartas es el de su denominación, 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. Si la carta del jugador supera el valor de la carta del croupier, el jugador retiene sus dos apuestas y la banca las pagará 1 a 1; si la carta del croupier supera el valor de la carta del jugador, éste pierde sus dos apuestas; si la carta del jugador y la carta del croupier tienen el mismo valor, el jugador retiene sus dos apuestas y la banca las pagará 3 a 2.

Una vez finalizado el desempate, el croupier continuará con la mano del siguiente jugador, en caso de haberlo.

En caso que haya más de un jugador que opte por el desempate, el croupier deberá aplicar el mismo procedimiento ya descrito en forma individual a cada jugador, comenzando por el jugador ubicado a su izquierda y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

g) Bonos

Cada jugador podrá ganar bonos cuando dentro de un pase obtenga ciertas combinaciones de cartas que no excedan 21 puntos. A los jugadores que obtengan un trío de 7 de la misma pinta, la banca pagará un bono de 20 a 1; a quienes obtengan un trío de 7 de distinta pinta, la banca pagará un bono de 5 a 1; a quienes obtengan cualquier trío, la banca pagará un bono de 3 a 1; a quienes obtengan una escalera de color con tres cartas, la banca pagará un bono de 3 a 1.

La banca pagará los bonos considerando sólo las apuestas originales de los jugadores, pagando sólo un bono por mano, ya sea escalera o trío. En caso de la apertura de pares, los bonos se pagan individualmente en cada mano.

Definición de las jugadas que obtienen un bono:

Trío	Tres cartas de un mismo número o figura
Trío de 7 de la misma pinta	Tres cartas de 7 puntos, todas de la misma pinta
Trío de 7 de distinta pinta	Tres cartas de 7 puntos con pintas diversas
Escalera de color de 3 cartas	Secuencia correlativa de tres cartas, todas de la misma pinta.

o Último pase

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

o Barajado

El croupier toma las cartas de las 4 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.

o 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.

O Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 4 nuevas barajas, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el epígrafe “Barajado inicial”.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego.

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

- Pago de apuestas

Las apuestas ganadoras se pagan y quedan en el paño hasta el final del pase, exceptuando a los jugadores que tengan Canal 21. Cuando el jugador tiene Canal 21 y la primera carta del croupier es diferente a un as, 10 ó figura, entonces se efectúa el pago de manera inmediata. En caso que la carta del croupier es as, 10 o figura, se debe esperar a que el croupier termine el pase para ver si él obtiene o no Canal 21, y pagar si corresponde.

Las apuestas perdedoras se retiran al final del pase, salvo cuando el jugador se pasa de 21 puntos en que se retirará de inmediato.

Cuando se produce un empate, es decir cuando el resultado del croupier es igual al del jugador, no hay pago sobre dicha apuesta, a menos que, de ser procedente, el jugador opte por apostar al desempate y resulte ganador.

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

a) General

Tabla de pagos	
Si el croupier se pasa de 21 puntos paga todas las apuestas:	
- Si el jugador hace un juego diferente a Canal 21	1 a 1 (a la par)
- Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar un par de cartas	1 a 1
- Si el jugador hace Canal 21	1 a 1
Si el croupier tiene menos de 21 puntos, paga las apuestas que	

Tabla de pagos	
tiene una puntuación superior a la suya.	
- Si el jugador hace un juego diferente a Canal 21 - 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 Canal 21	1 a 1 1 a 1 1 a 1
Si el croupier tiene Canal 21 y ningún jugador tiene 21 puntos, la banca no paga las apuestas.	El croupier recoge las apuestas para el casino.
Las manos con igual puntuación a la del croupier (distinta de 21) son nulas.	Los jugadores recogen sus apuestas.
Si el croupier tiene Canal 21 y el jugador tiene Canal 21 o una mano que suma 21 puntos, y opta por el desempate: - Si el jugador gana el desempate - Si el jugador y la banca obtiene una carta del mismo valor - Si la banca gana el desempate	1 a 1 1 a 1 El croupier recoge las apuestas para el casino
Si el croupier tiene Canal 21 y el jugador tiene Canal 21 o una mano que suma 21 puntos y no opta por el desempate, la apuesta es nula	Los jugadores recogen sus apuestas.

b) Seguro

Tabla de pagos	
Si el croupier tiene Canal 21 y su primera carta es un as, paga los seguros.	2 a 1
Si el croupier tiene Canal 21 y su primera carta es un diez o figura, paga los seguros.	10 a 1
Si el croupier no tiene Canal 21 retira las apuestas de los seguros.	El croupier recoge las apuestas para el casino.

c) Bonos

Tabla de pagos	
Si el jugador obtiene un trío de 7 de la misma pinta	20 a 1
Si el jugador obtiene un trío de 7 de distinta pinta	5 a 1

Tabla de pagos	
Si el jugador obtiene cualquier otro trío, sin pasarse de 21	3 a 1
Si el jugador obtiene una escalera de color de tres cartas, sin pasarse de 21	3 a 1

1.6 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

1.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Black Jack: situación que se produce cuando se obtiene 21 puntos con dos cartas, un As y un diez o figura.
- Canal 21: nombre dado a la mano que obtiene 21 puntos con dos cartas, un As y un diez o figura en la modalidad Canal 21.
- Diecisiete suave: mano de cartas en la que esté incluido un as valorado como once y el total suma diecisiete.
- Figura: llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.

1.6.2 Obligaciones del jugador

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

1.6.3 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier haya dado inicio al pase.
- o En el caso del Challenge 21, el jugador no puede apostar en más de una posición por pase y en consecuencia, no puede jugar más de cuatro manos por pase.
- o 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.
- o Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- o No pueden interferir en la decisión de otro jugador (plantarse, abrir, doblar, asegurarse o retirarse),
- o Los jugadores nunca deben tocar las cartas.
- o No pueden solicitar dinero para incrementar su apuesta (abrir, doblar o seguro).

- o 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).
 - o 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:

- o 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.
- o Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- o Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador decide de entre las cartas cuál de ellas quemar.
- o Si el croupier olvidara introducir la carta de corte en el mazo instalado en el sabot y por este motivo no se pudiese concluir un pase, sólo se pagarán las manos que hayan obtenido 21 puntos con las dos cartas iniciales, declarándose nulas las demás apuestas.
- o Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, el jefe de mesa las debe reordenar anunciándolo a los jugadores. Dicha situación acontecerá, por ejemplo, en los siguientes casos: si se empieza a repartir la segunda carta a los jugadores, sin haber previamente repartido la primera carta para el croupier; si el jugador sólo ha recibido una carta y ya se inició la etapa de solicitud de cartas adicionales; si concluida la etapa de entrega de cartas iniciales, el croupier ya se hubiera entregado dos o más cartas.
- o Si el croupier no le repartiera ninguna carta a un jugador que ha efectuado una apuesta en la mesa, la mano del jugador se considerará inválida para ese pase.
- o Si el croupier al sacar las cartas las levantara y se vieran, el juego continúa en forma normal.
- o 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.
- o Si el croupier tuviese una puntuación de 17 ó más y equivocadamente se repartiera una carta para sí, dicha carta será quemada. Esta medida no es aplicable en caso de una mano de 17 suave en la modalidad Canal 21.

- o Respecto a la solicitud de cartas, cuando existiese discrepancia sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el croupier ya la ha expuesto, si dicha carta no es aceptada por el jugador en cuestión, será quemada, y dicho jugador perderá su derecho a solicitar cartas adicionales en esa mano. Luego, el juego seguirá normalmente.
- o Si uno o más jugadores están en desacuerdo con la decisión del croupier respecto de una jugada o una situación particular ocurrida durante el juego, se deberá solicitar la concurrencia del jefe de mesa, quien resolverá conforme al reglamento. En caso de dudas, podrá solicitar la verificación de la jugada o situación en conflicto a través del sistema de circuito cerrado de televisión.

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 Baccarat o Chemin de Fer o Ferrocarril

En este juego uno de los jugadores toma el banco debiendo colocar la cantidad de dinero expresado en fichas necesaria para cubrir las apuestas. El ejercicio de la distribución de las cartas corresponde al jugador que hace de banco, pudiendo el resto de aquellos apostar tanto a favor de la banca como contra ella.

El casino se hace cargo de determinar la pedida de cartas de acuerdo a las reglas y administrar el banco con el pago de apuestas.

2.3.3. Midi Punto y Banca

El ejercicio de la distribución de las cartas corresponde al casino, y los jugadores sólo se limitan a hacer sus apuestas.

Es análogo al Punto y Banca, pero es más rápido pues todo el juego lo desarrolla el croupier, y los jugadores sólo apuestan. Además la mesa tiene 9 posiciones.

2.3.3 Mini Punto y Banca

El ejercicio de la banca con relación a la distribución de las cartas corresponde al casino, y los jugadores sólo se limitan a hacer sus apuestas.

Es análogo al Punto y Banca, pero es más rápido pues todo el juego lo desarrolla el croupier, y los jugadores sólo apuestan. Además la mesa tiene menos posiciones (7) que en Punto y Banca (9 ó 14).

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 siete (7) 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 croupiers.

- Barajas

Para las modalidades Punto y Banca y Baccarat se usarán 8 barajas de 52 cartas cada una, 4 de un color y 4 de otro, y para el Midi y Mini Punto y Banca se utilizarán 6 barajas de 52 cartas cada una, 3 de un color y 3 de otro. Se podrán utilizar barajas de un mismo color para cada uno de estos juegos, siempre y cuando se alternen los colores de mesa en mesa. Todas las cartas deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero

- Elementos anexos

- o “Sabot o carro” para distribuir las cartas
- o Un separador o carta de corte para realizar el corte
- o Pala o paleta para la manipulación de cartas en las modalidades de Punto y Banca y Baccarat.
- o Fichero para 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

2.4.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos dos croupiers en el caso del Punto y Banca con una mesa de 14 posiciones y del Baccarat, y por un croupier tratándose de Punto y Banca con una mesa de 9 posiciones, Midi y Mini Punto y Banca, debiendo ser supervisada por un jefe de mesa de la sección.

Tratándose de Punto y Banca con una mesa de 14 posiciones, las funciones de croupier paletero y croupier de apoyo deben ser ejercidas por personas diversas y, tratándose de Punto y Banca con una mesa de 9 posiciones cuando sólo exista un croupier a cargo, éste deberá cumplir las funciones asignadas a ambos tipos de croupier, según se señala a continuación.

- Croupier paletero (sólo para el caso de las modalidades Punto y Banca y Baccarat)
Le corresponde la atención de la mesa de juego en lo relativo al juego, debiendo realizar las siguientes actividades:

- o 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.
- o Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
- o Anunciar, cuando corresponda, el cambio del banquero y el avance del sabot o carro entre los jugadores.
- o Velar porque los jugadores sentados en la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.
- o Proteger y supervisar las apuestas.
- o Supervisar y direccionar la distribución adecuada de las cartas del jugador que tiene el sabot o carro.
- o 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.
- o Trasladar las cartas a los lugares correspondientes para cada mano por medio de su pala o paleta.
- o 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.
- o Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el croupier de apoyo.

- Croupier de apoyo (sólo para el caso de las modalidades Punto y Banca y Baccarat)

Le corresponde la atención de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas y el dinero. Puede haber uno o dos croupiers dependiendo si la mesa está completa, debiendo realizar las siguientes actividades:

- o 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.
- o Cambiar el dinero por fichas de dinero si el jugador lo solicita.
- o Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el croupier paletero.
- o En el caso del Baccarat, ser responsable de la custodia y control de la suma que constituye el banco.
- o En el caso del Baccarat, recoger la deducción que en beneficio del casino debe efectuarse, recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.

- Croupier (sólo para el caso de las modalidades Midi y Mini Punto y Banca)

Además de las actividades referidas en el punto 3.1 del Título I de este Catálogo, debe realizar las siguientes actividades:

- o Anunciar el resultado de las primeras dos cartas de cada mano y pedir cartas de acuerdo a la tabla.
- o Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
- o Administrar el sabot o carro distribuyendo las cartas en los lugares correspondientes para cada mano.
- o 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.
- o 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 Punto y Banca y del Baccarat la cantidad máxima de jugadores corresponde a nueve o catorce (9 ó 14); en el caso del Midi Punto y Banca dicha cantidad asciende a nueve (9) y a siete (7) tratándose del Mini Punto y Banca. No se permiten más jugadores de los señalados para cada modalidad del juego, sentados ni parados.

En la modalidad del Baccarat uno de los jugadores se constituye en banco, denominándose banquero, el que se hará cargo de la cantidad de dinero expresada en fichas necesaria para el

cobro y pago de las apuestas. Durante el juego el banco puede ser adjudicado a cualquiera de los jugadores siguiendo las reglas definidas en el epígrafe “Distribución de cartas a los jugadores”. Cada vez que resulte ganadora la mano de la banca, se efectúa una deducción de las apuestas ganadas por el banquero en beneficio del casino.

2.5 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del Juego

- o 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; y, de 4 jugadores como mínimo en el Baccarat, los que deberán mantenerse a lo largo de toda la partida.

- o Barajado inicial

Al inicio del juego, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 8 ó 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.

- o Corte

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. El croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda las cartas y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte. Durante el juego el turno de corte se ofrece según el orden de los puestos de la mesa menos al jugador que en ese momento tenga el sabot o carro tratándose de las modalidades de Punto y Banca y Baccarat.

Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrecen las cartas alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj a un jugador que desee realizar el corte.

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

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

- Apuestas

Antes de que se distribuya carta alguna, el croupier paletero en los casos del Punto y Banca y del Baccarat y el croupier 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 -salvo en la modalidad del Baccarat en que esa opción no existe por lo que, en caso de empate, la jugada es considerada nula- es necesario que el jugador haya efectuado, al menos, una apuesta a la Banca o al Punto, caso en el cual debe pedir al croupier que coloque su apuesta en la casilla de Empate ó Tie que le corresponde.

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

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

- Juego

- o Designación del sabot para la modalidad Punto y Banca

En el caso del Punto y Banca, al comienzo del juego le corresponde el sabot o carro y por tanto la distribución, al jugador situado frente al lugar número 1 o el número menor entre los lugares de la mesa que estén ocupados, estableciéndose a partir de aquél, un turno rotatorio. Si algún jugador no quiere realizar la distribución, el sabot o carro pasará al que esté situado a su derecha, en el sentido contrario a las agujas del reloj, hasta que llegue a un jugador que desee repartir las cartas.

Si la banca pierde la jugada se pierde el derecho a distribuir las cartas pasando o corriendo el sabot o carro al jugador correspondiente, de acuerdo con los turnos antes establecidos. El croupier paletero anuncia “sabot pasa” o “corre sabot”. Las reglas antes establecidas se aplicarán igualmente en el evento que el jugador que distribuye las cartas, quede sin fichas o sin dinero.

Si en el transcurso del juego hay un sólo jugador en la mesa y pierde la banca, el jugador mantiene el sabot o carro hasta que se incorpore un nuevo jugador.

o Designación de la banca y del sabot para la modalidad Baccarat

Al comienzo del juego le corresponde el sabot o carro y por tanto el banco y la distribución de las cartas al jugador situado frente al lugar número 1 o el número menor entre los lugares de la mesa que estén ocupados. Si algún jugador no quiere el banco, el sabot o carro pasará al que esté situado a su derecha, en el sentido contrario a las agujas del reloj, hasta que llegue a un jugador que desee repartir las cartas.

El primer jugador que se hace cargo del banco durante el juego, debe colocar un monto para el banco que sea, al menos, igual al mínimo establecido.

El jugador que tiene el banco tiene la opción de retirarlo o entregarlo mientras gana los pases. Si la mano banca pierde la jugada, el jugador banquero que además tiene el sabot o carro, pierde el derecho a tener el banco y distribuir las cartas, haciendo pasar el sabot o carro al jugador correspondiente, de acuerdo con los turnos antes establecidos. El croupier paletero anuncia “sabot pasa” o “corre sabot”.

Cuando se entrega el banco, el croupier debe entregar a dicho banquero la cantidad de dinero que haya en ese momento en el banco, expresado en fichas. En todo caso, el jugador que toma el banco, debe hacerlo por lo menos con la misma cantidad de dinero en fichas que el que abandonó voluntariamente el banco.

Si alguno de los jugadores no quiere tomar el banco, éste sigue rotando por el orden establecido. El banco adquirido por un sólo jugador tiene preferencia sobre el adquirido en asociación.

El banquero que entregó el banco puede asociarse con el jugador que lo ha adquirido posteriormente.

Si ningún jugador desea adquirir el banco, el jugador que cedió el banco puede volver a tomarlo por la misma cantidad.

Cuando el banco no ha sido adquirido en el turno rotatorio, se debe subastar y adjudicar al mayor postor de entre los jugadores, a excepción del banquero que tiene el banco al momento de la subasta. El monto mínimo para comenzar la subasta corresponde a la cantidad mínima de dinero en fichas (mínimo autorizado para las apuestas en caso de haberlo).

El banquero que pasa el banco, así como su asociado, no pueden participar en la subasta del banco que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase el banco y así sucesivamente. Si en la subasta ningún jugador adquirió el banco, éste vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó el banco, quien deberá aceptarlo por el mínimo establecido en la mesa. Una vez adjudicado el banco, el total de dinero en fichas que lo forma puede ser aumentado por el jugador banquero en relación a la cantidad ofrecida, pero nunca disminuido. El jugador que adquiere el banco está obligado a dar cartas por lo menos una vez.

Si se niega, el banco se debe subastar pero no pueden pujar por él ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado el banco.

En el Baccarat, el máximo del punto o cantidad máxima que puede apostar un jugador es aquella equivalente a la existente en el banco en cada jugada. Cuando un jugador llega a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco". Para ello, el jugador que se adjudica el banco anuncia la cantidad puesta en juego la que debe entregar en fichas al croupier de apoyo. Este coloca las fichas sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido el croupier de apoyo debe anunciar la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar. Para ello puede utilizar la expresión "Hay pesos en la banca".

Por otro lado, el jugador sentado que cambia de sitio durante el pase pierde su derecho de prioridad para tomar la banca. Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un sabot o carro. Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se efectúa al finalizar el pase, el orden de prioridades debe permanecer intacto.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: durante el pase tienen prioridad los inscritos en la lista de espera en poder del jefe de mesa, y una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de lugar o plaza.

El jugador que está ausente de la mesa cuando le corresponda tomar la mano pierde su lugar en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso se puede ocupar una plaza de asiento momentáneamente vacía.

O Cantidad de dinero en fichas que debe tener el banco en el Baccarat
La cantidad de dinero en fichas que debe existir en el banco corresponde a:

Máxima cantidad del banco	100 veces el mínimo autorizado para las apuestas
Mínima cantidad del banco	Igual al mínimo autorizado para las apuestas

El banquero puede excluir del juego, sacando del banco, una cantidad de dinero expresado en fichas denominado "Garage", en alguno de los siguientes casos:

a) Garage voluntario.

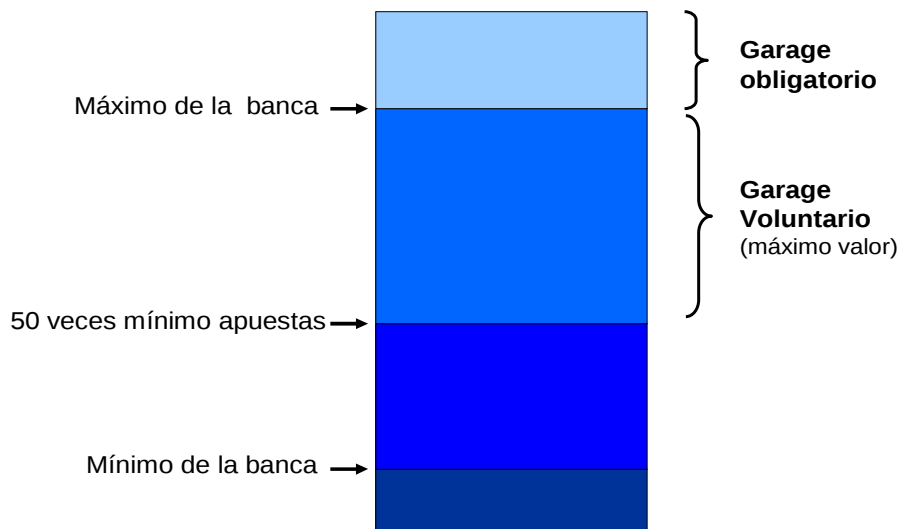
Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte del banco, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere la cantidad equivalente a cincuenta (50) veces el mínimo de la apuesta permitido. Las ganancias extraídas por el banquero pasan a constituir o formar parte del "garage", dejando en el banco al menos un mínimo de 50 veces el monto mínimo de la apuesta permitido.

b) Garage obligatorio.

Es la cantidad que el banquero debe excluir del juego en la medida que la cantidad de dinero en fichas del banco exceda del máximo establecido, es decir, 100 veces el mínimo autorizado para las apuestas.

Lo anterior se resume en la siguiente tabla y diagrama:

Garage voluntario	Valor ganancias obtenidas por el banquero, menos 50 veces el mínimo.
Garage obligatorio	Cantidad por sobre 100 veces el mínimo autorizado.



o Distribución de cartas a los jugadores

Una vez que el croupier paletero en las modalidades de Punto y Banca y Baccarat da la orden de “no más apuestas”, le solicita el comienzo de la distribución de cartas al jugador que tiene el sabot o carro, para que éste reparta dos cartas, boca arriba, a cada mano. Asimismo, en los casos del Midi y Mini Punto y Banca, después de dada dicha orden por el croupier, 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, todas las cuales se entregan al croupier paletero en los casos de Punto y Banca y Baccarat y al croupier 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 entregadas las cartas de cada mano al croupier paletero en las modalidades del Punto y Banca y del Baccarat, o colocadas por el croupier 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 éstas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta. Esta mano se denomina como natural.

En caso contrario, el juego continúa de acuerdo a las reglas establecidas en el epígrafe “Pedida de cartas”. El croupier paletero o el croupier, 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 croupier que corresponda anuncia la mano con la más alta puntuación, que es la ganadora, por ejemplo: gana punto 6 a 2, o gana banca 7 a 1. A continuación el croupier que corresponda, procede a retirar las apuestas perdedoras, pagar las apuestas ganadoras y retirar las cartas colocándolas en el descartador.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador después de haber finalizado el pase, a menos que se quiera revisar la jugada producto de una discrepancia.

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

Por ejemplo:

$7 + 5 = 12$ se toma como “2”

$9 + 8 = 17$ se toma como “7”

$6 + 4 = 10$ se toma como “0”

La puntuación de cero se anuncia como “baccarat” que es la forma de llamar a ese resultado en este juego.

Gana aquella mano cuya puntuación sea nueve o esté más próxima a dicha cifra.

En caso de empate, salvo en el caso de Baccarat en que no existe este tipo de apuesta, las apuestas ganadoras son las que apostaron a dicho empate. Los jugadores que apostaron a punto y banca no pierden sus apuestas pues éstas se consideran nulas.

O 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. En el Baccarat, el jugador que haya efectuado la mayor apuesta al punto decide si pedir o no pedir una tercera carta.
6 ó 7	Debe plantarse, es decir, no pedir carta
8 ó 9	Natural. El punto y la banca se plantan. Juego finalizado.

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

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

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

En el caso del Baccarat, si el punto obtiene con sus dos primeras cartas “5”, el jugador que haya efectuado la mayor apuesta al punto, decidirá si se pide o no una tercera carta para el punto. En caso de empate entre los jugadores, decidirá aquél jugador que esté ubicado en primer lugar a la izquierda del croupier. Si el jugador que debe decidir opta por plantarse, para la pedida de la tercera carta de la banca, se aplicarán las reglas del punto.

o Último pase

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

o Barajado

El croupier toma las cartas de las 8 ó 6 barajas del descartador y las que quedan en el sabot o carro, según la modalidad de juego de que se trate, y 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 máquina barajadora.

o 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.

o Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada, cuando el casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 8 ó 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 croupier paletero en los casos del Punto y Banca y Baccarat o el croupier 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 naípe.
- Banquero: jugador que se adjudica el banco, el sabot o carro y distribuye las cartas.
- Figura: llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.
- Garage: cantidad de dinero expresado en fichas que el banquero puede excluir del juego, es decir, del banco.
- Natural: situación que se produce cuando con dos cartas la jugada punto o banca alcanza los 8 ó 9 puntos.
- Pala o Paleta: paleta destinada para la manipulación, distribución y recolección de cartas por parte del croupier paletero.
- Pasar o entregar el banco: situación que se produce cuando el jugador que tiene el banco, decide entregarlo o bien, debe entregarlo obligatoriamente a otro jugador.
- Pase o Jugada: proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego, considerando un conjunto de manos simultáneas en una misma mesa.

- Punto: mano que le corresponde a la primera y tercera carta.
- Tie o empate: situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones, punto y banca, han obtenido el mismo puntaje.

2.6.2 Obligaciones del jugador

- o El jugador que tiene el sabot o carro, debe sacar las cartas a la vista del croupier paletero, cuando éste le indique. Debe mostrarlas en forma inmediata, a la vista de los demás jugadores y croupier.
- o El jugador que distribuye las cartas debe esperar que el croupier paletero le indique que puede seguir antes de sacar una carta.

2.6.3 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- o Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- o 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.
- o Está prohibido al jugador distribuir las cartas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo, para las modalidades Punto y Banca y Baccarat.
- o 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:

- o Si al sacar las cartas del sabot, sea el jugador o el croupier 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.

- o Si al concluir el pase, el jugador o el croupier 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.
 - o Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe reordenar las cartas anunciándolo.
 - o Si el jugador o el croupier que distribuyen las cartas, se equivocaran en la distribución de las mismas, el croupier las debe reordenar anunciándolo.
 - o Si el jugador que tiene el sabot o el croupier al sacar las cartas, las levantara y se vieran, el juego continuará en forma normal.
 - o Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el croupier o el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Luego se reanudará la jugada.
 - o En las modalidades Punto y Banca y Baccarat, en el evento que una carta accidentalmente se vaya por la ranura del descarte, se anula el pase completo.
- Pago de apuestas

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

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

El porcentaje de comisión debe ser establecido por el casino y previamente aprobado por la Superintendencia de Casinos de Juego, 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

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. Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte

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

Esta modalidad presenta tres variantes: Caribbean Poker, Caribbean Poker Progresivo y Caribbean Poker Plus. La diferencia principal entre Caribbean Poker y Caribbean Poker Progresivo es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el numeral 6 “Pozos progresivos en juegos de cartas”, del Capítulo III de este Catálogo de Juegos. Por su parte, la diferencia principal entre Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus es que en la tercera variante el jugador tiene la opción de comprar una carta.

3.3.2. Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte

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

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

3.3.3. Poker Tres Cartas

Corresponde a un juego de contrapartida, compuesto por una mano de 3 cartas cubiertas, repartidas por el croupier individualmente a cada jugador y a su propia mano. En este juego, no se puede optar por el cambio de cartas. Cada jugador apuesta individualmente contra la banca (croupier), resultando ganador aquél o aquellos jugadores que, con su mano de cartas, obtengan una mejor combinación de cartas que la del croupier, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad.

3.3.4. Go Poker

Corresponde a un juego de contrapartida, compuesto por una mano de 3 cartas cubiertas, repartidas por el croupier individualmente a cada jugador, más dos cartas comunitarias. En este juego, cada jugador apuesta por obtener una mano de cartas que le permita calificar para un pago, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad, resultando ganador todo aquel jugador que obtenga una de las manos de cartas premiadas. Al croupier le corresponde la dirección del juego.

Esta modalidad presenta dos variantes: Go Poker y Go 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. 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.

3.3.5. Stud Poker

Corresponde a un juego de círculo, compuesto por una mano de 5 cartas repartidas por el croupier a cada jugador, de las cuales la primera se entrega cubierta y las restantes cuatro descubiertas, en forma individual y sucesiva. La forma en que el croupier entrega las cartas permite generar hasta cuatro espacios de apuestas que configuran, a lo menos, un pozo por el cual se compite, resultando ganador aquel jugador que, con su mano de cartas, obtenga una combinación de mayor valor que el resto de los jugadores, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad o, en su defecto, resulta ganador aquel jugador que no se retira del juego.

En esta modalidad de poker los jugadores compiten entre ellos. Al croupier le corresponde la dirección del juego, así como el cobro de un porcentaje sobre el o los pozos para beneficio del casino, según las reglas del juego.

3.3.6. Seven Stud Poker

Corresponde a un juego de círculo, que consiste en alcanzar la mejor combinación de 5 cartas, de un total de 7 cartas posibles. En el desarrollo de este juego, se entregan 3 cartas iniciales - dos cubiertas y una descubierta- a cada jugador y, posteriormente, otras 4 -tres descubiertas y la cuarta cubierta- en forma individual y sucesiva. La forma en que el croupier entrega las cartas permite generar hasta cinco espacios de apuestas que configuran, a lo menos, un pozo por el cual se compite, resultando ganador aquel jugador que, con su mano de cartas, obtenga la mejor combinación de cartas, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad o, en su defecto, resulta ganador aquel jugador que no se retira del juego.

En esta modalidad de poker los jugadores compiten entre ellos. Al croupier le corresponde la dirección del juego, así como el cobro de un porcentaje sobre el o los pozos para beneficio del casino, según las reglas del juego.

3.3.7. Texas Hold'em Poker

Corresponde a un juego de círculo y contrapartida, según la variante, que consiste en alcanzar la mejor combinación de 5 cartas, de un total de 7 cartas posibles.

En las variantes de Texas Hold'em Poker con límites y Texas Hold'em Poker sin límites, que corresponden a un juego de círculo, se entregan 2 cartas cubiertas a cada jugador en forma individual y 5 cartas descubiertas comunitarias. La forma en que el croupier entrega las cartas comunitarias -las tres primeras se reparten juntas y las dos siguientes sucesivamente por separado- permite generar hasta cuatro espacios de apuestas que configuran, a lo menos, un pozo por el cual se compite, ganando aquel jugador que, con sus cartas y con las cartas comunitarias, obtenga la mejor combinación de 5 cartas según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad, o en su defecto, resulta ganador aquel jugador que no se retira del juego.

En esta modalidad de poker en sus variantes de Texas Hold'em Poker con límites y Texas Hold'em Poker sin límites, los jugadores compiten entre ellos. Al croupier le corresponde la dirección del juego así como el cobro de un porcentaje sobre el o los pozos para beneficio del casino, según las reglas del juego.

En esta modalidad, la diferencia principal entre las variantes de Texas Hold'em Poker con límites y Texas Hold'em Poker sin límites, es que en la segunda variante las apuestas no tienen un límite máximo.

En las variantes de Texas Hold'em Poker Plus, Texas Hold'em Poker Plus Progresivo y Texas Hold'em Poker Bonus, que corresponden a un juego de contrapartida, se entregan 2 cartas cubiertas a cada jugador en forma individual, 2 cartas cubiertas para el croupier y 5 cartas comunitarias. Cada jugador apuesta individualmente contra la banca (croupier), resultando ganador aquel o aquellos jugadores que, con su mano de cartas, obtenida con las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas y las cinco cartas comunitarias, obtengan una combinación de mayor valor que la del croupier, según el valor de las combinaciones aceptadas para estas variantes.

En esta modalidad, la diferencia principal entre las variantes de Texas Hold'em Poker Plus y Texas Hold'em Poker Bonus, es que en la primera variante existen dos posibles apuestas (ANTE y BET) y en la segunda variante cuatro posibles apuestas (ANTE, Flop, Turn, River) más una apuesta adicional denominada apuesta Bonus.

Por otro lado, la diferencia principal entre las variantes de Texas Hold'em Poker Plus y Texas Hold'em Poker Plus Progresivo, es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el numeral 6 "Pozos progresivos en juegos de cartas", del Capítulo III de este Catálogo de Juegos.

3.3.8. Omaha Poker

Corresponde a un juego de círculo, que consiste en alcanzar la mejor combinación de 5 cartas, de un total de 9 cartas posibles. En el desarrollo de este juego, se entregan a cada jugador, en forma individual, 4 cartas cubiertas y, posteriormente, 5 cartas comunitarias descubiertas. La mano de poker de cada jugador se forma escogiendo 2 de sus cartas individuales y 3 de las cartas comunitarias. La forma en que el croupier entrega las cartas comunitarias -las tres primeras se reparten juntas y las dos siguientes sucesivamente por separado- permite generar hasta cuatro espacios de apuestas que configuran, a lo menos, un pozo por el cual se compite, ganando aquel jugador que, con sus cartas y con las cartas comunitarias, obtenga la mejor combinación de 5 cartas según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad, o en su defecto, resulta ganador aquel jugador que no se retira del juego.

En esta modalidad de poker los jugadores compiten entre ellos. Al croupier le corresponde la dirección del juego así como el cobro de un porcentaje sobre el o los pozos para beneficio del casino, según las reglas del juego.

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 Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker, Texas Hold'em Poker variante Plus, Texas Hold'em Poker variante Plus Progresivo y Texas Hold'em Poker variante Bonus, y elíptica para las modalidades de Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker, cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir el juego de seis (6), siete (7) o diez (10) jugadores sentados, según la modalidad de juego de que se trate; 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 o cesta.
 - o Una carta de seguridad.
 - o Botón o marcador de salida.
 - o Fichero para las fichas de dinero.
 - o 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

3.4.2 Elementos Humanos

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

- Jefe de mesa

En las modalidades del Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites, y Omaha Poker, administra la lista de inscripción de quienes deseen jugar y la relación de los jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

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

- Jugadores

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

Nº	Modalidad	Nº de Jugadores	Tipo de Poker
1	Caribbean Poker	7 jugadores	De contrapartida
2	Draw Poker	6 jugadores	De contrapartida
3	Poker Tres Cartas	7 jugadores	De contrapartida
4	Go Poker	7 jugadores	De contrapartida
5	Stud Poker	7 jugadores	De círculo
6	Seven Stud Poker	7 jugadores	De círculo
7	Texas Hold'em Poker variantes con y sin límites	10 jugadores	De círculo
8	Texas Hold'em Poker variantes Plus y Plus Progresivo	6 jugadores	De contrapartida
9	Texas Hold'em Poker variante Bonus	7 jugadores	De contrapartida
10	Omaha Poker	7 jugadores	De círculo

3.5 REGLAS DEL JUEGO

3.5.1 Modalidad Caribbean Poker

- Inicio del Juego
 - o Requisitos

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

- o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos precedentes, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

o Barajado y corte

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

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

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

• Apuestas

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

• Juego

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

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

Cuando no se use una máquina barajadora de cartas, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cuatro cartas cubiertas y la quinta y

última carta repartida, descubierta. Una vez realizada la operación anterior, el croupier deposita las cartas restantes en el descartador, salvo cuando se esté jugando con la variante Caribbean Poker Plus que de manera opcional permite comprar una carta, donde las cartas restantes del mazo las utiliza el croupier para las posibles compras de cartas.

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

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

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

En el caso de la variante Caribbean Poker Plus, además de la 2ª apuesta (BET), el croupier invita a los jugadores a comprar una carta, de manera opcional, para lo cual el jugador que elige esta alternativa debe, en forma conjunta a realizar su 2ª apuesta (BET), colocar la carta que desea cambiar cubierta al lado derecho del espacio dispuesto en el paño con el nombre de la 2ª apuesta (BET) y, sobre dicha carta, poner fichas de juego equivalentes a la 1ª apuesta (ANTE). El croupier procede a cambiar cartas a aquellos jugadores que hayan tomado voluntariamente esta opción de compra, comenzando desde su izquierda, recoge el pago por la carta comprada y lo deposita en el fichero, retira la carta que se desea cambiar colocándola en el descartador sin descubrirla y entrega una nueva carta cubierta al jugador. Una vez realizada la operación anterior o en el caso que no existan jugadores que hayan optado por la compra de una carta, el croupier deposita las cartas restantes en el descartador. En el evento que se utilice una máquina barajadora, el croupier una vez efectuado el cambio de cartas si fuere procedente, retira las cartas restantes de dicha máquina y las deposita en el descartador.

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

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

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para este efecto, pagará la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla de pagos de apuestas 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 la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en dicha máquina, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que ya se encuentra barajada, la que en todo caso deberá ser de color distinto a la recién insertada.

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

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

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.
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.

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

- a) Cuando ambos tienen As y Rey, gana aquel que tiene la carta de mayor valor entre las restantes cartas que forman la mano.
- b) Cuando ambos tienen Un Par, gana aquel que tiene el par de mayor valor, si éste coincide, se pasa a la carta de mayor valor de las restantes cartas que forman la mano.
- c) Cuando ambos poseen Dos Pares, gana aquel que tiene el par de cartas de mayor valor, si éste coincide, se pasa al siguiente par de cartas, si nuevamente este par es de igual valor, se pasa a la carta restante donde gana aquella de mayor valor.
- d) Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- e) Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.
- f) Cuando ambos poseen Color, gana aquel que tiene la carta de mayor valor.
- g) Cuando ambos poseen Full, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- h) Cuando ambos poseen Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.

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

o Juego con cartas nuevas

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

- Cierre del juego

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

- Tabla para el pago de apuestas

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

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

3.5.2. Modalidad Draw Poker

- Inicio del Juego

- o Requisitos

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

o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

o Barajado y corte

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

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

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

- Apuestas

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

continúan jugando en esta instancia, tienen la posibilidad de cambiar hasta dos cartas de su mano.

- Juego

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

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

Cuando no se use una máquina barajadora de cartas, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por cinco cartas cubiertas. Las cartas restantes del mazo las utiliza el croupier para el cambio de cartas.

En el caso que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de cinco en cinco, el croupier reparte las cartas en estos grupos de cinco, de izquierda a derecha de la banca, incluyendo su propia mano. En caso de que se use una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de una en una, el reparto de cartas debe ser de la misma forma que cuando no se use una máquina barajadora. Una vez realizada la operación anterior, el croupier retira las cartas restantes de la máquina barajadora, las que utiliza para el cambio de cartas.

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

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

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

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

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

Una vez cambiadas las cartas de todos los jugadores que solicitaron el cambio, el croupier da vuelta sus cartas para sí, procediendo según lo descrito en las “Reglas del croupier” que se describen a continuación, para lograr la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo cuando su mano de cartas tenga una combinación de par de ochos o de mayor valor lo cual podrá estar señalado en el paño de la mesa. (“El Croupier sólo juega con Par de 8 o mayor”). Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

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

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

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

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

Terminado el pase, el croupier retira las cartas del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en dicha máquina, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que ya se encuentra barajada, la que en todo caso deberá ser de color distinto a la recién insertada.

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

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

o Reglas del croupier

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

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

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

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

- Dos pares (manteniendo los dos pares).
- Cualquier mano menor a un par, que tenga cuatro cartas de color o escalera de cuatro cartas¹.

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

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

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

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

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

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

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

(Q), la Jota (J), el 10, 9 y así sucesivamente hasta el 2, en que ninguna pinta se valora más que 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.

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.

- 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.
- 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.
- Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.
- 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.

o Juego con cartas nuevas

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

- Cierre del juego

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

- Tabla para el pago de apuestas

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

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

3.5.3. Modalidad Poker Tres Cartas

- Inicio del Juego
 - o Requisitos

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

- o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

- o Barajado y corte

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

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

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

- Apuestas

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

- Juego

- o Desarrollo del juego

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

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

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

Cuando no se use una máquina barajadora de cartas, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar tres cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, compuesta también por tres cartas cubiertas. Una vez realizada la operación anterior, el croupier deposita las cartas restantes en el descartador.

En el caso que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante una máquina barajadora de cartas, el croupier repartirá las cartas cubiertas de tres en tres para cada uno de los jugadores que participen del pase, dándose para sí mismo las últimas tres cartas. En caso de que se use una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de una en una, el reparto de cartas debe ser de la misma forma que cuando no se use una máquina barajadora. Una vez realizada la operación anterior el croupier retira las cartas restantes de la máquina barajadora y las deposita en el descartador.

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 de igual monto a la postura inicial, colocada en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE). Todos los jugadores deben optar por realizar o no una segunda apuesta contra el croupier.

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

En el caso que algún jugador decide no apostar mediante la expresión “no voy”, debe colocar sus tres 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 tres cartas del jugador, juntas y cubiertas, y las deposita en el descartador. Asimismo, el croupier recoge la apuesta inicial (ANTE).

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su intención de apostar o no, mediante las expresiones “voy” o “no voy”, el croupier da vuelta sus cartas y procede a realizar la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo cuando su mano de cartas tenga una Reina o mayor, lo cual podrá estar señalado en el paño de la mesa. (“El Croupier sólo juega con Reina o mayor”). Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina, pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que las del croupier. Para este efecto pagará la 1ª apuesta (ANTE) 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 la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en la máquina barajadora, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que ya se encuentra barajada y que debe ser de color distinto a la recién insertada.

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

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

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:

Carta Alta	Carta más alta, considerando la Reina u otra de mayor valor
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Color	Conjunto de tres cartas todas de la misma pinta, cualquiera sea su número o figura. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Escalera	Secuencia correlativa de tres cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va de la Reina al As y la de menor valor es la que va del As al 3.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de tres cartas, todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va de la Reina al As y la de menor valor es la que va del As al 3.

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 3 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

- a) Cuando ambos tienen la misma Carta Alta, gana aquel que tiene la carta de mayor valor de 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 Color, gana aquel que tiene la carta de mayor valor.
- d) Cuando ambos poseen Escalera, gana aquel que tiene la Escalera de mayor valor.
- e) Cuando ambos poseen Trío, gana aquel que tiene el Trío de mayor valor.
- f) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de mayor valor.

o Juego con cartas nuevas

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

• Cierre del juego

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

- Tabla para el pago de apuestas

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

Tabla de Pagos	
Carta Alta	1 a 1
Un Par	1 a 1
Color	1 a 1
Escalera	2 a 1
Trío	5 a 1
Escalera de Color	6 a 1

3.5.4. Modalidad Go Poker

- Inicio del Juego
 - o Requisitos

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

- o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo

expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

o 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.

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

Luego de este procedimiento el croupier invitará a los jugadores a realizar sus apuestas.

• Apuestas

Para esta modalidad de poker existen tres apuestas iniciales, que deben hacer los jugadores si desean participar del pase. Durante el desarrollo del juego los jugadores eligen si desean “ir” o “no ir” con la primera y segunda de estas apuestas, manteniendo de todas formas la última apuesta.

• Juego

o Desarrollo del juego

Antes que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores que deseen participar del pase deben hacer tres apuestas iniciales, de igual monto, en los espacios demarcados en el paño para cada una de las tres apuestas correspondiente a la “Línea de Apuestas”, con los números 1,2 y 3 o similar.

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

Una vez que se ha iniciado el pase, el jugador no podrá realizar más apuestas ni disminuir o aumentar sus posturas.

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

Cuando todos los jugadores hayan efectuado sus tres apuestas iniciales, el croupier reparte las cartas cubiertas de izquierda a derecha de la banca. En la primera ronda reparte una carta para cada jugador y dispone una primera carta comunitaria que se presenta cubierta, colocándola frente a la banca en el sector de las cartas comunitarias. A continuación, reparte la segunda ronda de cartas para cada jugador y dispone una segunda carta comunitaria cubierta, la que se coloca frente a la banca a continuación de la anterior. Luego reparte la tercera carta para cada jugador. Acto seguido, el croupier coloca las restantes cartas en el descartador, debiendo retirarlas previamente de la máquina barajadora en el evento que se esté utilizando dicho implemento de juego. De esta forma, el croupier le entrega a cada jugador tres cartas cubiertas, y deja dos cartas comunitarias cubiertas hasta el momento en que le corresponda el turno de descubrir la primera de éstas.

En el caso que los naipes se mezclen y se distribuyan mediante una máquina barajadora de cartas, el croupier repartirá las cartas cubiertas de tres en tres para cada uno de los jugadores que participen del pase, incluyendo las dos cartas comunitarias. Para obtener las dos cartas comunitarias el croupier deberá quemar una de estas tres cartas. En caso de que se use una máquina barajadora de cartas que entregue las cartas cubiertas de una en una, el reparto de cartas debe ser de la misma forma que cuando no se use una máquina barajadora. Una vez realizada la operación anterior el croupier retira las cartas restantes de la máquina barajadora y las deposita en el descartador.

Una vez que los jugadores hayan observado sus cartas, el croupier pregunta a cada jugador, de izquierda a derecha, su intención de “ir” o “no ir” con su primera apuesta. Los jugadores deben responder de manera clara e inmediata la opción elegida.

Si el primer jugador decide “no ir”, debe retirar su primera apuesta de la mesa, manteniendo su segunda y tercera apuestas en la “Línea de Apuestas”. Si el jugador decide “ir”, las tres apuestas permanecen en la “Línea de Apuestas”, y así sucesivamente con cada jugador.

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su opción de “ir” o “no ir”, el croupier procede a descubrir la primera carta comunitaria, y pregunta nuevamente a cada jugador, de izquierda a derecha, su intención de “ir” o “no ir” con su segunda apuesta en la “Línea de Apuestas”.

Si el jugador decide “ir”, se mantienen las apuestas vigentes en la “Línea de Apuestas”. Si el jugador decide “no ir”, debe retirar su segunda apuesta de la mesa, manteniendo la tercera apuesta (y la primera en caso que el jugador haya optado por “ir” en la primera vuelta). El mismo procedimiento se aplica respecto de cada jugador de izquierda a derecha.

A continuación, el croupier procede a descubrir la segunda carta comunitaria. En este punto, los jugadores dejan sus cartas frente a sus apuestas.

Una vez que el croupier haya descubierto la segunda carta comunitaria, comenzando por el primer jugador a su derecha hasta el último en la mesa, el croupier da vuelta las tres cartas de cada jugador y revisa cada mano de los jugadores, considerando para la mano del jugador las dos cartas comunitarias más sus tres cartas, procediendo a pagar las apuestas ganadoras, que son aquéllas manos con un par de 10 o mayor y, a retirar las apuestas perdedoras. Para tal

efecto, pagará las apuestas según la tabla o esquema de pagos de apuestas para esta modalidad de juego.

La tercera apuesta no podrá ser retirada y siempre será ganadora o perdedora.

A medida que se pagan las apuestas ganadoras y se retiran las perdedoras, el croupier debe recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador.

Terminado el pase, el croupier retira la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en dicha máquina, pudiendo iniciarse un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que se encuentra previamente barajada y que debe ser de color distinto a la recién insertada.

Posteriormente el croupier inicia un nuevo pase, invitando a realizar tres apuestas sobre la “Línea de Apuestas”.

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

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:

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.

O Juego con cartas nuevas

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

- Cierre del juego

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

- Tabla para el pago de apuestas

Tal como se señaló en “Desarrollo del juego”, el croupier, comparará cada mano por separado, procediendo a pagar las manos ganadoras para cada una de las apuestas finalmente realizadas por cada jugador, de derecha a izquierda de la banca, de acuerdo al esquema de pago, estipulado a continuación. Todas las apuestas menores a Par de 10 son declaradas perdedoras.

Tabla de Pagos	
Par de 10 o mayor	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	5 a 1
Color	8 a 1
Full	11 a 1
Poker	50 a 1
Escalera de Color	100 a 1
Escalera Real	200 a 1

3.5.5. Modalidad Stud Poker

- Inicio del Juego

- o Requisitos

Para dar inicio al juego se requiere la participación de cuatro (4) 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 que surjan puestos vacantes. Para esos efectos, el casino deberá informar anticipadamente la fecha, compra inicial, hora de inicio y hora estimada de término para las partidas que se disponga realizar.

Cada jugador debe realizar la compra inicial, la que resulta obligatoria para participar en las partidas.

- o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

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

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

O Asignación de Puestos

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos por parte del croupier. 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

Antes de repartir las cartas el croupier pone el Botón de Salida en el espacio anterior al primer jugador de su izquierda, este último será el que realice la primera “Apuesta Ciega” que es el equivalente a una apuesta mínima establecida. Dicha apuesta se efectuará antes de repartir carta alguna. Durante el transcurso del juego el botón de salida se trasladará a la izquierda, frente a cada jugador y posterior a cada juego, según el orden de los jugadores.

A continuación y sin perjuicio de los montos máximos y mínimos de apuestas que se hayan establecido, deberán aplicarse las siguientes reglas sobre las rondas de apuestas:

- Después de realizada la “Apuesta ciega”, el croupier distribuye una carta cubierta y una descubierta a cada jugador, comenzando con el jugador que realizó la “Apuesta ciega” y finalizando con el jugador marcado con el Botón de Salida. En esta ronda, iniciará las apuestas el jugador que tenga la carta mayor de entre las cartas descubiertas repartidas; de existir empate, lo hace el jugador que se ubique más próximo a la izquierda del croupier. Esta apuesta debe tener como mínimo un valor equivalente a una apuesta mínima establecida y con un máximo de cinco apuestas mínimas, considerando para este mínimo y máximo las resubidas⁴ que se realicen.
- En la segunda carta descubierta el espacio de apuestas está restringido por un mínimo de dos apuestas mínimas establecidas y de diez como máximo.
- En la tercera carta descubierta dicho espacio tiene un mínimo de tres apuestas mínimas establecidas y sin límite máximo.

⁴ Consisten en aumentar el monto de la apuesta realizada por algún jugador, con el fin de obligarlos a igualar la apuesta o en su defecto retirarse.

- d. En la cuarta carta descubierta (última), el espacio tiene un mínimo de cuatro apuestas mínimas y sin límite máximo.
 - e. En cada una de las rondas anteriores, se permite un máximo de tres resubidas.
 - f. Las resubidas deben realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo pueden ser por cantidades iguales o mayores a lo mandado dentro de los límites permitidos para cada uno de los espacios de apuestas antes señalados.
 - g. Se exceptúa de lo anterior, el caso de las jugadas mano a mano (jugador con jugador), en donde puede mandar el resto, entendiéndose éste como el saldo de las fichas a la vista.
 - h. Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el Bote sin necesidad de enseñar sus cartas.
- Juego
 - o Distribución de cartas y juego

Una vez que el croupier haya invitado a la apuesta ciega, comenzará el reparto de cartas de izquierda a derecha, iniciando de esta forma el juego.

Después de realizada la “Apuesta ciega”, el croupier distribuye una carta cubierta y otra descubierta a cada jugador, comenzando con el jugador que realizó la “Apuesta ciega” y finalizando con el jugador marcado con el Botón de Salida. En esta ronda, iniciará las apuestas el jugador que tenga la carta mayor de las cartas descubiertas repartidas, el cual tiene las opciones de pasar, mandar o ir, subir o retirarse.

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 (a esta apuesta se le denomina Resto o 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 Resto o All In, 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 que un jugador realice una apuesta Resto o All In, los siguientes jugadores pueden retirarse (Fold), igualar el All In anterior, aumentar el All In anterior (Resubir), o jugar su resto en caso que sea menos al All In anterior 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 Resto o All In, sólo participará del primer

Pozo, el jugador que realizó la resubida, así como todos los que igualen esta resubida, participarán del Pozo Principal y del 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), o en el caso que un jugador realice una apuesta Resto o All In 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 que acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

Posteriormente, el croupier reparte la segunda carta descubierta al jugador de la izquierda del Botón de Salida que realizó la apuesta ciega finalizando con el último jugador a la derecha del Botón de Salida o al anterior que quede en el juego. Iniciará la ronda de apuestas el jugador que tenga las dos cartas más altas. Tiene las opciones de pasar o de mandar dentro de los límites establecidos en la mesa para esta ronda. Entonces la opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones, que equivalen a las mismas que tiene el jugador con las dos cartas más altas. Finalmente, los jugadores que pasaron o mandaron tienen que igualar la diferencia entre su apuesta y la apuesta más alta para continuar en el juego, pudiendo cualquiera de ellos retirarse, perdiendo lo apostado.

El croupier comienza a repartir la tercera carta descubierta, siguiendo el procedimiento anterior y efectúa la primera apuesta el jugador que tenga en su mano la mejor combinación de tres cartas conservando la opción de pasar o mandar. Los jugadores que continúen en juego tienen la misma opción si no hay apuestas en la mano. En caso contrario, dichos jugadores deben igualar o resubir lo mandado dentro de los límites establecidos en la mesa para esta ronda.

Finalizada esta ronda, el croupier procede a repartir la cuarta carta descubierta, y quinta de la mano, siguiendo el procedimiento anterior y efectúa la primera apuesta el jugador que tenga en su mano la mejor combinación de cuatro cartas conservando la opción de pasar o mandar. Los jugadores que continúen en juego tienen la misma opción si no hay apuestas en la mano. En caso contrario, dichos jugadores deben igualar o resubir lo mandado dentro de los límites establecidos en la mesa para esta ronda.

Una vez finalizada la última resubida o pagar por ver, donde los jugadores pagan por ver el juego del jugador que hizo la última resubida que el resto de éstos iguala, el croupier indica al jugador al que le pagaron por ver que descubra su juego. En caso que ningún jugador haya pagado por ver o que todos hayan pasado, gana la mejor mano a la vista.

o Recolección de las apuestas

En cada mano, el croupier llevará las apuestas al centro del Bote (Pozo), agrupándolas junto a las apuestas anteriores.

En las apuestas realizadas en una mano y en la cual un jugador quede sin fichas para pagar la cantidad mandada, puede realizar una apuesta Resto o All.

Es así, como en una mano pueden formarse de uno hasta cinco Botes (Pozos), y los resultados los determina el Bote hasta donde el jugador hubiese pagado. El croupier indica hasta qué Bote participa cada uno de los jugadores y la comisión es independiente en cada caso.

Los jugadores que hubiesen participado hasta una ronda anterior a la última, pueden solicitar al croupier que muestre las cartas a los jugadores que pagaron por ver.

Si un jugador paga perdiendo a la vista, se le devuelve la última apuesta, a menos que dicho jugador haya resubido.

A medida que se liquidan las apuestas, 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.

o Valor de las jugadas

De las cinco cartas repartidas, los jugadores deben formar la mejor mano de poker, dentro de las siguientes jugadas presentadas en orden de menor a mayor, 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:

Carta Alta	Carta más alta entre los jugadores.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas del mismo número o figura y otras dos del 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.

Cuando los jugadores 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 los dos jugadores tengan además exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

- a) Cuando ambos tienen la misma Carta Alta, 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 Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.
- i) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de mayor valor.
- j) Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

o 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”.

- Comisión a favor del Casino

La comisión es 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. La comisión se cobra a partir de una cantidad mínima establecida e indicada en cada mesa.

De existir más de un pozo, el porcentaje de comisión se aplicará a cada uno de estos en forma individual.

- 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.

- Pago de apuestas

En caso que ninguna mano tenga un par o jugada de mayor valor, la mano con la carta más alta resulta ganadora. De producirse un empate, éste se resuelve con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta, según se detalla en Valor de las Jugadas. De persistir el empate, el Bote (Pozo) es dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate en la jugada de Color el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate de la jugada de Escalera Real y Escalera de Color.

El jugador que considerando su mano perdida, entrega sus cartas cubiertas, pierde automáticamente la mano y nadie puede obligarlo a descubrir sus cartas.

3.5.6. Modalidad Seven Stud Poker

- Inicio del Juego

- o Requisitos

Para dar inicio al juego se requiere la participación de cuatro (4) jugadores como mínimo.

Las personas interesadas en participar deben 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 que surjan puestos vacantes. Para esos efectos, el casino deberá informar anticipadamente la fecha, compra inicial, hora de inicio y hora estimada de término para las partidas que se disponga realizar.

Cada jugador debe realizar la compra inicial, la que resulta obligatoria para participar en las partidas.

- o Barajado inicial

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

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la maquina 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.

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

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

o Asignación de Puestos

Al comienzo de la partida, el croupier procede a sortear los puestos. Si la partida ya está iniciada, es el jefe de mesa o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay una plaza libre.

• Apuestas

Con posterioridad al reparto de las tres cartas inicialmente entregadas (dos cubiertas y una descubierta), realiza la primera apuesta el jugador a quien se le haya repartido la carta descubierta de menor valor. En caso de igualdad, lo hace el más cercano por la derecha al croupier. Esta apuesta no puede ser inferior a una apuesta mínima.

A continuación y sin perjuicio de los montos máximos y mínimos de apuestas que se hayan establecido, deberán aplicarse las siguientes reglas sobre las rondas de apuestas:

- a. En la entrega de la cuarta carta de forma descubierta, la apuesta debe tener como mínimo un valor equivalente a una apuesta mínima establecida para esta ronda con un máximo de diez apuestas mínimas, considerando para este mínimo y máximo las resubidas que se realicen.

- b. La quinta carta entregada de forma descubierta tiene como mínimo dos apuestas mínimas establecidas y, como máximo, veinte apuestas mínimas.
- c. La sexta carta entregada de forma descubierta tiene como mínimo tres apuestas mínimas establecidas, con un límite máximo de cuarenta apuestas mínimas.
- d. La séptima carta entregada de forma cubierta (última), tiene como mínimo cuatro apuestas mínimas, con un límite máximo de sesenta apuestas mínimas
- e. Al final de cada ronda de apuestas todos los jugadores que permanezcan en el juego deben haber puesto el mismo valor de fichas en el Bote.
- f. Cada una de las rondas de apuestas anteriores, permiten un máximo de tres resubidas.
- g. Las resubidas deben realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo pueden ser por cantidades iguales o mayores a lo mandado dentro de los límites permitidos para cada carta.
- h. Se exceptúa de lo anterior el caso de las jugadas mano a mano (jugador con jugador), en donde se puede mandar el resto, entendiéndose éste como el saldo de las fichas a la vista.
- i. Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el Bote sin necesidad de enseñar sus cartas.

- Juego

- o Distribución de cartas y juego

El croupier distribuye dos cartas cubiertas y una descubierta a cada jugador, de izquierda a derecha. En esta ronda, inicia las apuestas el jugador que tenga la carta descubierta de menor valor. En caso de igualdad lo hace el jugador más cercano por la derecha al croupier, el cual tiene las opciones de pasar, mandar o ir, subir o retirarse.

La opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones, siguiendo las reglas establecidas en el epígrafe “Apuestas”.

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 (a esta apuesta se le denomina Resto o All In). Si elige 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 completar 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 Resto o All In, sólo participará del Pozo Principal y el resto de los jugadores que correspondan participan en el Pozo Principal y en el 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 hasta un máximo de siete.

En caso que un jugador realice una apuesta Resto o All In, los siguientes jugadores podrán retirarse (Fold), igualar la apuesta All In anterior, aumentar la apuesta All In anterior (Resubir), o jugar su resto en caso que sea menor a la apuesta All In anterior realizada. Si se resube la apuesta All In anterior, se origina un Pozo Adicional en el que participan todos los jugadores que cubran esta resubida. El jugador inicial que hizo la apuesta Resto o All In, sólo participa del primer Pozo, el jugador que realizó la resubida, así como todos los que igualen esta resubida, participan del Pozo Principal y del Pozo Adicional. Este procedimiento se realiza en cualquiera de las cinco rondas de apuestas descritas para cada pase.

Las situaciones en que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), o en el caso que un jugador realice una apuesta Resto o All In 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 que acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

Una vez que todos los jugadores hayan ejercido sus opciones de apuestas, el croupier reparte la segunda carta descubierta iniciando la secuencia con el jugador que realizó la apuesta inicial.

Cuando todos los jugadores cuenten con sus cuatro cartas, dos cubiertas y dos descubiertas, se da inicio al segundo intervalo de apuestas, empezando por aquel jugador cuya combinación de cartas descubiertas sea mayor. Este tiene las opciones de pasar o apostar, pero en ningún caso abandonar el juego. Entonces la opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones.

Finalmente, los jugadores que pasaron o mandaron tienen que igualar la diferencia entre su apuesta y la apuesta más alta para continuar en el juego, pudiendo retirarse cualquiera de ellos.

El tercer y cuarto intervalo de apuestas se realizará de igual forma que el segundo respetando los límites de apuestas mínimos y máximos para estos casos.

Finalizada la cuarta ronda de apuestas, el croupier procede a repartir la séptima carta de forma cubierta, y efectúa la primera apuesta el jugador que tenga en su mano la mejor combinación de cartas descubiertas o en caso de igualdad lo hace el más cercano por la derecha del croupier.

Los jugadores que continúen en juego tienen la misma opción si no hay apuestas en la mano. En caso contrario, deben igualar o resubir lo mandado dentro de los límites establecidos en la mesa para esta ronda.

Una vez finalizada la última resubida o “pagar por ver”, 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.

Después de repartir las tres primeras cartas y en cada uno de los siguientes repartos de cartas, el croupier separa una carta, que debe quedar apartada del descarte. En el evento que no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, el croupier utiliza dichas cartas.

Si el croupier advierte que aún utilizando las cartas separadas antes mencionadas, no tiene suficientes cartas para completar la quinta ronda, procede a sacar una de las cartas que quedan por repartir, colocándola de manera descubierta en el centro de la mesa, la que pasa a ser la séptima carta para todos los jugadores (carta comunitaria).

A medida que se liquidan las apuestas, el croupier recoge las cartas de cada jugador y las deposita en el descartador. Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

o Recolección de las Apuestas

En cada mano, el croupier lleva las apuestas al centro del Bote (Pozo), agrupándolas junto a las apuestas anteriores.

En las apuestas realizadas en una mano y en la cual un jugador quede sin fichas para pagar la cantidad mandada, puede ir por su saldo de fichas (Resto o All In), es decir, pagar con lo que tenga sobre la mesa.

Es así, como en una mano pueden formarse de uno hasta siete Botes (Pozos), y los resultados los determina el Bote hasta donde el jugador hubiese pagado. El croupier indica hasta qué Bote participa cada uno de los jugadores y la comisión es independiente en cada caso.

Los jugadores que hubiesen participado en una mano específica, pueden solicitar al croupier que muestre las cartas del jugador al que se pagó por ver, al resto de los jugadores que pagaron por esto.

Si un jugador paga perdiendo a la vista, se le devuelve la última apuesta, a menos que dicho jugador haya resubido.

A medida que se liquidan las apuestas, el croupier recoge las cartas de cada jugador y las coloca en el descartador. Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

o 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, 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 alta que otra:

Carta Alta	Carta más alta entre los jugadores.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas del mismo número o figura y otras dos del 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. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas, la que va del 9 al Rey, y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

Cuando los jugadores 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 los jugadores tengan además exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

- a) Cuando ambos tienen la misma Carta Alta, 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 Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.
- i) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de mayor valor.
- j) Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

o 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”.

- Comisión a favor del Casino

La comisión es un porcentaje establecido por el casino y aprobado por la Superintendencia de Casinos de Juego y debe ser indicado en la sala de juego, a través de la señalización correspondiente. La comisión se cobra a partir de una cantidad mínima establecida e indicada en cada mesa.

De existir más de un pozo, el porcentaje de comisión se aplicará a cada uno de estos en forma individual.

- 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.

- Pago de apuestas

En caso que ninguna mano tenga un par o carta de mayor valor, la mano con la carta más alta resulta ganadora. De producirse un empate, éste se resuelve con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta, según se detalla en Valor de las Jugadas. De persistir el empate, el Bote (Pozo) es dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate en la jugada de Color el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate en la jugada de Escalera Real y Escalera de Color.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cubiertas pierde automáticamente la mano y nadie puede obligarlo a descubrir sus cartas.

3.5.7. Modalidad Texas Hold'em Poker

3.5.7.1 Modalidad Texas Hold'em Poker, variantes “con límites” y “sin límites”

- Inicio del Juego
 - o 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 deben inscribirse previamente con el Jefe de Mesa reservando un puesto para las partidas que se disponga realizar, y cuya ubicación en la mesa será determinada en forma aleatoria y supervisada por el referido funcionario. Así también debe generarse una lista de espera para los postulantes al juego que no estén inmediatamente incluidos en la mesa, ante la eventualidad que surjan puestos vacantes. Para esos efectos, el casino debe informar anticipadamente la compra inicial y la hora de inicio para las partidas que se disponga realizar.

Cada jugador debe realizar una compra de fichas o traer fichas por el monto que cubra la caja inicial (Buy in), antes de comenzar a jugar cuyo monto es definido por el casino y aprobado por la Superintendencia. Para participar en las partidas, es obligatorio que el jugador disponga del referido monto en fichas. Cuando un jugador quede sin fichas en alguna ronda de apuestas, no puede comprar fichas durante el transcurso de este pase, debiendo esperar hasta que culmine el mismo. Por lo que durante el transcurso del juego, las compras adicionales que los jugadores realicen sólo pueden ser por el monto correspondiente al saldo restante para completar el monto definido para la compra o caja inicial (Buy in) señalada.

El casino podrá fijar un tiempo mínimo de permanencia de los jugadores en la mesa, el cual no podrá exceder de 45 minutos, siempre y cuando dichos jugadores mantengan fichas de su compra inicial (Buy in). En caso que el casino establezca un tiempo mínimo de permanencia en el juego, éste será controlado por el jefe de mesas, quien indicará la hora a partir de la cual cada jugador podrá retirarse de la mesa.

- o 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 y ordenadas por número y/o figura y 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 en las cartas, o en caso que no exista el número completo de cartas, se procede a cambiarlas, 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.

o 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 de que no se use una máquina barajadora de cartas, 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 obstaculizar la vista a los jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte.

Luego de este procedimiento, 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.

o Asignación de Puestos

Antes del primer pase y luego del primer barajado de cartas, el croupier, o el jefe de mesa, procede a sortear los puestos repartiendo una carta a cada uno de los jugadores, utilizando para esto las 13 cartas de una misma pinta a elección del casino. El valor de la carta obtenida por cada jugador determina la posición que le corresponde a éste en la mesa.

o Asignación del Botón de Salida

Al comienzo de la partida y luego del segundo barajado de cartas, se sortea la posición del Botón de Salida, para lo cual, el croupier reparte, de izquierda a derecha, una carta descubierta a cada jugador. El Botón de Salida se asigna al jugador que obtenga la carta de mayor valor. Si la carta corresponde a un As, no se reparten más cartas y en este lugar se ubica el Botón de Salida. De repetirse la carta mayor, la primera carta aparecida de izquierda a derecha, es considerada como la más alta.

Si la partida ya está iniciada es el jefe de mesa o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay una 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:

- a. **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.
- b. **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”.
- c. **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.
- d. **Ir, igualar o cubrir (Call):** Es la apuesta que realiza el jugador igualando el monto de dinero que apostó el o los jugadores anteriores.
- e. **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, entiéndase como resto o saldo de fichas 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), tienen 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 descubierta (Turn) y la quinta carta descubierta (River), tienen 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 este, 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), tienen 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 tiene 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 variante Texas Hold'em "con límites", en cada una de las rondas, se permite una subida (Raise) y un máximo de tres (3) resubidas (Reraise). En cambio, para la variante 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 deben realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo pueden ser por cantidades iguales o mayores a lo establecido dentro de los límites permitidos para cada ronda de apuestas.

- Juego

- o Distribución de cartas y juego

Al abrir la mesa el Jefe de Sala es notificado. Cuando todos los jugadores hayan comprado su compra o caja inicial (Buy in), el croupier lo 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 (según el sentido horario), 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 corresponda la posición del Botón de Salida, haya quedado sin fichas y/o abandonado la mesa, este botón permanecerá en esa posición para efectos 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 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 son 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 es 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 retira ubicándolas en el centro de la mesa, las que pasan a formar parte del Pozo o Bote principal, o de otro Pozo Adicional, según corresponda. 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 las fichas necesarias 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 apostar 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 participa 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 que 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 quiénes 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 sus fichas, 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 quema una carta cubierta sin dejar ver su número y figura colocando ésta protegida debajo del Pozo, luego el croupier descubre las siguientes tres cartas colocándolas paralelas, de una a la vez, a la carta anteriormente quemada formando una línea horizontal. Este conjunto 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 corresponda 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” pueden 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 continúa 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 es 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 sus fichas, 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 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 sus fichas, o retirarse. De esta forma, el último jugador en actuar es 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 quema una carta según el procedimiento ya indicado y descubre la quinta carta del pozo comunitario, denominada “Fifth Street” o “River”, colocándola paralela al “Flop”. De esta manera, comienza la última ronda del juego dando inicio a la secuencia de apuestas con el primer jugador activo a la izquierda del Botón de Salida. Esta cuarta ronda de apuestas también se desarrolla 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 indica 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, gana la mejor mano a la vista, quien se lleva las

fichas 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 cubiertas pierde automáticamente la mano y nadie puede obligarlo a descubrir o mostrar sus cartas. No obstante lo anterior, si al final del juego, el jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas descubiertas, el croupier procede a ordenarlas y verifica si es una mano perdedora, pero si demuestra lo contrario, el jugador es el ganador.

o 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 son 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.

o 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.

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:

Carta más Alta	Carta más alta entre los jugadores.
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. 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	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, 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.

Cuando los jugadores 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 los jugadores tengan además exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una, se produce un empate.

- a) Cuando ambos tienen la misma Carta más Alta, 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 Poker, gana aquel que posee el Poker 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 los jugadores tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

o 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”.

- Comisión a favor del Casino

La comisión es 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 aplica al monto de dinero correspondiente a las fichas acumuladas en el Pozo, al final del pase, y si existe más de un Pozo, el porcentaje se aplica a cada uno de éstos en forma individual. Sin embargo, no se cobra 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 cobra al término de la tercera ronda de apuestas (Turn), la que se aplica a cada uno de los pozos en forma individual. De la misma forma que en la variante “con límites”, esta comisión no se cobra 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.

- Pago de apuestas

En caso que ninguna mano tenga un par o carta de mayor valor, la mano con la carta más alta resulta ganadora. De producirse un empate, éste se resuelve con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta, según se detalla en Valor de las Jugadas.

De persistir el empate, el Bote (Pozo) es dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate de la jugada de Color el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate de la jugada de Escalera Real y Escalera de Color.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cubiertas pierde automáticamente la mano y nadie puede obligarlo a descubrir sus cartas.

3.5.7.2 Modalidad Texas Hold'em Poker, variante Plus

- Inicio del Juego

- o Requisitos

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

- o 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 ordenadas de la baraja que se utilizará durante el juego, mostrándolas cara arriba y ordenadas por número y/o figura y por pintas sobre la mesa.

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la maquina 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.

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

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

- Apuestas

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

- Juego

- 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 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.

Posteriormente, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar dos cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual también estará constituida por dos cartas cubiertas. Luego, el croupier dispone una carta cubierta y cinco cartas comunitarias, donde las tres primeras cartas comunitarias se exponen descubiertas y luego las últimas dos cartas comunitarias se presentan cubiertas, colocando todas las cartas ordenadas de izquierda a derecha frente a la banca. Los jugadores podrán hacer uso de las cartas comunitarias junto a sus propias cartas para conformar su mejor mano. Una vez realizada la operación anterior el croupier deposita las cartas restantes en el descartador y, cuando se utilice una máquina barajadora, el croupier retira las cartas restantes en dicha máquina y las deposita en el descartador.

Llegado a este punto, el croupier procede a quemar la primera carta cubierta dispuesta frente a la banca, que no corresponde a las cinco cartas comunitarias, para lo cual la recoge de la mesa sin descubrirla, colocándola en el descartador. De esta forma, el croupier le entrega a cada jugador dos cartas cubiertas, y deja cinco cartas comunitarias, de las cuales, las tres

descubiertas se denominan “Flop” y las dos cubiertas se denominan “Turn” y “River”, hasta el momento en que le corresponda descubrir la primera carta comunitaria cubierta.

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, deberán colocar en el espacio demarcado en el paño de la 2ª apuesta (BET), una apuesta igual al doble de la 1ª apuesta (ANTE). Todos los jugadores deben optar por realizar o no una segunda apuesta contra el croupier.

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

En el caso que algún jugador decide no apostar y retirarse mediante la expresión “no voy”, debe colocar sus dos 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 dos cartas del jugador, juntas sin descubrir, y las deposita en el descartador, igualmente el croupier recoge la apuesta inicial (ANTE).

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su intención de apostar o no, mediante las expresiones “voy” o “no voy”, el croupier da vuelta las dos últimas cartas comunitarias que estaban cubiertas y sus cartas y, procede a realizar la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo cuando su mano de cartas tenga un par de cuatros o mayor, lo cual podrá estar señalado en el paño de la mesa (“El Croupier sólo juega con Par de 4 o mayor”). El croupier considera para su mano las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas iniciales y las cinco cartas comunitarias, ordenando y destacando las cartas comunitarias que usará en su mano (tres, cuatro o cinco), de izquierda a derecha de acuerdo a su posición, según las jugadas de mayor a menor. Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina, pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1, sin tomar acción sobre la 2ª apuesta (BET) y, el croupier procede a recoger las cartas de cada jugador y colocarlas en el descartador.

En caso que el croupier abra juego, debe proceder a dar vuelta las dos cartas de cada jugador y comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), considerando para la mano del jugador las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas y las cinco cartas comunitarias, destacando las cartas comunitarias que se usarán en la mano del jugador (tres, cuatro o cinco), procediendo a pagar a las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para este efecto, pagará la 1ª apuesta (ANTE) según la tabla de pagos de apuestas para esta variante y la 2ª apuesta (BET) 1 a 1.

En 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 deben retirarlas una vez que se hayan pagado las apuestas ganadoras y retiradas las perdedoras.

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

Terminado el pase, el croupier retira la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en la máquina barajadora, y se inicia un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que se encuentra previamente barajada y que es de color distinto a la recién insertada.

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

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

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:

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.

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.

o Juego con cartas nuevas

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

• Cierre del juego

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

• Tabla para el pago de apuestas

Tal como se señaló en el punto “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 de esta variante para la 1ª apuesta (ANTE), se presenta en el cuadro a continuación:

Tabla de Pagos	
Un Par	1 a 1
Dos Pares	1 a 1
Un Trío	1 a 1
Escalera	1 a 1
Color	2 a 1
Full	3 a 1
Poker	10 a 1
Escalera de Color	20 a 1
Escalera Real	100 a 1

3.5.7.3 Modalidad Texas Hold'em Poker, variante Bonus

- Inicio del Juego
 - o Requisitos

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

- o 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 ordenadas de la baraja que se utilizará durante el juego, mostrándolas cara arriba y ordenadas por número y/o figura y por pintas sobre la mesa.

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

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

Para el caso en que se utiliza una máquina barajadora de cartas con dos barajas de cartas, ambas barajas deben ser ordenadas, inspeccionadas y barajadas por separado de forma de cumplir con lo expuesto en los párrafos anteriores, antes de ser cargadas en la máquina

barajadora. Esta máquina debe ubicarse a un costado de la mesa de juego a la vista de los jugadores.

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

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

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

o Asignación del Botón de Salida

Al comienzo de la partida y antes del primer barajado de cartas, se ubicará el Botón de Salida en el primer puesto a la derecha del croupier que se encuentre ocupado por un jugador.

• Apuestas

Para esta variante de la modalidad de Texas Hold'em Poker, denominada variante Bonus, que corresponde a un juego de contrapartida, existen cuatro posibles tipos o rondas de apuestas, correspondientes a la 1ª apuesta (ANTE), que deben hacer los jugadores previo al reparto de cartas, si desean participar del pase, junto con una apuesta adicional no obligatoria, llamada apuesta Bonus; una 2ª apuesta (Flop) que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier, que se hace luego del reparto de las dos cartas de cada jugador; una 3ª apuesta (Turn) optativa que se puede hacer luego de que se descubren las tres primeras cartas comunitarias y, una 4ª apuesta (River) optativa que se puede realizar luego de que se descubre la cuarta carta comunitaria.

• Juego

o Desarrollo del juego

Durante el transcurso del juego, al final de cada pase, el Botón de Salida se traslada al frente del siguiente jugador (según el sentido horario), para indicar que la primera carta del nuevo pase será entregada al jugador ubicado a la derecha de dicho botón. Asimismo, se aplica el

principio del “botón muerto”, esto es, en el caso de que a quien corresponda la posición del Botón de Salida haya quedado sin fichas y/o abandonado la mesa, este botón permanece en esa posición para efectos del orden de las apuestas. Entonces, el croupier reparte cartas al primer jugador que se encuentra a la derecha del Botón de Salida, desde la posición del croupier.

Ronda de apuestas Inicial o Ante

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). En esta ronda, inicia sus apuestas el jugador ubicado a la derecha del Botón de Salida desde la posición del croupier. Esta apuesta es obligatoria para todo jugador que quiera participar en el pase y da derecho a recibir cartas.

Además de la apuesta inicial, el croupier invita a los jugadores a realizar una apuesta adicional denominada apuesta Bonus, por el valor establecido en la tabla de mínimos y máximos de la mesa. Esta apuesta se ubica en el espacio demarcado del paño que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta Bonus no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer la apuesta inicial y no realizar la apuesta Bonus, sin embargo, si decide realizarla, debe hacerlo en forma previa o simultánea con la apuesta inicial o 1ª apuesta (ANTE).

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.

Posteriormente, el croupier reparte las cartas de izquierda a derecha de la banca, en primer lugar al jugador ubicado a la derecha del Botón de Salida desde la posición del croupier y, si existe, finalizando con el jugador frente a dicho botón. El croupier reparte las cartas de una en una hasta completar dos cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual también estará constituida por dos cartas cubiertas. 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.

Ronda de apuestas Flop

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

Si un jugador decide retirarse, entonces, pierde su 1ª apuesta (ANTE), por lo que el croupier procede a tomar las fichas apostadas del jugador que se retira junto con sus cartas, ubicándolas en el fichero y en el descartador, respectivamente. Si el jugador ha realizado además la apuesta opcional Bonus, el croupier procede a comparar las dos cartas del jugador con la respectiva

tabla de pagos y en caso que sea una apuesta ganadora, debe pagar al jugador antes de retirar sus 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.

Luego, el croupier dispone una carta cubierta y tres de las cinco cartas comunitarias, donde estas tres primeras cartas comunitarias se exponen descubiertas, colocando todas las cartas ordenadas de izquierda a derecha frente a la banca. Este conjunto de tres cartas comunitarias iniciales se denominan “Flop”. Acto seguido, el croupier procede a quemar la primera carta cubierta dispuesta frente a la banca, que no corresponde a las cartas comunitarias, para lo cual la recoge de la mesa sin descubrirla, colocándola en el descartador.

Ronda de apuestas Turn

Una vez descubiertas las cartas del Flop, hay un tercer espacio para realizar la apuesta Turn. En esta instancia, los jugadores deciden apostar contra el croupier mediante la expresión “voy” o deciden pasar (Check), mediante la expresión “paso”. Desde esta ronda en adelante, no está permitido retirarse. Los que opten por apostar, deben colocar en el espacio demarcado en el paño de la 3ª apuesta (Turn), una apuesta igual a la 1ª apuesta (ANTE) y deben dejar sus cartas frente a sus respectivas apuestas. Los que opten por pasar, deben dejar sus cartas frente a sus respectivas apuestas. Previo a que el croupier descubra la siguiente carta comunitaria, la totalidad de los jugadores deben optar por realizar o no la tercera apuesta (Turn) 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.

Llegado a este punto, el croupier dispone una carta cubierta colocándola a la izquierda de las cartas descubiertas correspondientes al Flop. A continuación, el croupier descubre la próxima carta del mazo colocándola paralela al “Flop”. Esta cuarta carta del grupo comunitario se denomina “Turn”. Acto seguido, el croupier procede a quemar la primera carta cubierta dispuesta frente a la banca, que no corresponde a las cartas comunitarias, para lo cual la recoge de la mesa sin descubrirla, colocándola en el descartador.

Ronda de apuestas River

Una vez descubierta la carta del Turn, hay un cuarto y último espacio para realizar la apuesta River. En esta instancia, los jugadores deciden apostar contra el croupier mediante la expresión “voy” o deciden pasar (Check), mediante la expresión “paso”. Los que opten por apostar, deben colocar en el espacio demarcado en el paño de la 4ª apuesta (River), una apuesta igual a la 1ª apuesta (ANTE) y deben dejar sus cartas frente a sus respectivas apuestas. Los que opten por pasar, deben dejar sus cartas frente a sus respectivas apuestas. Previo a que el croupier descubra la siguiente carta comunitaria, la totalidad de los jugadores deben optar por realizar o no la cuarta apuesta (River) 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.

A partir de este momento, los jugadores no pueden volver a levantar sus cartas, ni modificar sus apuestas.

El croupier dispone una carta cubierta colocándola a la izquierda de las cartas descubiertas correspondientes al Flop. Acto seguido, descubre la quinta carta comunitaria, denominada “River”, colocándola paralela al “Flop” y al “Turn”. Una vez realizada la operación anterior, el croupier procede a quemar la primera carta cubierta dispuesta frente a la banca, que no corresponde a las cartas comunitarias, para lo cual la recoge de la mesa sin descubrirla y junto con las cartas restantes del mazo, las deposita en el descartador y, cuando se utilice una máquina barajadora, el croupier retira las cartas restantes en dicha máquina y las deposita en el descartador.

A continuación, el croupier da vuelta sus dos cartas y procede a realizar la mejor mano de poker posible, considerando las cinco mejores cartas de entre las siete que forman sus dos cartas iniciales y las cinco cartas comunitarias, ordenando y destacando las cartas comunitarias que usará en su mano (tres, cuatro o cinco), de izquierda a derecha de acuerdo a la posición del croupier, según las jugadas de mayor a menor.

Luego, comenzando por el primer jugador a su derecha hasta el último en la mesa, el croupier procede a dar vuelta las dos cartas de cada jugador, revisar las apuestas Bonus y comparar cada mano por separado con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (Flop), considerando para la mano del jugador las cinco mejores cartas posibles de entre las siete que forman sus dos cartas y las cinco cartas comunitarias, destacando las cartas comunitarias que se usarán en la mano del jugador (tres, cuatro o cinco).

En primer lugar, en caso que el jugador haya realizado la apuesta Bonus, el croupier procede a revisar esta apuesta comparando las dos cartas de cada jugador con la respectiva tabla de pagos, recogiendo la apuesta en caso de ser perdedora y pagándola si es ganadora.

A continuación, el croupier procede a pagar las manos ganadoras, que son aquéllas mejores que la del croupier. Para las manos ganadoras, la 1ª apuesta (ANTE) se paga 1 a 1 en caso que el jugador tenga en su mano una jugada igual o superior a “Escalera”, y en caso contrario esta apuesta no se paga y el jugador puede retirar su apuesta inicial. Para estas manos, la 2ª apuesta (Flop) se paga 1 a 1 y, en caso que los jugadores hayan apostado la 3ª apuesta (Turn) y/o la 4ª apuesta (River), también se pagan 1 a 1.

En el caso de manos perdedoras, el croupier toma todas las apuestas que hayan realizado los jugadores y, cuando se produzca un empate, el croupier no toma acción sobre las apuestas de los jugadores participantes del pase, los que deben retirarlas una vez que se hayan pagado las apuestas ganadoras y retiradas las perdedoras.

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

Terminado el pase, el croupier retira la baraja completa del descartador y procede a barajar las cartas, asegurándose que queden dispuestas de manera aleatoria, procediendo de la forma señalada en “Barajado y corte”. En el caso de utilizar una máquina barajadora de cartas, el croupier retira las cartas del descartador y las deposita en la máquina barajadora, y se inicia un nuevo reparto de cartas con una segunda baraja que se encuentra barajada previamente y que es de color distinto a la recién insertada.

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

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

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:

Carta Alta	Cinco cartas que no corresponden a ninguna de las otras jugadas mayores.
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.

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 la jugada Carta Alta, gana aquel que dentro de las cinco cartas consideradas en su mano tiene la carta alta de mayor valor, si ésta coincide, se pasa a la siguiente carta de mayor valor de las restantes cartas que forman la mano, y así sucesivamente.
- 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 Poker, gana aquel que posee el Poker formado por las cartas de mayor valor.
- i) Cuando ambos poseen Escalera de Color, gana aquel que tiene la Escalera de Color de mayor valor.
- j) Cuando ambos poseen Escalera Real, se produce un empate que no se puede desempatar ya que el croupier y el jugador tienen exactamente las mismas 5 cartas, en cuanto al valor de cada una.

o Juego con cartas nuevas

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

• Cierre del juego

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

- Tabla para el pago de apuestas

Tal como se señaló en el punto “Desarrollo del juego”, en el caso de los jugadores que hayan efectuado la apuesta Bonus, el croupier debe comparar las dos cartas del jugador con respecto a la tabla de pagos de la apuesta Bonus que se presenta en el cuadro a continuación, procediendo a pagar cuando corresponda:

Tabla de Pagos	
Un Par de 2 hasta un par de 10	3 a 1
As-Q o As-J, de cualquier pinta	5 a 1
K-K o Q-Q o J-J	10 a 1
As-K de cualquier pinta	15 a 1
As-Q o As-J, de la misma pinta	20 a 1
As-K, de la misma pinta	25 a 1
As-As	30 a 1
As-As en la mano del jugador y (al mismo tiempo) As-As en la mano del croupier	1.000 a 1

3.5.8. Modalidad Omaha Poker

- Inicio del Juego

Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de cuatro (4) jugadores como mínimo.

En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado inicial, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en “Inicio del Juego”, para la modalidad Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

En lo relativo a la inscripción de los jugadores para participar en este juego, compra inicial y sorteo de los puestos, se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

- Apuestas

Antes de repartir las cartas el croupier pone el Botón de Salida en el espacio anterior al primer jugador de su izquierda, este último será el que debe realizar la “Apuesta Ciega Menor” que es el equivalente a la apuesta mínima establecida y que se realiza una vez que todos los jugadores

hayan recibido sus cuatro cartas. Durante el transcurso del juego, el Botón de Salida se traslada a la izquierda, frente a cada jugador y posterior a cada pase, según el orden de los jugadores.

Posteriormente y luego de realizadas la Apuesta Ciega Menor y Apuesta Ciega Mayor, el jugador a quien se le haya repartido la carta de mayor valor en su primera carta descubierta, realiza la primera apuesta de juego.

A continuación y sin perjuicio de los montos máximos y mínimos de apuestas que se hayan establecido, deben aplicarse las reglas sobre las rondas de apuestas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker variantes con límites.

- Juego

- o Distribución de cartas y juego

Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites, con la salvedad que al iniciar la Ronda de apuestas Pocket o Pre-Flop, una vez realizadas las apuestas ciegas, el croupier entrega cuatro (4) cartas cubiertas a cada jugador.

- o Recolección de las Apuestas

Se aplican al respecto las mismas normas establecidas para la modalidad Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

- o Valor de las jugadas

Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

- o Juego con cartas nuevas

Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

- Comisión a favor del Casino

Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites.

- 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 un nuevo y último pase.

- Pago de apuestas

En caso que ninguna mano tenga un par o carta de mayor valor, la mano con la carta más alta resulta ganadora. De producirse un empate, éste se resuelve con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta, según se detalla en Valor de las Jugadas. De persistir el empate, el Bote (Pozo) es dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate de la jugada de Color el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate de la jugada de Escalera Real y Escalera de Color.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cubiertas, pierde automáticamente la mano y nadie puede obligarlo a descubrir sus cartas.

3.6 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

3.6.1 Glosario de Términos

- Para todas las modalidades del juego de **Poker**:
 - Figura: denomínase 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 **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker y Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus**:
 - 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 **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus**:
 - Apuesta Bet: corresponde a una segunda apuesta, correspondiente al doble de la apuesta Ante, que realizan los jugadores que deciden apostar contra el croupier, y previo que éste enseñe sus cartas.
- Para las modalidades de **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas y Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus**:
 - “No voy” o Retirarse: acción de no continuar en el juego, por lo que el jugador pierde su apuesta.

- “Voy” o Ir: acción de continuar en el juego.
- Para las modalidades de **Stud Poker, Texas Hold’em Poker variantes con y sin límites, Texas Hold’em Poker variante Bonus y Omaha Poker:**
 - Botón de salida o marcador de salida: Ficha marcadora del inicio de una partida, la que además determina el inicio de las apuestas.
- Para las modalidades de **Texas Hold’em Poker variantes con y sin límites y Texas Hold’em Poker variantes Plus y Bonus:**
 - Cartas comunitarias: corresponden a las cartas que se exponen en el centro de la mesa y que todos los jugadores pueden usar para formar su mano.
- Para las modalidades de **Texas Hold’em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker:**
 - Apuesta ciega menor o Small Blind: primera apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente en base a la ubicación del botón de salida.
 - Apuesta ciega mayor o Big Blind: Segunda apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente a la izquierda del jugador que realiza la apuesta ciega menor.
- Para las modalidades de **Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold’em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker:**
 - Apuesta ciega o Blind: Apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente en base a la ubicación del botón de salida.
 - Compra o caja inicial o Buy in: compra inicial de una determinada cantidad de fichas correspondientes a un monto de dinero establecido por el Casino y aprobado por la Superintendencia para participar en el juego.
 - Ir o Call: Pagar una apuesta.
 - No ir o retirarse o Fold: acción de no continuar en el juego, por lo que el jugador pierde su apuesta.
 - Pasar o Check: acción mediante la cual el jugador decide no apostar en una determinada ronda.
 - Pozo o Bote o pot: es el monto asociado a las fichas generadas por las apuestas en un momento determinado de una mano o juego.
 - Resubir o Reraise: volver a incrementar una apuesta que ya había sido incrementada, aumentando el bote.
 - Subir o Raise: incrementar una apuesta aumentando el bote.

3.6.2 Obligaciones del jugador

- Para las modalidades de **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker y Texas Hold’em Poker variantes Plus y Bonus:**

- o Para la modalidad de **Draw Poker**, si los jugadores optan por el cambio de cartas, deberán señalarlo de forma clara y concisa.
 - o Para la modalidad de **Caribbean Poker variante Plus**, si los jugadores optan por comprar una carta, deberán señalarlo de forma clara y concisa.
- Para las modalidades de **Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker**:
 - o Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, rigen las siguientes obligaciones:
 - Los jugadores deben estar presentes en la apertura de la mesa. De no ser así, pierden su puesto. Una vez iniciado el juego, todos los jugadores deben respetar el orden de apuestas y esperar su turno para revelar sus intenciones (ir, no ir, pasar, subir o resubir).
 - Durante el desarrollo del juego, los jugadores deben permanecer en sus puestos. En todo caso, si un jugador requiere levantarse de la mesa, podrá hacerlo reservándole su puesto por un tiempo de 15 minutos, previa notificación al Jefe de Sala. No obstante ello, si un jugador insiste en levantarse repentinamente y sin aviso de la mesa, éste pierde el puesto.
 - Cada jugador debe tener sus fichas a la vista de los demás jugadores sobre la mesa, y en ningún momento puede guardarlas u obsequiarlas.
 - o Para la modalidad de **Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites**, si el jugador se ausenta y le corresponde una de las apuestas obligatorias (blind), y si tiene el monto de fichas necesarias, el jefe de mesa debe hacer cumplir esa regla del juego, realizando la apuesta correspondiente con las fichas del jugador ausente.

3.6.3 Prohibiciones al jugador

- Para todas las modalidades del juego de **Poker**:
 - o Está prohibido el juego en parejas ni siquiera temporalmente, así como mezclar cartas de diferentes manos del juego.
 - o Los jugadores no pueden intercambiar o comunicar información relacionada con una mano del juego.
 - o Un jugador no puede jugar la mano de otro.

- o 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.
- o Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- o 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.
- o 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.
- o Los jugadores no pueden retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- o 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.
- o 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.
- Para las modalidades de **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker y Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus:**
 - o Para la modalidad de **Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus**, 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.
 - o Al momento que la banca descubra su juego, los jugadores deberán abstenerse de tocar sus cartas, abra o no la banca.
- Para las modalidades de **Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker:**
 - o Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, rigen las siguientes prohibiciones:

- Ningún jugador puede vender su puesto, pero sí puede cederlo al primer jugador de la lista de reservas, sólo si este último adquiere las fichas (Compra inicial) del cliente que cede el puesto. La lista de reservas debe estar dentro de la sala de juegos y es responsabilidad del Jefe de Mesa hacer cumplir el orden de ésta.
- Está prohibido aumentar o disminuir la caja durante el desarrollo del juego. Sólo se puede aumentar una vez terminada la mano de un juego, por un mínimo de la caja establecida o el faltante para completar dicha cantidad. En el caso que un jugador disminuya su caja durante la partida, se entenderá que hace abandono de la mesa.
- Se prohíbe regalar, prestar, o pagar deudas con las fichas en juego. Sólo se permite considerar como disminución de caja, aquellos valores que los jugadores entreguen por concepto de propina.
- Está prohibido prestar dinero entre los jugadores, como también está prohibido guardarse las fichas de su resto.
- Ningún jugador puede apostar antes de su turno. En caso que esto suceda, su apuesta será considerada vinculante a menos que el jugador a quien corresponda efectivamente el turno o algún otro jugador que se encuentre antes que el infractor decidieran apostar. Sólo en estos casos, el jugador que apostó fuera de turno podrá retirar su apuesta. El Jefe de Mesa deberá advertir al jugador infractor sobre su proceder y de reiterarse la infracción, podrá prohibirle continuar jugando.
- Se prohíbe el uso de dispositivos de comunicación en la mesa, tales como teléfonos y/o radios.
- No se puede realizar una compra o caja inicial (Buy in) para cubrir una apuesta en curso, sino que sólo se puede hacer antes de iniciarse un nuevo pase.

3.6.4 Jugadas irregulares y resolución de conflictos

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

- En caso que el número de cartas quemadas durante una jugada impidan el correcto desarrollo del juego, debe procederse a un nuevo barajado del total de las cartas en juego previo a dar un nuevo pase.
- Para las modalidades de **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker, Stud Poker, Seven Stud Poker, y Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus:**
 - 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 **Caribbean Poker, Draw Poker, Poker Tres Cartas, Go Poker y Texas Hold'em Poker variantes Plus y Bonus:**
 - 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.

- o Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
- o Si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
- o Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- o Para la modalidad de **Texas Hold'em Poker variante Plus**, si en la repartición del “flop” (tres primeras cartas descubiertas) se entregara una cuarta carta descubierta, se quemará dicha carta adicional.
- Para las modalidades de **Stud Poker, Seven Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con y sin límites y Omaha Poker**:
 - o Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe quemar las cartas pegadas y continuar el juego.
 - o En la modalidad **Seven Stud Poker**, si al repartir las cartas de aquellas que deben entregarse cubiertas, se viera alguna, el juego continúa de manera normal, pero la tercera carta que ha de entregarse al jugador afectado, se le entrega cubierta.
 - o En las modalidades **Stud Poker, Texas Hold'em Poker variantes con o sin límites y Omaha Poker** si al repartir las cartas se viera alguna carta de un jugador, se anula todo el pase.
 - o En la modalidad **Seven Stud Poker**, si al repartir la séptima carta, por error el croupier la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se pueden subir las apuestas y se descubren directamente. Si quedan más de dos jugadores, se sigue el juego de manera normal.
 - o En la modalidad **Seven Stud Poker**, si por error un jugador descubre sus cartas cubiertas, debe cubrirlas nuevamente pues el juego continúa siendo válido.
 - o Si un jugador expone sus cartas, el jefe de mesa le debe advertir que si ocurre otra vez pierde esa mano, dejando todas sus apuestas ya efectuadas en el pozo.
 - o Si el Botón de Salida está fuera de posición, se debe anular el pase, siempre y cuando esta situación se descubra antes que se haya realizado la “Apuesta Ciega Mayor”.
 - o El jefe de mesa puede solicitar a los espectadores que llamen la atención o comenten sobre el progreso del juego que abandonen el área de juego.

4. WAR

4.1 DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

War o Guerra.

4.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El War o Guerra es un juego de cartas en el cual los jugadores apostarán contra el croupier a quien obtiene una carta mayor. Para esto el croupier reparte a cada jugador y para sí una carta abierta y luego de esto procede a comparar el valor de estas.

4.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

4.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego:

Se usa una mesa con forma de media luna, cubierta por un paño en el cual van demarcados los puntos de apuesta para seis (6) jugadores sentados, además del puesto destinado al croupier.

- Barajas

Se usan de 6 a 8 barajas americanas de 52 cartas cada una, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero
- Elementos anexos:
 - o “Sabot (ó 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

4.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

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

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a seis (6) que es el número de lugares que tiene marcado el paño en la mesa. No se permiten más jugadores sentados ni parados.

Cada mano se entenderá como individual, por lo cual un jugador no podrá ocupar más de un casillero y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

4.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio del juego

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

Al inicio del juego, se debe verificar que las cartas de las barajas estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 u 8 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.

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.

Con las cartas barajadas se debe formar un mazo. Luego se realizan dos cortes, el primero a cargo de uno de los jugadores de la mesa y el segundo a cargo del casino, realizado por el croupier. Para ello, el croupier ofrece al jugador que se encuentra a su izquierda el mazo y una carta de corte para que proceda a realizar dicho corte.

El jugador debe cortar dejando, a lo menos, 52 cartas en uno de los extremos del mazo. Luego, el croupier toma la carta de corte junto con las cartas bajo o detrás de ésta, moviéndolas sobre o delante de las cartas restantes del mazo.

Si el jugador que se encuentra a la izquierda del croupier no desea realizar el corte, se ofrece el mazo alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj al jugador que desee hacerlo. Si ningún jugador desea hacer el corte, lo realizará el croupier al centro del mazo.

A continuación, el croupier toma el mazo e introduce la carta de corte, sin dividirlo, dejando aproximadamente 52 cartas al final, equivalentes a una baraja. El mazo que resulta se introducirá en el sabot o carro.

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

Una vez efectuado el corte, y antes de iniciar el juego, el croupier debe quemar la primera carta del mazo, sea que utilice o no una máquina barajadora de cartas.

- Apuestas

Antes que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores que participen del pase, estarán obligados a hacer sus apuestas, colocando el importe de las mismas en fichas, en el respectivo casillero marcado en el paño. Las apuestas iniciales a realizar serán las correspondientes a War y a War más Tie.

El Empate o Tie es una apuesta adicional en la cual el jugador apuesta a que su carta inicial será del mismo valor a la carta inicial de la banca. Esta apuesta debe realizarse antes de que el croupier reparta la primera carta.

- Juego

- o Distribución de cartas a los jugadores

Los jugadores no podrán jugar en más de un casillero por pase, es decir, no podrán recibir más de una mano.

Cuando todos los jugadores hayan realizado sus apuestas, el croupier reparte una carta descubierta a cada jugador, comenzando desde la izquierda hacia la derecha de la banca, luego de esto se entrega una carta descubierta para sí mismo. De esta forma cada jugador tendrá una carta descubierta al igual que el croupier.

- o Juego

Una vez que se han repartido las cartas a los jugadores y al croupier, se procede a comparar el valor de aquellos con la del croupier.

Ganará el jugador que obtenga una carta mayor a la del croupier. Cada carta mantendrá su valor, del 2 al 10 por su número, el Jaco (J) tendrá el valor de 11, la Quina (Q) de 12, el Rey (K) de 13 y el As (A) de 14. El As siempre será considerado como carta mayor.

En caso de producirse un empate, si el jugador hubiere apostado al empate o Tie, se pagará su apuesta en la forma señalada en el epígrafe relativo al Pago de apuestas. En caso contrario, el jugador tendrá dos opciones: “rendirse” o “ir a la Guerra”.

Si el jugador opta por rendirse, perderá la mitad de su apuesta inicial (50 %).

Por el contrario, si el jugador decide ir a la guerra, deberá efectuar otra apuesta igual a la inicial, caso en el cual el croupier quemará tres cartas y le dará una carta descubierta al jugador, luego quemará tres cartas y se dará una carta descubierta para él. Entonces se comparará el valor de las cartas, de modo tal que si la carta del jugador supera el valor de la carta del croupier, el jugador gana todo el dinero apostado, es decir, tanto la apuesta inicial como la apuesta de ir a la guerra. Por el contrario, si la carta del croupier es de mayor valor que la carta del jugador, este último pierde su apuesta y, finalmente, si la carta del jugador y la del croupier son de igual valor, el jugador gana todo el dinero apostado y, además, se le paga un bono de igual valor al de su apuesta inicial.

A medida que se liquidan las apuestas, el croupier recoge las cartas de cada jugador ya utilizadas y las coloca en el descartador. Terminado cada pase, procede a iniciar el pase siguiente.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador, después de haber finalizado el pase, a menos que se quiere revisar una jugada producto de una discrepancia, caso en el cual deberá contarse con la aprobación y supervisión del jefe de mesa correspondiente.

o Último pase

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

o Barajado

El croupier toma las cartas del mazo que están en el descartador y en el sabot o carro y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.

o Continuación del juego

Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el epígrafe “Inicio del juego”, prosiguiéndose de la misma forma en que se señala en aquél.

Si había quedado un pase en espera se procede a continuarlo con las cartas ya barajadas.

o Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada cuando el casino lo estime pertinente puede cambiar las cartas presentando nuevas barajas como se señala en “Inicio del juego” y se continúa los mismos pasos siguientes.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego.

Si en cualquier momento, se torna evidente que no hay suficiente tiempo para finalizar antes del cierre legal del juego, el croupier anuncia las “últimas tres (o dos o última) manos de la mesa”.

4.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

4.5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Empate o Tie: aquel resultado del juego que se produce cuando la mano del jugador y de la banca son iguales.
- Guerra o War: corresponde a la opción de desempate.
- Rendirse: corresponde a la opción de abandonar el juego en el caso de un empate, en el cual no se ha apostado inicialmente a la opción de Tie, perdiendo el jugador la mitad de su apuesta.

4.5.2 Prohibiciones al jugador

- o Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- o No puede retirar su apuesta una vez que ha recibido las cartas.
- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- o 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.
- o Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- o No puede mezclar cartas de diferentes manos del juego.
- o Se prohíbe a los jugadores retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

4.6 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 Retroceder las cartas, lo que no se podrá efectuar bajo ninguna circunstancia.
- o Si al jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, deberá esperar el siguiente pase.
- o Si el croupier al comienzo del juego no quema las cinco primeras cartas, deberá quemarlas al término del primer pase.
- o Si la banca, al sacar las cartas del “sabot (ó carro)” le sale una descubierta, ésta se debe quemar (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- o Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe quemar todas las cartas, aún habiendo tendida máxima.
- o Si al finalizar el mazo faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas.
- o Si al término del mazo, no apareciera el separador y faltaran cartas para definir el pase, se procede a anularlo.

- Pago de Apuestas

El pago de las apuestas ganadoras en la fase inicial se pagará en proporción de uno a uno.

Serán considerados ganadores los jugadores que obtuvieron un puntaje mayor al de la banca. Cuando el puntaje del croupier sea mayor que el del jugador, éste último perderá su apuesta, la que será retirada inmediatamente por el croupier.

Cuando el resultado del pase en la fase inicial es empate (Tie) se pagarán las apuestas a los jugadores que apostaron al Tie, pagando 10 a 1 la apuesta.

Si se produjo un empate en la fase inicial y el jugador optó por ir a la guerra y su carta para esa fase supera el valor de la carta del croupier, el jugador gana todo el dinero apostado, por ambos (su apuesta inicial y la apuesta de guerra, ambas pagadas 1 a 1). Si la carta del croupier es mayor que la del jugador, éste retirará todo lo apostado y recogerá las cartas. Finalmente, cuando el resultado en la fase de guerra es empate (Tie), el jugador ganará todo lo apostado, pagándose 1 a 1, más un bono equivalente a su apuesta inicial.

5. TREINTA Y CUARENTA

5.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Treinta y Cuarenta

5.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El Treinta y Cuarenta es un juego en que el croupier forma dos columnas de cartas, en una mesa separada en dos colores (negro y rojo), buscando que las sumas individuales de estas columnas de cartas sean superior a 31 e inferior a 40, donde los jugadores apostarán por qué lado de la mesa (negro o rojo) obtendrá un valor más cercano a 31 y menor de 40, y/o apostarán por la relación de color de la primera carta de la columna ganadora respecto de la posición en el paño (lado negro o lado rojo de la mesa) donde los jugadores apostarán por las opciones de color o inverso.

5.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

5.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa, cuya superficie es en forma de escudo, cubierta por un paño en el cual estarán demarcadas cuatro (4) casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al “ROJO” y “NEGRO”, más otras dos casillas centrales que corresponderán a “COLOR” e “INVERSO”.

- Barajas

Se usan de 6 a 8 barajas americanas de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).

- Fichas de dinero
- Elementos anexos
 - o “Sabot (ó carro)” para distribuir las cartas
 - o Un separador o carta de corte para realizar el corte
 - o Una segunda carta de corte de bloqueo o detención
 - o Fichero para las fichas de dinero
 - o Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

La mesa, 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 Superintendencia de Casinos de Juego.

5.3.2 Elementos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por un croupier principal y dos croupiers de apoyo (o pagadores), debiendo ser supervisada por un jefe de mesa de la sección.

- **Croupiers**

El casino de juegos puede disponer 2 croupiers para este juego: un croupier principal y un croupier pagador, siempre y cuando éstos se distribuyan el total de las responsabilidades que competen al juego.

Sea uno o dos croupiers de apoyo, más el croupier principal, les corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, el dinero, y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:

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

- **Jugadores**

La mesa está diseñada para un número indeterminado de jugadores los que podrán estar sentados o de pie, para jugar a las opciones de “ROJO”, “NEGRO”, “COLOR” e “INVERSO”. Sin embargo, no se permitirá un mayor número de jugadores, que aquellos que permitan un fluido y correcto desarrollo del juego, lo que será determinado a criterio del jefe de mesa.

5.4 **REGLAS DEL JUEGO**

- **Inicio del juego**

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

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier principal debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 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.

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 principal debe barajar el mazo el número de veces mínimo de tal forma que no queden cartas secuenciadas. Luego, con las cartas barajadas se debe formar un mazo y realizar un corte.

El mismo procedimiento debe emplearse cada vez que se termine el mazo o que las cartas que queden no sean suficientes para un nuevo pase.

El corte lo realiza la persona más próxima a la derecha del croupier. En caso de que ninguna persona quisiera cortar, lo debe hacer el croupier principal en el centro del mazo. Al momento del corte este 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 obstaculizar la vista a los jugadores de forma que se impida ver el procedimiento de corte.

Después de realizado el corte, el croupier principal procede a reinsertar el separador, dejando fuera de juego no menos de una baraja, ni más de medio mazo aproximadamente. Luego de esto, el croupier principal debe ingresar el mazo al sabot y proceder a quemar las 5 primeras cartas.

Luego de este proceder el croupier invitará al juego.

- Apuestas

El juego de treinta (30) y cuarenta (40), tiene cuatro opciones para apostar que son: “ROJO”, “NEGRO”, “COLOR” e “INVERSO”, las cuales no son excluyentes.

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores están obligados a hacer sus apuestas, colocando las fichas de dinero en los respectivos puntos de apuestas marcados en el paño.

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

- Juego

- o Distribución de cartas y juego

Una vez hechas las apuestas, se distribuirán cartas del sabot para la fila denominada NEGRA y la fila denominada ROJA hasta que se obtenga por cada fila una puntuación comprendida entre treinta (30) y cuarenta (40) puntos. Para estos efectos se contarán: el As como uno (1), del dos (2) al diez (10) por su valor y figuras como diez (10).

El croupier de apoyo distribuirá obligatoriamente las cartas para la fila NEGRA, hasta que la cuenta de ésta sea igual o superior a 31. Luego se iniciará la distribución de cartas para la fila ROJA hasta que alcance o sobrepase los 31 puntos.

Los jugadores sólo pueden hacer uso de las combinaciones de juegos siguientes:

- ROJO o NEGRO: gana la fila cuyas cartas tengan el valor más próximo a treinta y uno (31).
- COLOR o INVERSO: gana “COLOR” si la primera carta de la fila ganadora es del mismo color que la opción de color del paño que está jugando, en caso contrario, gana “INVERSO”.

A continuación, el croupier principal anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras. Por ejemplo, “dos negro y color gana” o “negro e inverso gana”, y lo mismo empezando con el “ROJO”, “dos rojo y color gana” o “rojo e inverso gana”.

A continuación el croupier pagador procede a retirar las apuestas perdedoras y a cancelar las apuestas ganadoras.

Luego, el croupier recoge las cartas utilizadas, las coloca en el descartador y procede a iniciar el pase siguiente.

El croupier no puede en ningún caso sacar las cartas del descartador, después de haber finalizado el pase. La excepción es cuando se quiere revisar una jugada producto de una discrepancia.

o Última mano o último pase

Cuando aparezca la carta de corte, el croupier debe enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase y queda incompleto, el croupier anuncia un nuevo barajado de las cartas dejando en espera el pase. Si al aparecer la carta de corte, justo se había terminado un pase, se anuncia un nuevo barajado.

o Barajado

El croupier toma las cartas del mazo que están en el descartador y las que están en el sabot o carro y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.

En el caso de dejar un pase pendiente las cartas corresponden al mazo descontadas las cartas que se encuentran sobre la mesa.

o Continuación del juego

Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el epígrafe “Inicio del juego”, prosiguiéndose de la misma forma que se señala en aquél.

Si había quedado un pase en espera se procede a continuarlo con las cartas ya barajadas.

o Juego con cartas nuevas

Durante el transcurso de la jornada cuando el casino lo estime pertinente puede cambiar las cartas presentando nuevas barajas, caso en el cual debe proceder de la forma señalada en “Inicio del juego”.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya el croupier debe anunciar “último juego de la mesa”. Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo grupo de cartas.

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

5.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

5.5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Ancar o Empate: situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones “Rojo” y “Negro”, hayan obtenido el mismo puntaje.
- Quemar un pase: significa anular un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.

5.5.2 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- o 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.
- o Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- o Se prohíbe al jugador retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.

5.6 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 Retroceder las cartas, lo que no se podrá efectuar bajo ninguna circunstancia.
- o Si el croupier al comienzo del juego no quema las cinco primeras cartas, deberá quemarlas al término del primer pase.
- o Si la banca, al sacar las cartas del “sabot (ó carro)” le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- o Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe quemar dichas cartas.
- o Si al finalizar el mazo faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas.
- o Si al término del mazo, no apareciera el separador y faltaran cartas para definir el pase, se procede a anular el pase en juego.

- Pago de apuestas

Para obtener el resultado, la puntuación se cuenta entre treinta y uno (31) y cuarenta (40). La suma total de cada fila, “ROJO” o “NEGRO”, tiene que ser superior a treinta (30) e inferior a cuarenta (40). Gana la fila cuya puntuación tenga el valor más próximo a treinta y uno (31).

En lo referente a “COLOR” o “INVERSO”, tales posibilidades son determinadas por la primera carta de la primera fila ganadora. Si la primera carta tiene el mismo color de la fila que ha ganado, “COLOR” gana e “INVERSO” pierde. Si la primera carta es de color diferente, “INVERSO” gana y “COLOR” pierde.

Las apuestas ganadoras en “ROJO” o “NEGRO”, recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).

Las apuestas ganadoras en “COLOR” o “INVERSO” recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).

Si la fila “NEGRO” y la fila “ROJO” obtuvieran un empate, exceptuando el empate en 31 puntos, la jugada será neutra y los jugadores podrán mantener, retirar o modificar sus apuestas.

Si la fila “NEGRO” y la fila “ROJO” obtuvieran un empate en 31 puntos las apuestas quedan bloqueadas perdiendo los jugadores el 50% de éstas. En ese caso los jugadores podrán:

- Entregar al croupier el 50% de su apuesta que se encuentra bloqueada, perdiendo la totalidad de lo apostado, o
- Esperar la siguiente jugada, donde su apuesta será librada si gana la opción que ha jugado. De no ganar la opción apostada, perderán el total de lo apostado.

Además, los jugadores podrán asegurar sus apuestas pagando al croupier el equivalente al 1% de la apuesta bloqueada, ante la eventualidad de que la siguiente jugada sea un nuevo empate de 31; lo cual le permitirá conservar sólo el 50% en prenda. Es decir, solamente del 50% no perdido.

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 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.

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 Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte.
- 6.3.2. Poker, modalidad Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus.
- 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 Superintendencia 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:

- o 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 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.

- o Contador de créditos por mesa.

- o 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.
- o Procesador de información de las apuestas y los premios para el uso del croupier.
- o Tabla de pagos del juego en su variante progresivo.
- o 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 Poker y Caribbean Poker Plus, Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus

- Apuestas

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

Los valores mínimos y máximos de las apuestas adicionales, deberán ser los mismos en el caso que más de una mesa de juego se encuentre conectada al mismo pozo progresivo o acumulado.

Cuando se efectúe una apuesta se visualizará mediante un dispositivo luminoso ubicado en la mesa de juego.

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

- Juego
 - o Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus, Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus

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

- Draw Poker: Si el jugador opta por cambiar cartas, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.
- Caribbean Poker variante Caribbean Poker Plus: Si el jugador opta por comprar una carta, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.
- Texas Hold'em Poker variante Plus (juego de contrapartida): La mano del jugador que participa en el premio del pozo progresivo, debe considerar las dos cartas del jugador y las tres primeras cartas comunitarias denominadas Flop, sin contar para este efecto las cartas comunitarias Turn y River.

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

- Valor de las jugadas
 - o Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, variantes Caribbean Poker y Caribbean Poker Plus, Go Poker y Texas Hold'em Poker variante Plus

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

Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, 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.

- 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 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 croupier

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

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 cerrada, 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 croupier abre juego, o bien, luego de determinar que el croupier no abre juego, éste compara cada mano por separado, procediendo a pagar las manos ganadoras del juego progresivo, de derecha a izquierda del croupier, de acuerdo al esquema de pago estipulado a continuación.

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

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

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

- 1) Los premios se pagan en orden de menor a mayor.
- 2) Si más de un jugador obtiene la combinación de cartas que constituye las jugadas Color, Full o Poker, que pagan un número de veces la apuesta adicional, se pagará el monto correspondiente según la jugada del jugador ganador.
- 3) Si “n” jugadores en el mismo pase obtienen la misma combinación de cartas, la cual otorga un determinado porcentaje del pozo acumulado principal, el monto correspondiente al porcentaje del pozo acumulado principal se divide en partes iguales

a los “n” jugadores ganadores. De no poder ser dividido en partes iguales, como es el caso de 2 ganadores con un monto a repartir impar, o 3 jugadores con un monto a repartir par; el peso no divisible se le otorgará al jugador ubicado en la posición más cercana a la mano derecha del croupier (posición N°1 de la mesa de juego).

- 4) Si en el mismo pase uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera de Color que otorga el 10% del pozo acumulado principal, y simultáneamente uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera Real que otorga el 100% del pozo acumulado principal, el pozo se repartirá de acuerdo a las siguientes reglas: primero se determina el monto correspondiente al 10% del pozo acumulado principal, y luego el 100% del monto restante (es decir, el 90% del pozo acumulado principal original). Si dos o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas, se aplicará lo dispuesto en el numeral 3 precedente.
- 5) Si uno o más jugadores ganan un premio que paga el 100% o 10% del pozo acumulado principal, y uno o más jugadores ganan un premio que paga un número de veces la apuesta adicional, se pagarán primero los premios que multiplican el valor designado por el número de veces del valor de la apuesta del jugador, es decir, Color, Full y Poker, y luego los premios de porcentajes sobre la cantidad restante, después del pago de los premios menores.

- Conformación y acumulación de pozos progresivos

El total de ingresos provenientes de las apuestas de la variante progresivo constituye el monto total jugado o recaudado. El casino tendrá una comisión a su favor que se establecerá como un porcentaje, aplicado sobre el monto total recaudado, que deberá ser previamente aprobado por la Superintendencia 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 Superintendencia acerca de los algoritmos de asignación y cálculo de los diferentes pozos progresivos o acumulados, lo que deberá ser previamente aprobado por la Superintendencia 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 Superintendencia de Casinos de Juego. 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.

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.
 - o 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.
 - o 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 croupier director del juego el cual se denomina croupier tallador, y uno o dos croupiers de apoyo, denominados croupiers pagadores. En la modalidad Mini Craps sólo se requiere un croupier 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.

- Croupier Tallador
Le corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, el dinero y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - o Anunciar el inicio del juego e invitar a jugar.
 - o Comprobar el buen estado de la mesa y de los dados dispuestos para el juego.
 - o Indicar los puntos ganadores, recoger y pasar los dados a los jugadores.
 - o Corregir cualquier equivocación.
 - o Colaborar con los "croupiers pagadores" en el manejo de fichas y depositando el dinero en caja.
 - o Podrá desempeñarse como jefe de mesa, asumiendo ambas responsabilidades.
- Croupier pagador
Los croupiers de apoyo o croupiers pagadores deberán realizar entre otras, las siguientes actividades:

- o Comprobar el buen estado de los dados y entregarlos a los jugadores.
- o Colocar en el lugar indicado las apuestas efectuadas por los jugadores.
- o Recoger las apuestas perdedoras.
- o Pagar las apuestas ganadoras.
- o Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
- o Ocuparse de los cambios de dinero y fichas que solicitan los jugadores.
- o 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 croupier tallador, anuncia el inicio del juego invitando a los jugadores a participar.

El croupier tallador presenta un set de 5 o 6 dados al primer jugador que se encuentre a su derecha, y éste debe escoger dos dados. El resto de los dados deben ser reservados por el croupier tallador.

Este procedimiento se repite cada vez que se cometa alguna infracción que implique el daño de los dados o su salida del área de juego o cuando el jefe de mesa así lo determine.

Posteriormente los dados escogidos son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los "croupiers" y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa lanzar los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto.

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

- Apuestas

Es necesario que el jugador que lance los dados haga una apuesta, ya sea a la Línea de Pase (Pass Line) o a la Línea de No Pase (Don't Pass Line), pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

No pueden hacerse apuestas después de que el croupier tallador pronuncie "ya no va más".

- Lanzamientos

El jugador que lance los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.

El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el evento que uno de los dados salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Cuando el primer jugador pierde su apuesta, los dados deben ser entregados al jugador de su derecha para así continuar correlativamente.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

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

Si uno o ambos dados no han topado el borde opuesto de la mesa, el croupier tallador debe declarar inválido el tiro y solicitar al jugador repetir su lanzamiento.

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

- Combinaciones

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

- o Suertes sencillas.

- **Línea de pase o Pass Line o Win.** Se debe jugar a la primera tirada, es decir, al iniciar un juego, el cual terminará ante la salida de un 7. Para ganar un pase tiene que obtener 7 u 11 en el primer lanzamiento, caso en el cual gana la mano. Si obtiene 2, 3 ó 12, pierde, sin que ello implique perder la opción de lanzar los dados. Por el contrario, si obtiene un número diferente a los ya mencionados, es decir, 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, a este número se le llamará "punto"; caso en el cual el jugador para ganar debe volver a obtener este mismo número antes de obtener 7. De obtener 7 antes de obtener el punto, el jugador pierde.

Las apuestas colocadas sobre la línea de pase no pueden ser retiradas si ya existe un punto establecido y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido. Estas apuestas no se pueden reducir después que se ha establecido un punto, pero si se pueden aumentar. Si un jugador decide retirarse con un punto establecido, pierde su apuesta de Pass Line.

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

No se aceptan apuestas a la línea de no pase después que se ha establecido el punto. Estas apuestas no podrán aumentarse, 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 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.

- o 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.
- **Bajo 7 o Under 7.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.
- **Sobre 7 o Over 7.** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
- **Duros o Hard ways.** Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas a discreción del jugador. Gana si sale "el doble elegido" y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles. Si no hay un punto establecido, estas suertes se pueden apostar, 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.

- o 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't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y pierde con el punto.
- o Las place bets, que pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas cuando el jugador así lo decida.
 - **La right bet**, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
 - **La wrong bet**, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.
- Juego con dados nuevos

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

- Cierre del juego

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

1.6 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.
- 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

- o En ningún caso los jugadores podrán cambiarse de lugar para anticipar su apuesta respecto de otros jugadores. Si así ocurre, el croupier tallador deberá solicitar al jugador que vuelva a su posición original y continuar con el juego.
- o Se prohíbe a los jugadores retener los dados con ambas manos.
- o No está permitido frotar los dados contra el paño o con las manos.
- o No está permitido lanzar los dados con ambas manos.
- o No está permitido sacar uno o ambos dados fuera de la mesa de juego.
- o No está permitido interferir de forma alguna en la trayectoria de los dados ya sean estos lanzados por la misma persona u otro jugador.
- o Los jugadores no podrán tirar los dados sin la respectiva orden del croupier 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:

- o 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).
- o Si el tirador decide abandonar el juego, pierde su apuesta en la línea de pase (Pass line).

- o 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.
 - o Sacar los dados de la mesa o manipularlos de manera incorrecta se constituirá en falta, por lo tanto el croupier tallador declarará el tiro inválido y le solicitará al jugador repetir su tiro.
 - o El deslizamiento de los dados; éstos deben rodar para que la jugada sea válida.
- Pago de apuestas

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

Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción
Línea de pase o Pass Line o Win	1 : 1	En el primer tiro, esta jugada, gana si la suma de los dados es 7 u 11 y pierde si la suma es igual a 2, 3 ó 12 (craps). Cualquier otra suma de los dados se considerará como el punto (número) del tirador. El jugador debe repetir el punto antes que salga un 7. Una vez determinado el punto, se debe seguir lanzando hasta que se llegue a una decisión, cualquier otro número no afecta la jugada del lanzador. Las apuestas a esta opción no se pueden reducir hasta concluir la jugada.
Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win	1 : 1	Esta jugada, en el primer tiro, gana si la suma de los dados es 2 ó 3, empata con 12 y pierde con 7 u 11. Una vez determinado el punto, esta opción gana si el tirador obtiene un 7. Pierde en caso de repetir el punto.
Al número por venir o Come	1 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, 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.

Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción
Contra el número por venir o Don't come	1 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador. Esta es muy similar a Don't Pass Line y es la apuesta contraria al Come. Gana si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el 2 ó 3 y pierde con 7 u 11 y empata si saca 12. Si en el primer tiro después de haber realizado la apuesta el jugador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, esta apuesta se trasladará al cuadro respectivo del número demarcado en el paño.
Campo o Field	1 : 1, "2 y 12" = 2: 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del tirador. Gana cuando el tirador saca cualquiera de los números demarcados en dicho lugar, que son: 2, 3, 4, 9, 10, 11 y 12. Pierde cuando el jugador saca los números que no están anotados, que son 5, 6, 7 y 8. Esta jugada paga doble cuando sale el número 2 ó el 12.
Gran 6 o Big 6	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador obtiene el número 6 y pierde cuando saca el número 7.
Gran 8 o Big 8	1 : 1	Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador saca el número 8 y pierde cuando el tirador saca el número 7.
Juego de 7	4: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. Gana cuando sale un 7 en el siguiente tiro después de realizada la apuesta y pierde con cualquier otro número resultante.
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
Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	“3-3, 4-4” = 9: 1 y “2-2, 5-5” = 7: 1	Esta jugada se realiza de manera individual y se puede realizar o retirar en cualquier momento. La pareja doble (3-3) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto “6” con la combinación 3-3. Pierde cuando sale el 7 o el punto 6 con la combinación de 4-2 o de 5-1, denominado 6 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (2-2) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto “4” con la combinación 2-2. Pierde cuando sale el 7 o el punto 4 con la combinación de 3-1, denominado 4 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (4-4) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto “8” con la combinación 4-4. Pierde cuando sale el 7 o el punto 8 con la combinación de 6-2 ó 5-3, denominado 8 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene. La pareja doble (5-5) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto “10” con la combinación 5-5. Pierde cuando sale el 7 o el punto 10 con la combinación de 6-4, denominado 10 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.
Horn Bet	4 : 1	Esta apuesta se puede hacer en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de realizada la apuesta, el tirador obtiene 2, 3, 11 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).
Any Craps	7 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2, 3 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11).
Craps 2, 3, 12	“3” = 15: 1, “2 y 12” = 30: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. El jugador apuesta a una combinación específica de los dados. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2 (1-1), 3 (2-1) ó 12 (6-6). Pierde con cualquier otro número que salga.

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

2. CORONA Y ANCLA

2.1 DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Corona y Ancla o Crown and Anchor

2.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El juego denominado Corona y Ancla es un juego de dados que consiste en acertar a las figuras producto del lance de tres dados, realizado por el croupier, sobre las cuales los jugadores realizan sus apuestas.

Los dados en sus seis lados no tienen puntos o números sino las figuras de la baraja americana además de una corona y un ancla.

2.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

2.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa cuya superficie es rectangular, en cuyo paño están dibujadas las figuras de las cartas además de las figuras de la Corona de Rey y un ancla. Las figuras de las cartas son: un corazón inverso o pique negro, un corazón rojo, un rombo rojo y un trébol negro.

- Dados

Se usan tres dados que llevan impresos en cada uno de sus lados una de las figuras dibujadas en la mesa.

En cada mesa de juego se debe disponer de un set de seis dados en perfecto estado. Se utilizan tres dados en cada partida, quedando en reserva los otros tres, en una cavidad prevista a este efecto, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

- Fichas de dinero
- Elementos anexos
 - o Cubilete
 - o Fichero para las fichas de dinero

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.

2.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- o Accionar el cubilete y agitar los dados.
- o Recoger los dados al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada símbolo en el paño.

2.4 REGLAS DEL JUEGO

- Inicio de juego

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

- Apuestas

Antes que el croupier deposite los dados en el cubilete los jugadores deben realizar sus apuestas. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes.

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

- Juego

Una vez que todos los jugadores han elegido su opción de apuesta sobre las distintas figuras dibujadas en el paño, el croupier introduce los tres dados dentro del cubilete y los agita anunciando “no más apuestas”.

Posteriormente, lanza los dados sobre la mesa esperando la detención de éstos. Anuncia los símbolos que resultan en las caras superiores de los dados que serán las figuras ganadoras. Se comprende como cara superior la cara del dado que está más alejada del paño de la mesa.

Las figuras que no aparezcan y las que queden en las caras laterales serán perdedoras.

Después de anunciar las figuras ganadoras, el croupier recoge las apuestas perdedoras y realiza el pago de las apuestas ganadoras, iniciando un nuevo juego y una nueva ronda de apuestas.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya el croupier, este debe anunciar el último juego de la mesa.

2.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

2.5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Cubilete: vaso usado por el croupier para agitar los dados.
- Dado: Pieza cúbica que lleva impresa seis figuras distintas, una en cada lado.
- Figura: Llámese a los símbolos que están demarcados en el paño y en los lados de los dados.

2.5.2 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas” y una vez que el croupier ha comenzado a agitar y lanzar los dados sobre la mesa.
- o No puede detener el recorrido natural de los dados.
- o El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar el lugar destinado a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier 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.

2.6 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 Cuando accidentalmente algún dado caiga al suelo se debe anular la jugada. El croupier debe recolectar los dados e iniciar una nueva ronda de apuestas y un nuevo lance de dados.
- o Si cualquiera de los tres dados no queda perfectamente posado en el paño de la mesa, se debe anular la jugada. El croupier debe recolectar los dados e iniciar una nueva ronda de apuestas y un nuevo lance de dados.

• Pago de apuestas

El pago de las apuestas dependerá de la cantidad de veces que el símbolo apostado se repita en la cara superior de los dados.

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

Tabla de pagos	
Una figura en los dados	1 a 1 (a la par)
Dos figuras en los dados	2 a 1
Tres figuras en los dados	3 a 1

Ejemplo: si el jugador apuesta en los casilleros del ancla y corazón, y en las caras superiores de los dados aparecen un ancla y dos corazones, entonces, el pago de las apuestas será 1 a 1 al ancla y 2 a 1 al corazón rojo.

3. CHUK A LUCK

3.1 DENOMINACIÓN CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Chuck a Luck

3.2 RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El juego denominado Chuck a Luck es un juego de dados que consiste en acertar a las opciones de números o puntos que se generan producto de la combinación que resulta del giro de la jaula que contiene tres dados, realizado por el croupier, sobre los cuales los jugadores realizan sus apuestas.

3.3 ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

3.3.1 Elementos Materiales

- Mesa de juego

Se usa una mesa cubierta con un paño que tiene demarcado todas las opciones del juego, con un lugar para el croupier.

Sobre un lado de la mesa debe haber una jaula metálica, que es donde se introducen los dados que se revuelven.

- Dados

Se usan tres dados estándares. En cada mesa de juego se debe disponer de un set de seis dados en perfecto estado. Se utilizan tres dados en cada partida, quedando en reserva los otros tres, en una cavidad prevista a este efecto, para el caso de tener que sustituir a los primeros.

- Fichas de dinero
- Elementos anexos
 - o Jaula
 - o Fichero para las fichas de dinero

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.

3.3.2 Elementos Humanos

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

- Croupier

Le corresponde realizar las siguientes actividades:

- o Agitar los dados dentro de la jaula.
- o Recoger los dados al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismos. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.

- Jugadores

La cantidad de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada opción en el paño. Para accionar la jaula y agitar los dados se requiere la participación de un jugador como mínimo.

3.4 **REGLAS DEL JUEGO**

- Inicio del juego

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

- Apuestas

Antes que el croupier gire la jaula los jugadores deben realizar sus apuestas. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas en las respectivas opciones marcadas en el paño para cada una de los números o suertes.

Una vez que todos los jugadores hayan elegido su opción de apuesta sobre las distintas combinaciones dibujadas en el paño, el croupier agita los dados dentro de la jaula

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

- Juego

El croupier está encargado de hacer girar la jaula con los dados como mínimo dos (2) veces, permitiendo que los dados caigan a la base de ésta, los cuales deber quedar perfectamente posados.

Posteriormente, espera la detención de los dados. Anuncia la suma que resulte en las caras superiores de los dados que serán los números ganadores. Se comprende como cara superior la cara del dado que está más alejada de la base de la jaula.

A continuación, el croupier recoge las apuestas perdedoras y realiza el pago de las apuestas ganadoras, iniciando un nuevo juego y una nueva ronda de apuestas.

- Cierre del juego

Cuando el jefe de mesa le instruya el croupier, éste debe anunciar el último juego de la mesa.

3.5 CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO

3.5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Any Treble: apuesta que se efectúa a cualquier punto triplicado.
- Dado: pieza cúbica que lleva impresa en sus caras puntos del uno al seis.
- Field (campo): Apuesta a los números 5, 6, 7, 8, 13, 14, 15 y 16.
- High: Apuesta a los números mayores, del 12 al 18.
- Jaula: Recipiente metálico con forma de reloj de arena.
- Low: Apuesta a los números menores, del 3 al 9.
- Número: Suma de los puntos de los tres dados.

3.5.2 Prohibiciones al jugador

- o No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del “no más apuestas” y una vez que el croupier haya accionado la jaula.
- o Obstruir el giro natural de la jaula.
- o El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar el lugar destinado a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier 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.

3.6 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 Si cualquiera de los tres dados no queda perfectamente posado en la base de la jaula, se debe anular la jugada. El croupier debe iniciar una nueva ronda de apuestas y un nuevo lance de dados.

- Pago de apuestas

El pago de las apuestas se hará a los jugadores que acertaron a la combinación establecida por los dados, según la siguiente tabla de pagos:

Tabla de pagos	
Jugada Low (menor) Suma de 3 al 9 puntos	1 a 1 (a la par)
Jugada High (mayor) Suma de 12 al 18 puntos	1 a 1
Jugada Field (campo) Suma de 5, 6, 7, 8 puntos Suma de 13, 14, 15 y 16 puntos	1 a 1
Jugada Any Treble (número triplicado) Número 1 al 6 triplicado	30 a 1
Suma de los dados igual a diez (10) ú once (11)	Todos los jugadores del pase pierden

V. CATEGORÍA DE JUEGOS DE BINGO O LOTERÍA

1. DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Bingo o Lotería

2. RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

El Bingo o Lotería es un juego de azar que consiste en acertar los números de un cartón previamente comprado con los extraídos de una tómbola o un dispositivo que garantice que sean extraídos al azar. Este juego permite la participación de múltiples jugadores en una misma partida.

La primera persona que consiga completar en el cartón (que consta de quince números repartidos en tres filas de cinco), los cinco números que forman una fila, canta “línea” en voz alta, se paraliza la partida, se comprueba y se adjudica el premio correspondiente. En caso que el juego se desarrolle mediante un sistema de Bingo electrónico, mediante una balotera electromecánica que selecciona aleatoriamente las balotas, el resultado del juego se presenta automáticamente en terminales electrónicos y los premios, cuando corresponden, son comunicados y pagados directamente al jugador, a través de los medios de pago permitidos.

Se continúan extrayendo números y la primera persona que consiga completar el total de los números del cartón canta en voz alta “bingo”, se comprueba y se adjudica el correspondiente premio. Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, según se describió con anterioridad, el resultado del juego se presenta automáticamente en los terminales electrónicos y el premio es comunicado y pagado directamente al jugador.

En el evento que haya varias personas que completen su cartón para el premio de línea o de Bingo con el mismo número, el premio se repartirá en partes iguales entre los ganadores.

Adicionalmente, los casinos de juego pueden establecer uno o más pozos progresivos y premios asociados a los mismos, caso en el cual se deberán fijar explícitamente las condiciones para acceder a ellos, las que deberán ser informadas al público en todo momento, así como el porcentaje del precio del cartón que se destinará a dichos pozos.

3. ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

3.1 Elementos Materiales

- Sala de juego

La sala debe disponer de un número suficiente de mesas con asientos para el total de jugadores que se mencionan como posiciones en el juego de Bingo, adicionalmente contará con una

mesa de control en la que se ubicarán el jefe de mesa, un locutor y uno o más cajeros, dirigidos por el o los jefes de salas, desde donde se anunciará la partida y el precio de los cartones.

Es también requisito en la sala de Bingo contar con pantallas y equipo audiovisual necesario para presentar de manera amplia e inmediata los números que están siendo extraídos y cantados.

Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, la sala debe disponer de un número suficiente de terminales con asientos para el total de posiciones de Bingo que tiene autorizadas el casino, desde los cuales los jugadores obtienen automáticamente los resultados del juego y el pago de los premios que correspondan, a través de abonos en tarjetas, tickets o pagos en fichas que pueden ser canjeadas en la caja del casino.

- Cartón de juego

Corresponde a una unidad de juego que es comprada por un jugador. Este cartón o tarjeta está integrado por 15 números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Estos números se encuentran distribuidos sobre una base de 90 números consecutivos, del 1 al 90 inclusive.

Los cartones deben estar necesariamente fabricados en un material que permita sean marcados por los jugadores, cumpliendo con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego.

Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

A su vez estos deberán disponer de un espacio en el reverso para el ingreso de al menos los siguientes antecedentes de los jugadores: nombres, documento de identidad (pasaporte o carné de identidad) y teléfono de contacto. (Esto se utiliza principalmente en los Bingos con Pozos Progresivos)

Cualquier medio electrónico alternativo que se proponga como cartón de juego deberá cumplir con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego y contar al menos con la información que identifique la denominación del cartón electrónico y el número de serie del mismo.

- Aparato de extracción de balotas

El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático, manual o automático, a condición de que asegure la extracción aleatoria de las balotas.

- Juego de balotas

El juego de balotas o bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión.

En el caso de aparatos de Bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

Se deberá disponer en todo momento de un juego completo de balotas en perfectas condiciones. Ante cualquier eventualidad que requiera el cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas y ante la presencia del Director del Bingo.

- Circuito Cerrado de Televisión (CCTV)

Adicional o integrado a los circuitos de televisión dispuestos para seguridad, es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice a los jugadores el conocimiento inmediato de las balotas que vayan siendo extraídas durante el juego; para ellos deberá habilitarse una cámara que enfoque permanentemente el lugar de salida de las balotas del aparato de extracción, esta imagen será presentada a su vez en diferentes monitores permitiendo ser visibles a todos los jugadores desde sus puestos.

Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, la información de las balotas que vayan siendo extraídas durante el juego se presentará automáticamente en los cartones electrónicos de cada jugador y en las pantallas destinadas al efecto que correspondan.

- Pantallas de información y material de apoyo audiovisual

Como complemento al proceso de extracción y anuncio de las balotas durante el juego, existirá asimismo una o más pantallas de información donde se irán exponiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta).

La cantidad de pantallas de información, y distribución, deberá ser suficiente de manera tal que cada jugador desde su puesto pueda consultar de manera inmediata al menos la siguiente información: la balota que ha sido extraída y está siendo cantada, el número de cartones vendidos, el precio del cartón de juego, los montos asociados a los diferentes premios en juego.

Existirá igualmente una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, la información del desarrollo del juego se irá presentando automáticamente en los cartones electrónicos de cada jugador.

- Libro de Actas

Corresponde a libros encuadernados y foliados, cuya responsabilidad compete a la dirección del Casino y se constituyen como registro del desarrollo de las partidas de Bingo.

En este libro se deja constancia de cada juego de Bingo, partida por partida y de las posibles eventualidades que se susciten.

Se podrá contar con sistemas informáticos de Libros de Actas, en la medida que estos cumplan con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego y dejen constancia al menos de todo lo expuesto en los párrafos anteriores. Esto es aplicable en el caso que el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, en que el registro de todas las partidas se realiza automáticamente.

- Elementos anexos
 - o Registro de premios.
 - o Libro de reclamos u observaciones.

Todos los elementos de juego antes señalados y los elementos anexos al mismo que se empleen en el desarrollo del juego, deberán cumplir con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego.

3.2 Elementos Humanos

3.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de Bingo deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:

- Director del Bingo: actúa como delegado de la dirección del casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en el juego.
- Jefe de Mesa: le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, se constituye como la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Es el encargado de verificar el correcto estado del material necesario para las partidas de Bingo, así como de llevar el Libro de Acta y los registros que en este se inscriben.
- Locutor: le corresponde el retiro de las balotas de la máquina de extracción y, en su caso, cantar el número para conocimiento general. Puede a su vez realizar labores de vendedor y cajero. Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, los números de las balotas son anunciados por el sistema a través de altoparlantes.

3.2.2 Personal de apoyo

Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo, dependiendo del tipo de Bingo que se implemente en el casino, como los que a continuación se mencionan:

- Vendedores: proveen de cartones de juego a aquellos jugadores que desean participar de las partidas.
- Cajeros: encargados de la recaudación, conteo y cautela de los ingresos generados en una partida de Bingo.
- Auxiliar de sala y admisión

3.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde al total de posiciones de juego dispuestas para el juego de Bingo.

4. **REGLAS DEL JUEGO**

- Inicio de juego

Para iniciar el juego, se requiere la participación de al menos 10 cartones o de un 10% de las posiciones de juego dispuestas para el mismo, según se haya autorizado en la resolución que concedió el permiso de operación para el casino de juego, cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 10. Con todo, el casino de juego puede determinar iniciar el juego con un número menor de cartones vendidos, situación que deberá informar en un lugar visible al público, al comienzo de la jornada.

Antes de iniciarse cada sesión, se debe comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse. Además, se deberá verificar la existencia de las 90 balotas correspondientes.

En caso de utilizarse un extractor de balotas manual, las balotas deben ser objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Director de Bingo y de una persona del público si lo solicitan, comprobando su numeración y que se hallen en perfecto estado.

Acto seguido, según corresponda, se procede a la introducción de las balotas en el aparato extractor.

Antes de proceder a la venta de cartones, se debe anunciar la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno, a continuación se inicia la venta a través del locutor y vendedor. En el caso del Bingo electrónico, bastará que se indique el valor facial de cada cartón, ya que la información restante podrá ser registrada y controlada automáticamente por el sistema.

En el caso que el sistema de Bingo no sea electrónico, los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta

se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya sea que se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida una nueva serie de cartones, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

- La segunda serie a emplear con carácter complementario debe ser del mismo valor que la primera.
- La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.
- Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales.

Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, los jugadores pueden seleccionar los cartones que deseen, ya que los números de serie de los mismos deberán ser controlados por el sistema.

Cada persona es responsable de adquirir oportunamente el o los cartones con que desea participar en las partidas de Bingo. No se permite reservar números sobre series de cartones.

Es requisito para adquirir cartones en una partida, el retiro de los cartones jugados en la partida anterior, los que quedan a disposición de los encargados del casino para estos efectos. Está totalmente prohibida la retención de los cartones de juego. Antes de iniciar la extracción de las balotas, el Jefe de Mesa anunciará el inicio del juego, dejando registro en el Libro de Acta. Esto corresponderá al límite para la adquisición de cartones para esa partida.

Lo señalado en el párrafo anterior no es aplicable al Bingo electrónico, donde los cartones son electrónicos y no pueden ser retirados o retenidos.

En el cuerpo de las actas de juego debe disponerse de un encabezado en el que se deje constancia de la diligencia de comienzo del juego con la respectiva firma del Jefe de Mesa indicando la fecha y hora de inicio del juego. Adicionalmente, se debe disponer de espacio suficiente para dejar, al menos, registro de los siguientes antecedentes: número de orden del juego, número de serie o series del juego; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada, monto del o los pozos progresivos si los hubiere, cantidad pagada por premios de líneas, cantidad pagada por concepto de premio de Bingo, cantidad pagada por pozos progresivos si los hubiere, debiendo quedar constancia, en todos los casos, de los números de los cartones premiados. Al terminar cada juego se realizará el trámite de cierre con la correspondiente firma del Jefe de Mesa. En el caso del Bingo electrónico, el registro de la información de las partidas, números de serie de los cartones, precio, cantidad, recaudación, pago de premios individuales y de pozos progresivos, entre otras variables, deberá ser controlada por el sistema.

- Apuestas

Estas corresponden al derecho que se obtiene por la compra de un cartón de Bingo.

Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida ajustada a las instrucciones de este reglamento y en su caso al pago de los premios establecidos, ya sea este en fichas, dinero o especies anteriormente definido y comunicado públicamente, o cuando proceda a la devolución íntegra del dinero pagado.

Los montos mínimos y máximos de las apuestas estarán determinados por los valores y cantidad de cartones jugados y la distribución en premios de lo recaudado por concepto de la venta de estos u otros premios que se hayan acordado para las partidas a jugar.

- Juego

Tras las operaciones de venta, el cajero procede a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anuncia:

- “El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente formula: cartones vendidos....., de la serie (letra) (Número de identificación) del númeroal y de la serie (en su caso) del número al”
- “el valor de los premios de línea y bingo.”
- “el comienzo de la partida.”

En el caso del Bingo electrónico, la información anterior podrá ser comunicada por medios electrónicos. En el evento que ello no fuere posible, deberá darse cumplimiento a lo dispuesto en el párrafo anterior de este epígrafe.

A partir de este momento, se extraen sucesivamente las balotas, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador, el que tratará de obtener las combinaciones de línea y bingo, que a continuación se describen detalladamente:

- Línea: se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de las bolas anteriores. Podrá ser cualquiera de las 3 filas horizontales que forman un cartón: superior, central e inferior. No se podrá completar una línea con la combinación de uno o más cartones de la misma partida.
- Bingo: se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado la totalidad de los 15 números que integran un cartón de juego, comprado para la partida en juego.

En el caso del Bingo electrónico, los resultados del juego se obtienen directamente en los cartones electrónicos de cada jugador.

Para ambos casos la aparición de una o más combinaciones ganadoras determinara la distribución proporcional de los premios.

Si uno o más jugadores logran alguna de las combinaciones antes referidas, deberán cantarlo en voz alta y el vendedor o locutor deberá interrumpir el juego. Acto seguido, se entrega el cartón en cuestión al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matriz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se debe reanudar hasta que se produzca un ganador; cuando la línea reclamada sea correcta, el juego continua hasta que sea reclamado el Bingo y, en caso que su verificación sea positiva, se da por finalizada la partida procediéndose al pago del valor de los premios.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado, se debe preguntar la existencia de alguna otra combinación ganadora con las voces "¿alguna línea más?" o "¿algún bingo más?" o similar, dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. En el evento que se haya contemplado uno o más pozos progresivos, se deberán considerar los premios asociados a los mismos, según las condiciones establecidas para la entrega de éstos.

Una vez reanudada o finalizada la partida, se pierde todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Durante el transcurso del juego las extracciones y lecturas de las balotas debe efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan registrarlas o anotarlas en sus cartones.

Si el juego se desarrolla a través de un sistema de Bingo electrónico, los jugadores no requieren cantar en voz alta la obtención de una combinación ganadora, sino que se reclama a través del sistema y la comprobación y pago del premio deberá ser automática. Además, no se requiere la verificación de cartones ganadores ni premios de pozos progresivos por parte del Jefe de Mesa, ya que éstos deberán ser controlados por el sistema.

- Cierre del juego

Cuando se le instruya, el Jefe de Mesa debe anunciar "último juego". En caso que el juego esté controlado por un sistema de Bingo electrónico, se avisará el último juego a través de éste.

5. **CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO**

5.1 Glosario de Términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- Bingo. Nombre genérico del juego. Llamase también al cartón lleno, esto es, cuando la totalidad de los 15 números contenidos en el cartón en juego han sido efectivamente extraídos, cantados y revisados por los jugadores.
- Bingo electrónico: sistema que simula el juego de bingo en vivo mediante una balotera electromecánica que selecciona aleatoriamente las balotas y comunica el resultado a un servidor central que controla el funcionamiento de todos los terminales de los jugadores.
- Balota o bola: Corresponde a la bola que se extrae de un aparato de extracción que asegura su aleatoriedad y que va asociada a un número determinado.
- Balotas o bolas: conjunto de bolas numeradas individualmente del 1 al 90 inclusive.
- Cantar o anunciar: Anunciar verbalmente o por medios electrónicos el número de la balota sacada del aparato de extracción, de manera tal que cada jugador pueda marcar aquél en su cartón de juego.
- Cartón: Unidad de juego que dispone de 15 números.
- Cartón electrónico: Cartón en formato digital usado en el Bingo electrónico.
- Línea: Situación que se produce cuando han sido extraídos todos los números que integran una línea horizontal, cualquiera sea de aquellas tres que integran el cartón.
- Pozo progresivo: Monto de dinero que se va acumulando en el tiempo y que corresponde a un porcentaje determinado de la venta de los cartones de juego, para el otorgamiento de premios en el evento de cumplirse las condiciones establecidas para ello.

5.2 Obligaciones del jugador

- Verificar que el o los cartones que adquiere para participar del Bingo estén correctamente impresos, cuenten con sus respectivos números correlativos y se asocien efectivamente a la partida de Bingo en la que desea participar.
- Es responsable de resguardar sus cartones de juego, asumiéndose estos como la apuesta que realiza en dicha partida.
- Los números de los cartones deben ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que las correspondientes balotas aparezcan y sean cantadas.
- El jugador deberá efectuar una marca mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado.
- Las obligaciones anteriores no son aplicables al Bingo electrónico, en el cual se utilizan cartones electrónicos, que son controlados automáticamente por el sistema.

5.3 Prohibiciones al jugador

- Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar los cartones así como cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.
- Se prohíbe a los jugadores efectuar marcas o tachaduras a los cartones que impidan identificar claramente su número, así como sobrealinear o manipularlos gráficamente en cualquier forma. Los cartones que presenten alguna de estas irregularidades, no serán válidos a efectos de premio.
- Queda totalmente prohibido guardar, ocultar o retener cartones de una partida de Bingo.
- Queda prohibido el dañar, romper o botar los cartones.
- En el caso del Bingo electrónico, queda prohibido dañar, rayar o alterar en cualquier forma los terminales de juego y demás implementos del juego.

6. **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS**

- Solución de discrepancias

Deberá existir espacio disponible en el Libro de Actas para dejar constancia de los diferentes y eventuales incidentes que se hubieren producido durante las partidas. Para los casos antes formulados es imprescindible la constancia de las firmas del Jefe de Mesa y del Director de Bingo.

No serán tomadas en cuenta las observaciones o reclamaciones que se formulen sobre errores en el anuncio de los números después que los premios hayan sido pagados a los ganadores.

- Jugadas irregulares

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

- o Cualquier error por parte del locutor – vendedor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del valor íntegro de sus cartones a los jugadores y la restitución de éstos a la mesa
- o La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

- Pago de apuestas

Sobre el total de ingresos por la venta de cartones de Bingo se definirá un monto total recaudado, sobre el cual se aplicarán los porcentajes correspondientes a los premios, los incrementos de pozos progresivos y a la comisión del casino. Dichos porcentajes deberán ser previamente aprobados por la Superintendencia de Casinos de Juego y formarán parte del Plan de Apuestas de la referida sociedad. En todo caso, los montos en premios definidos para líneas, bingo y los pozos progresivos que correspondan, según sus condiciones, se repartirán proporcionalmente entre el total de jugadores que obtengan tales premios.

Línea: se pagarán la cantidad de “líneas” correctas que se canten o reclamen oportunamente en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado a la “línea” en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.

Bingo: Se pagarán la cantidad de “bingos” correctos que se canten o reclamen oportunamente en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado al “bingo” en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.

La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión instalado en el o los salones mediante la lectura del cartón original por el Jefe de mesa y la exposición del cartón - matriz- en los monitores y/o pantallas del circuito cerrado de televisión del Bingo. Esta comprobación no es aplicable al Bingo electrónico, en el cual las combinaciones y premios son controlados automáticamente por el sistema.

Los premios consistirán en fichas de juego del casino, cambiables por dinero, salvo en el caso del sorteo que ha sido definido como premio en bienes. En el caso del Bingo electrónico, los premios se podrán pagar en fichas, tarjeta o sistema TITO.

VI. CATEGORÍA DE JUEGOS DE MÁQUINAS DE AZAR

1. DENOMINACIONES CON QUE ES CONOCIDO EL JUEGO

Máquinas de Azar o Tragamonedas.

2. RESEÑA GENERAL DEL PROPÓSITO DEL JUEGO

Máquinas de azar

Todo sistema o toda máquina electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que permita recibir apuestas en dinero o avaluables en dinero, conceda al usuario un tiempo de uso o de juego y, que a través de un sistema aleatorio de generación de resultados, otorgue, eventualmente, un premio en dinero o avaluable en dinero.

3. MODALIDADES DE MÁQUINAS DE AZAR

- Tipos de máquinas de azar: Se han definido para este catálogo varios tipos de máquinas de azar. Cada uno de ellos ofrece diferentes opciones de juegos y diferentes apuestas.

Entre las máquinas de azar se destacan los siguientes tipos:

- a) Video rodillo o video slots: simulan las antiguas máquinas de rodillo y ofrecen juegos interactivos con diferentes motivos y grados de dificultad.
- b) Video Poker: basadas en el juego de poker, permiten desarrollar juegos de diferentes modalidades y grados de dificultad, variando a su vez las diferentes posibilidades de pagos.
- c) Multidenominación: corresponde a aquellas máquinas que permiten apostar seleccionando entre distintas denominaciones disponibles, con la correspondiente variación en los montos de los premios posibles de ganar.
- d) Multijuego: son máquinas que ofrecen a los jugadores la opción de elegir entre varios juegos del mismo tipo o diferentes que pueden ser seleccionados en el mismo sistema o máquina de azar (bingo, keno, poker, rodillo simple, lotería, etc.).
- e) Multiposición: estas máquinas de azar conectan varios terminales a una unidad centralizada de cómputo, de tal forma que uno o más jugadores pueden participar desde los terminales realizando sus respectivas apuestas en una misma jugada, y a continuación transcurre el juego de azar que es controlado automáticamente por la unidad centralizada de cómputo para generar un solo resultado que es el mismo para todos los participantes. La ruleta electrónica corresponde a este tipo de máquinas.
- f) Video de juegos en vivo: corresponde a la simulación en video de un juego que tradicionalmente se desarrolla en vivo, tal como ocurre el juego de ruleta, Black

Jack, dados, etc. Estas máquinas podrán incluir el uso de algún elemento electro-mecánico complementariamente a sus funcionalidades de video, como puede serlo un plato de ruleta o similares.

- **Sistemas Cliente Servidor:** En cuanto al sistema de administración de los resultados de las apuestas realizadas en las máquinas de azar, se identifican dos tipos de estructuras cliente-servidor:
 - a) Sistema de juego basado en servidor: En este sistema, una parte o el total del contenido del programa de juego reside en un servidor central, ubicado al interior de las dependencias de un casino de juego que no revistan la calidad de servicios anexos del mismo, en el cual se ubican los juegos, y el mecanismo que determina el resultado de cada una de las jugadas, de modo tal que los resultados son transmitidos en la pantalla de la propia máquina de azar, en sistemas multiposición o en pantallas o terminales remotos. Dentro de este sistema se encuentran por ejemplo las denominadas máquinas Video Lottery o Video Lotería (VLT).
 - b) Sistema de juego respaldado por un servidor: En este sistema, la información del programa de juego así como las actualizaciones, programas de control y/o programas para periféricos es transferido completamente desde el servidor, ubicado al interior de las dependencias de un casino de juego que no revistan la calidad de servicios anexos del mismo, hacia las máquinas de azar, las cuales operan de forma independiente una vez finalizado el proceso de descarga, siendo el resultado del juego determinado exclusivamente en cada máquina de azar, en la cual se descarga el juego respectivo.

Tanto las máquinas de azar como los sistemas o programas que determinen la entrega de los premios a que se hace referencia en los párrafos precedentes deberán encontrarse previamente homologados por la Superintendencia.

4. ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

4.1 Elementos Materiales

Las Máquinas Tragamonedas o Máquinas de Azar, requieren para su funcionamiento de la incorporación y combinación de múltiples elementos, a saber:

- Mecanismo que genera el resultado de las jugadas

Las máquinas de azar deben poseer un mecanismo aleatorio que genere el resultado de las jugadas. Dicho mecanismo, así como los demás elementos de una máquina de azar, podrán estar ubicados en la misma máquina o en un servidor central. En todo caso, los servidores, pantallas y otros elementos necesarios para el desarrollo del juego, deberán estar ubicados al interior de las dependencias de un casino de juego que no revistan la calidad de servicios anexos del mismo.

- Teclas, botones o sistemas “touch screen”

Sirven para iniciar el juego y para ejecutar varias opciones vinculadas a la apuesta, incrementar dicha apuesta, recoger las ganancias obtenidas o para llamar al asistente de sala cuando exista algún problema. El inicio del juego también puede ser realizado por una palanca lateral, o mediante el sistema de “touch screen”, monitor táctil que con el sólo contacto digital que hace el jugador sobre el área de la pantalla correspondiente de la máquina, puede realizar acciones directamente vinculadas.

- Fichas de juego (opcional)
- Aceptador de fichas (opcional)

Este mecanismo tiene, entre otras funciones, las de recibir, verificar y contar las fichas que ingresen a la máquina así como derivarlas al depósito respectivo según se considere válida o no válida para el juego. Las fichas que la máquina no considere válidas, serán devueltas a la bandeja de monedas.

- Aceptador o validador de billetes (opcional)

Este mecanismo tiene entre otras funciones, las de recibir, verificar y contabilizar los billetes que ingresen a la máquina y derivarlos al depósito respectivo. Los billetes que la máquina considere no válidos no serán aceptados por la misma.

- Aceptador de tarjetas de juego, de tickets tipo TITO, de tarjetas tipo débito o prepago u otro tipo de tarjetas, tickets o créditos precargados.

Se refiere al o los mecanismos que puede contemplar la máquina de azar, y que tienen entre otras funciones asociadas, las de recibir, verificar, reconocer y, en general, registrar el uso de tarjetas de juego, el uso o emisión de tickets u otros elementos utilizables en la práctica del juego aprobados por la Superintendencia.

- Bandeja de Fichas (opcional)

Es el lugar donde se depositan o dirigen las fichas ganadas por el jugador o que han sido devueltas al mismo por no ser admitidas por la máquina.

- Pantalla de presentación de resultados

Dispositivo mecánico o gráfico que presenta información del juego relativa a las posibilidades de apuestas, los pagos asociados a éstas, el desarrollo del juego y el resultado de la jugada, según el modelo de la máquina y las características técnicas de la misma (máquinas de azar multiposición o juegos basados en servidor).

- Servidor central (opcional)

Sistema informático destinado a operar y monitorear el desarrollo del juego de un conjunto de máquinas de azar (terminales) mediante un sistema de comunicación que permite la transferencia de datos desde y hacia los terminales y cuya operación es administrada en forma centralizada al interior de las salas de juego del casino.

- Terminales remotos (opcional)

Equipos portátiles que operan como terminales remotos de máquinas de azar conectados a través de una red o en forma inalámbrica, que permiten a los jugadores apostar mientras se mueven en un área definida y controlada dentro de las salas de juego del casino. Este es un sistema de juego basado en servidor, ubicado al interior de las dependencias de un casino de juego que no revistan la calidad de servicios anexos del mismo, donde una parte o el total del contenido de un programa de juego reside en un servidor, así como el mecanismo que determina el resultado de cada una de las jugadas, de modo tal que dicho resultado se presenta en los terminales remotos.

Todos los elementos de juego antes señalados y los elementos anexos al mismo que se empleen en el desarrollo del juego, deberán cumplir con los estándares establecidos por la Superintendencia de Casinos de Juego y su explotación en los casinos de juego, deberá sujetarse a las instrucciones generales que el efecto imparta dicho Organismo.

4.2 Elementos Humanos

4.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de Máquinas de Azar deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:

- Director de Máquinas de Azar: actúa como delegado de la dirección del casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las salas de Máquinas de azar.
- Jefe de Sección: se constituye como administrador directo de la sala de Máquinas de Azar, asegurando el correcto estado de las máquinas y la efectiva disponibilidad de éstas. También se constituye como mediador para la resolución de conflictos.
- Jefe Técnico: es la persona responsable por el correcto funcionamiento y estado de las máquinas, así como su mantención y reparación en caso de defectos o averías

4.2.2 Personal de apoyo

Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo como los que a continuación se mencionan:

- Vendedores: proveen de fichas de juego a aquellos jugadores que desean jugar en las

máquinas de azar.

- Auxiliar de sala y admisión

4.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores por máquina de azar corresponde a la totalidad de posiciones que cada una de estas máquinas contemple.

5. **REGLAS DEL JUEGO**

- Inicio del juego

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

Antes de iniciarse cada sesión, se debe comprobar el correcto funcionamiento de todo el material (máquinas tragamonedas) y de las instalaciones de juego que vayan a utilizarse en el mismo.

- Apuestas

Los jugadores deben efectuar una apuesta de aquellas contempladas por la propia máquina de azar dependiendo de las posibilidades de juego que la misma permita.

- Juego

El juego se desarrollará de acuerdo a las opciones de apuestas y las tablas de pagos para éstas.

La interacción del jugador con la máquina de azar podrá ser mostrada en la pantalla de la propia máquina de azar, en sistemas multiposición o en pantallas o terminales remotos.

6. **CONDICIONES Y PROHIBICIONES NECESARIAS PARA LA PRÁCTICA DEL JUEGO**

6.1 Prohibiciones al jugador

- o Queda terminantemente prohibida la manipulación de las máquinas de azar.
- o Queda prohibido dañar, romper o alterar cualquier elemento de las máquinas de azar.

6.2.1 Condiciones de las máquinas tragamonedas

Las condiciones, requisitos y/o elementos identificatorios de una máquina de azar, serán establecidos en el Registro de Homologación y/o en instrucciones de general aplicación dictadas al efecto por la Superintendencia de Casinos de Juego, según corresponda.

7. **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS**

7.1 Solución de discrepancias

Las irregularidades en el juego deben ser corregidas en forma inmediata por el Director de Máquinas de Azar o el Jefe de Sección. En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al Director de Máquinas de Azar o el Jefe de Sección. Finalmente, se pueden revisar la(s) jugada(s) grabada(s) por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV).

7.2 Jugadas irregulares

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

- o Cualquier error en el pago de premios una vez que se obtuvo la combinación o resultado que según lo informado correspondía a la asignación de un premio.
- o Cualquier eventualidad en las apuestas, desarrollo del juego o pago de premios que se oponga o contradiga las reglas publicadas para las máquinas de azar.

7.3 Pago de apuestas y acumulación de premio o pozos progresivos

Todas las máquinas de azar deben pagar premios directos, sin importar que estén o no asociados al pago de pozos progresivos (Jackpots).

La Superintendencia de Casinos de Juego, en instrucciones de general aplicación, determinará los porcentajes de retorno mínimo para el público.

Las máquinas de azar pueden contemplar, además, la existencia de premios provenientes de uno o más pozos acumulados y/o progresivos y de otros premios adicionales, sea que se otorguen por máquinas de azar que funcionen aisladamente o conectadas a otras máquinas, debiendo informarse adecuadamente al público que se trata de una máquina con estas características.

Los premios que se obtengan a partir de los pozos acumulados y/o progresivos y los otros premios adicionales, se otorgarán en la medida que se cumplan las condiciones establecidas para ello por cada sociedad operadora. Las referidas condiciones deberán ser puestas en conocimiento de los jugadores en forma previa a su implementación.

Las máquinas de azar que tengan la capacidad de pozos progresivos o acumulados, deberán contar con las fichas o el mecanismo para avisar al jugador la obtención del premio máximo en caso que el jugador acierte con una combinación que le da derecho al referido pago.

7.4 Conformación y acumulación de pozos progresivos inter casinos

Los casinos de juego podrán ofrecer sistemas de pozos progresivos para máquinas de azar que permitan la conexión entre casinos, en la medida que dichos sistemas hayan sido previamente homologados y debidamente registrados por la Superintendencia de Casinos de Juego. Asimismo, deberán ceñirse a las instrucciones generales que al efecto imparta esta Autoridad.

Las máquinas de azar que permitan jugar con pozos acumulados inter casinos, deberán cumplir con las mismas exigencias descritas en “Pago de apuestas y acumulación de premio o pozos progresivos”, así como con aquellas exigencias establecidas en las instrucciones a que se hizo referencia precedentemente.

VII. TORNEOS DE JUEGO

1. ASPECTOS GENERALES

1.1 Denominación con que es conocido el juego

Torneo de Juego según alguna de las modalidades de juego contempladas en el presente Catálogo.

1.2 Reseña general del propósito del juego

El Torneo de Juego constituye una variante de juego aplicable a una categoría de juego, a un juego o a una modalidad de juego de azar comprendida en los capítulos anteriores del presente Catálogo.

Para los Torneos de Juego se definen una serie de rondas de juego en las que una cierta cantidad de competidores, que previamente han sido debidamente inscritos, compiten entre sí, eliminándose unos a otros progresivamente. Los juegos en dichos torneos se regirán por las reglas de cada juego o modalidad de juego establecidas en este Catálogo y por el conjunto de reglas particulares propias del torneo, contenidas en el Reglamento de Torneo y/o las Bases de Torneo. En todo caso, tanto el Reglamento de Torneo y/o las Bases de Torneo, deberán ser notificados a la Superintendencia de Casinos de Juego previamente a su implementación.

Las sociedades operadoras sólo podrán desarrollar Torneos de Juego en la medida que cuenten con la respectiva licencia de explotación del juego de azar.

1.3 Clasificación de los Torneos de Juego según categoría y modalidad de juego

Los Torneos se clasificarán de acuerdo a la categoría de juego, juego y/o modalidad específica de juego que constituya el objeto de dicho torneo.

De acuerdo a lo anterior podrán realizarse Torneos en las siguientes categorías de juego:

- Torneos de Ruleta
- Torneos de Cartas
- Torneos de Máquinas de Azar

El Reglamento y/o las Bases de Torneo deberán precisar el tipo de juego y la modalidad de juego específico, respecto de la cual se realizará el respectivo torneo. Por ejemplo, para el caso de la categoría de juegos de carta, un tipo de juego corresponde al Poker y las modalidades de juegos pueden ser, entre otras, el Texas Hold'em Poker o el Stud Poker. Para el caso de la categoría de juegos de máquina de azar, el juego y la modalidad de juego corresponde a máquinas de azar.

2. ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL JUEGO

2.1 Elementos Materiales

Están constituidos por los diversos elementos materiales que se necesitan para el desarrollo de un juego determinado, tales como mesas de juego, ruletas, máquinas de azar, barajas, fichas de torneo u otras fichas, y otros elementos anexos, según la categoría y modalidad de juego del Torneo respectivo. Deberán usarse los mismos elementos ya disponibles y autorizados al casino de juego para el desarrollo normal de los juegos, y si fueren necesarios nuevos elementos, éstos deberán ser previamente autorizados por la Superintendencia.

Los elementos que se empleen (mesas, paños, fichas, barajas, máquinas de azar y sus programas de juego, software de torneos de máquinas de azar, y los demás elementos anexos) deberán ser suficientes para el número de jugadores estipulado en las Bases del Torneo y deberán cumplir con los estándares definidos por la Superintendencia de Casinos de Juego, debiendo encontrarse debidamente homologados con antelación al inicio del Torneo de Juego.

Salvo las reglas especiales que se contienen en el presente Capítulo, en el evento que para la realización de un Torneo de Juego, la sociedad operadora decida utilizar implementos de juego que pertenecen a su stock pero que no corresponden a aquellos que utiliza habitualmente en su casino de juego, o que corresponden a implementos de juego que explota en una modalidad de juego diversa a aquella que constituye el objeto del Torneo, deberá informarlo expresamente a la Superintendencia en la notificación del Reglamento y/o de las Bases de Torneo, especificando los efectos materiales que el uso de tales implementos en el Torneo, genera en el funcionamiento de su casino de juego.

2.1.1. Mesa de juego

Corresponderá a la mesa definida en este catálogo para el juego sobre el que verse el Torneo de Juego respectivo. Las mesas a utilizar en un torneo corresponderán a aquellas con las que normalmente se realiza el respectivo juego en el casino.

Sin perjuicio de lo señalado en el párrafo precedente, el casino de juego podrá utilizar una cantidad mayor al número de mesas de juego que tiene autorizadas, en la medida que así lo contemple en el respectivo Reglamento o Bases del Torneo que será notificado a la Superintendencia.

2.1.2. Fichas de torneo o fichas de dinero o de valor

Según se defina en el Reglamento o en las Bases del referido torneo, se podrán utilizar fichas de dinero o de valor, o fichas propias de torneo.

En los casos en que en un torneo se utilicen fichas de dinero o de valor, se deberán adoptar todos los resguardos que garanticen que el manejo de las fichas empleadas en el torneo se hará en forma separada de aquellas utilizadas en el normal funcionamiento del casino de juego, mientras el jugador esté participando del torneo. Dichos resguardos deberán estar expresamente descritos en el Reglamento del Torneo.

Para el caso de las fichas de torneo, éstas deberán ser diferentes a las de uso común para otros juegos del casino y tendrán como único fin servir a la ejecución de un Torneo de Juego. Estas fichas de torneo no podrán cambiarse por dinero o por fichas de dinero o de valor ajenas al torneo.

2.1.3. Máquinas de azar

Para el caso que se proponga desarrollar un torneo de máquinas de azar, estas deberán formar parte del parque de máquinas de azar, autorizadas para la referida sociedad operadora.

Las máquinas de azar que se utilicen en un torneo, deberán estar habilitadas en “modalidad de torneo” o similar, para lo cual el respectivo software de torneos de máquinas deberá estar homologado. A su vez, estas máquinas deberán estar claramente identificadas y diferenciadas respecto del resto del parque de máquinas de azar que no sean parte del referido torneo, durante la duración de éste.

Se deberán adoptar los resguardos necesarios para contar con toda la información de las máquinas de azar durante el desarrollo del torneo, así como con los registros y cálculo del ingreso bruto de juego o win del torneo.

Asimismo, el casino de juego deberá informar a la Superintendencia las medidas que se adoptarán para asegurar que los contadores normales de las máquinas de azar, no se verán alterados por las actividades que se desarrollen durante el Torneo y las medidas adoptadas para asegurar el correcto cálculo del win diario y retorno (hold) de las máquinas utilizadas en el Torneo en relación con la operación normal del casino de juego.

2.1.4. Elementos anexos

Corresponderá a los elementos requeridos para el juego, sobre el que verse el torneo, según se ha explicitado en este mismo Catálogo.

2.2 Elementos Humanos

2.2.1 Director de Torneo

Para cada Torneo de Juego se deberá designar un Director de Torneo, al que le corresponderá la dirección y coordinación del Torneo de Juego en todas sus fases.

Asimismo, al Director de Torneo le corresponderá la administración de la lista de inscripciones, la coordinación de las mesas y de las máquinas, la redistribución de éstas durante el desarrollo del torneo, así como todo lo referente a la correcta disposición de los elementos materiales y humanos para el correcto desarrollo del torneo y el resguardo de los registros e información propia del desarrollo del mismo.

En todo caso, quien haga las veces de Director de Torneo, deberá formar parte del personal de juego del respectivo casino de juego, y por ende, encontrarse registrado en la Superintendencia.

2.2.2 Personal necesario

Según las especificaciones propias del juego sobre el que se propone desarrollar un torneo, este deberá cumplir con el personal mínimo exigido en los capítulos anteriores del presente Catálogo de Juegos.

3. REGLAS DEL JUEGO

Corresponderán a las reglas establecidas en el presente Catálogo para la categoría, juego o modalidad de juego de que se trate, además de las reglas especiales contenidas en el Reglamento del Torneo o en las Bases del Torneo, según corresponda, las que, en todo caso, no podrán contravenir, en lo esencial, las reglas del juego respectivo, lo que será objeto de acciones de fiscalización por parte de esta Superintendencia.

Las sociedades operadoras deberán adoptar todas las medidas necesarias para que los Torneos de Juego, cualquiera sea su modalidad, se lleven a cabo en las salas de juego del casino de juego y se inicien y, salvo circunstancias extraordinarias, finalicen dentro del horario de funcionamiento autorizado al respectivo casino de juego. Por lo anterior, las personas que participen en estos torneos, sea en calidad de jugadores o como espectadores del mismo, si se permiten, deberán haber pagado el impuesto establecido en el artículo 58 de la Ley N°19.995 por concepto de ingreso a la sala de juego.

Además, se deberá mantener informado al público en general, acerca de las fechas, los horarios y lugar específico donde se realizará el torneo dentro del casino de juego, así como de los Reglamentos y Bases respectivas

3.1 Reglamento de Torneo

Es el documento que contiene las instrucciones o normas de carácter general que rigen a un torneo, definidas por la sociedad operadora, y que pueden ser aplicadas a una o más fechas y/o etapas en que se desarrolle este tipo de torneo. Las referidas instrucciones deberán ser notificadas a la Superintendencia de acuerdo a lo establecido en el numeral 4.1 del presente Título.

El Reglamento de Torneo deberá considerar, a lo menos, los siguientes elementos:

- Aspectos generales.
 - o Nombre del torneo.
 - o Categoría de juego, juego y modalidad de juego sobre el cual se desarrolla el torneo.
 - o Registro y difusión de las actividades del torneo.

- Personal del torneo.
- Procedimiento de inscripción, reinscripción y listas de espera de los jugadores.
 - Procedimiento de inscripción y reinscripción, considerando las invitaciones e indicando las formas de pago de ser procedente.
 - Requisitos que deben cumplir los jugadores para participar y listas de espera, si existiesen.
 - Procedimiento en caso de retiro o no participación de los jugadores, señalando expresamente si se procederá al reembolso de la inscripción o no.
- Reglas generales del juego, correspondientes a las del Catálogo de Juegos, más las modificaciones planteadas a éste sólo para efectos del torneo.
- Rondas o etapas del torneo.
- Elementos materiales del torneo, que difieran de los usados en la operación habitual del casino, identificando entre otros, las fichas de torneo.
- Reglas propias del torneo, las que pueden referirse, entre otras materias, a:
 - Asignación de lugares.
 - Desarrollo del torneo y eliminatorias, especificando, entre otros aspectos, la determinación de ganadores.
 - Tabla de penalidades, si existiese.
- Individualización de aquellos derechos y obligaciones de los participantes del torneo, que sean diferentes a las establecidas en el Catálogo de Juegos.
- Otras normas o reglas.
 - Políticas de suspensión, cancelación o postergación del torneo por parte de la sociedad.
 - Políticas de publicidad y uso de imágenes de los jugadores.
- Indicación de las instancias de publicación del Reglamento y de la lista de participantes del torneo, las que deberán estar a disposición del público durante el desarrollo del torneo.
- Indicación de que el Reglamento estará protocolizado y además publicado en la respectiva página web del casino de juego, en caso que dicho establecimiento cuente con ella.
- Registros de apoyo al torneo, considerando, a lo menos:
 - Registro de inscripción y listas de espera
 - Registro de ranking por cada fecha y/o ronda del torneo.

3.2 Bases de Torneo

Es el documento que contiene las instrucciones y especificaciones propias de cada torneo o etapas de éste, y que se complementan con el Reglamento de Torneo.

Las Bases de Torneo deberán considerar, a lo menos, los siguientes elementos:

- Aspectos generales.
 - o Nombre del torneo.
 - o Categoría de juego, juego y modalidad de juego sobre el cual se desarrolla el torneo.
 - o Difusión del torneo señalando los medios que se utilizarán para darlo a conocer a los potenciales participantes.
 - o Rondas o etapas del torneo.
 - o Las fechas y horarios propuestos para cada una de las etapas del torneo.
 - o Lugares donde se desarrollará el torneo. Identificación del área de las salas donde se desarrollará el torneo.
- Procedimiento de inscripción, reinscripción y listas de espera de los jugadores.
 - o Procedimiento de inscripción y reinscripción, considerando las invitaciones e indicando las formas de pago de ser procedente.
 - o Comienzo y fin del período de inscripciones y número de reinscripciones permitidas.
 - o Valor unitario de las inscripciones y reinscripciones de ser procedente.
- Número mínimo y máximo de jugadores.
 - o Cantidad mínima de jugadores que se requiere para el desarrollo del torneo, indicando los efectos que se producirán en el evento que no se reúna dicha cantidad.
 - o Cantidad máxima de jugadores permitida para el desarrollo del torneo.
- Elementos materiales del torneo, tipo de fichas u otro instrumento, y especificación del nombre y/o número y ubicación de cada una de las mesas o máquinas de azar que se utilizarán en el torneo.
- Reglas propias del torneo.
 - o Métodos de asignación, reasignación y/o distribución de los jugadores en las rondas o etapas del torneo.
- Detalle de las etapas o rondas del torneo, con ejemplos o valores precisos del número de participantes seleccionados en cada ronda, dependiendo del número de jugadores inscritos.
- Premios.
 - o El monto y/o fórmula de cálculo de la recaudación por las inscripciones y reinscripciones de los jugadores.

- o El monto y/o fórmula de cálculo de la recaudación por aportes del casino para premios.
 - o Fuentes de recaudación para premios e ingresos brutos de juego del casino, por inscripción, reinscripción, aportes del casino, etc.
 - o Otros usos de la recaudación, tales como ingresos brutos de juego del casino, premios para otros torneos, etc.
 - o Monto y/o fórmula de cálculo de los premios, indicando método de distribución entre los jugadores y forma de pago de éstos (tabla de premios).
 - o Premios especiales si existiesen.
- Pago de premios, indicando el medio a través del cual el casino de juego pagará los premios.
- Resultados del torneo.
 - o Estructura del cuadro en el que se resumirán los resultados del torneo para completar las inscripciones, recaudación y premios efectivos del torneo.
- Delimitación del área de torneo, con la identificación del área de las salas de juego donde se desarrollará el torneo, describiendo las redistribuciones que se requieran y las acciones que se adoptarán para mantenerla segregada.
- Otras normas o reglas.
 - o Políticas de publicidad y uso de imágenes de los jugadores.

4. REQUISITOS GENERALES

4.1 Notificación de Reglamentos y Bases de Torneos

Los Reglamentos y Bases del Torneo deberán ser notificados a la Superintendencia de Casinos de Juego y, en conjunto con las reglas propias definidas en el Catálogo de Juegos para el juego respectivo, pasarán a formar parte integrante de las normas que regirán el desarrollo del torneo y del juego en particular. Las sociedades operadoras solo podrán publicitar la realización de un Torneo de Juego una vez formalizada su protocolización ante notario y su respectiva notificación a la Superintendencia.

Toda modificación que se requiera introducir al Reglamento y/o a las Bases señaladas, deberá ser previamente protocolizada y notificada a la Superintendencia de Casinos de Juego.

Las notificaciones de Torneos a la Superintendencia deberán ceñirse a las instrucciones generales que al efecto imparta esta Autoridad.

4.2 Segregación del Área de Torneo

Para el correcto desarrollo de las actividades de un Torneo de Juego, la sociedad operadora deberá diferenciar el o las áreas donde se desarrollará el torneo, segregando tanto el acceso como la libre circulación por el referido lugar, debiendo velar porque la segregación de estas áreas no entorpezcan el normal funcionamiento del resto de las dependencias del casino de juego. Con todo, la sociedad operadora deberá, además, adoptar todas las medidas que sean necesarias para que las actividades del Torneo de Juego sean íntegramente grabadas por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV) en los mismos términos y condiciones que el resto de las actividades del casino de juego.

5. OTROS

5.1 Prohibiciones del jugador

- Los jugadores inscritos en un torneo no podrán transferir ni transmitir, a título oneroso o gratuito, su derecho a participar en el torneo.
- Con el fin de cautelar la correcta realización del torneo, los jugadores no podrán ausentarse del torneo por un espacio de tiempo mayor al estipulado en el Reglamento y/o en las bases.
- Los jugadores estarán afectos a todas las prohibiciones correspondientes a la modalidad de juego de que se trate el torneo respectivo.
- Los jugadores estarán afectos a las demás prohibiciones establecidas en el Reglamento y las Bases señaladas.

5.2 Resolución de conflictos

- Solución de discrepancias

En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al Director de Torneo.

- Jugadas irregulares

Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, considerando tanto, aquellas definidas en este Catálogo para cada tipo de juego, como las dispuestas en el Reglamento del Torneo.