

IQUIQUE, 07 JUL 2000

ORDENANZA MUNICIPAL Nº 00316

El Sr. Alcalde, con esta misma fecha, ha dictado la siguiente Ordenanza:

**VISTOS:**

Lo dispuesto en la ley Nº 18.936 del 23 de Febrero de 1990, del Ministerio de Economía, Fomento y Reconstrucción, que autoriza el establecimiento del Casino Municipal de Juego en Iquique,

Lo estipulado Contrato Concesión Casino Municipal de Juegos del 13 de Septiembre de 1996.

El Decreto Alcaldicio Nº 227 de fecha 03 de Abril de 1997.

El Acuerdo 150/00 del Concejo Municipal que consta en Certificado 141/00 del 06 de Julio del 2000.

Y, en ejercicio de las facultades que me confiere la Ley Nº 18.695, sobre Organización y Atribuciones de las Municipalidades.

**ORDENO:**

Deróguese Ordenanza Municipal Nº 196/90 y sus Modificaciones posteriores.

Apruébese nueva Ordenanza Municipal que establece reglamento interno de funcionamiento del Casino Municipal de Iquique.

Publíquese extracto de nueva Ordenanza, el que contendrá lugar de funcionamiento del Casino de Juegos Municipal, horario de funcionamiento, personas que no podrán ingresar a las dependencias del Casino Municipal de Juegos y valor de la entrada al recinto.

El Cuerpo completo de esta nueva Ordenanza estará a disposición del público en Secretaría Municipal y en las dependencias del Casino Municipal de Juegos de Iquique.

**TITULO I  
GENERALIDADES**

**PARRAFO 1**

**De la ubicación del local, funcionamiento y  
concurrencia a las Dependencias**

**Artículo Nº 1:** Las dependencias del Casino Municipal de Iquique, funcionarán en el local denominado edificio Casino de Juegos de Iquique, ubicado en Avda. Arturo Prat Nº 2755, salvo que por resolución fundada, la Ilustre Municipalidad Iquique, decidiera su traslado a otro lugar o establecimiento.

**Artículo NO 4:** No podrán concurrir a las Salas de Juegos, Slot Machine, Bingo u otras dependencias de juegos de azar, ni tener acceso a ellas, bajo pretexto alguno, las siguientes personas:

- a. Los menores de edad según la Ley.
- b. Los ebrios y los que por cualquier motivo estén privados del uso de la razón.
- c. Las personas a quienes la Empresa Concesionaria les niegue la entrada por motivos calificados tales como: mal comportamiento en las Salas de Juegos, carencia de recursos económicos suficientes u otros.
- d. Todas aquellas personas impedidas por alguna norma legal que les afecte.

**Artículo NO 5:** Con el objeto de controlar la concurrencia a las dependencias del Casino, el Concesionario deberá mantener el personal necesario.

**Artículo NO 6:** En caso de discrepancia sobre el alcance o interpretación del presente Reglamento, será resuelta exclusivamente por un comisión integrada por: el Contralor Municipal, el Director de Administración y Finanzas, el Director de Asesoría Jurídica, quien presidirá, de cuya resolución podrá apelar al Alcalde.

#### PARRAFO 2

#### De las operaciones y sus restricciones

**Artículo NO 7:** Será de exclusiva competencia del Concesionario mantener una oficina de cambio de cheques y de Moneda Extranjera, para lo cual deberá cumplir en esta última, con todas las normas que dicte la autoridad competente.

**Artículo NO 8:** Queda estrictamente prohibido al público dentro de todo el recinto del Casino, efectuar las operaciones y acciones que se detallan a continuación:

- a. Compra y venta de mercaderías.
- b. Solicitar u otorgar préstamos en dinero o en especies.
- c. Realizar cambios de Moneda Extranjera, cheques, letras u otros documentos mercantiles.
- d. Realizar cualquier acción que tenga por objeto proveerse o proveer a otro de dinero o valores para emplearlos en el juego.

- e. Ingresar bebidas alcohólicas o drogas no autorizadas medicamente, consumirlas o darlas a consumir.
- f. Realizar todo acto que sea reñido con la moral y las buenas costumbres.

Artículo Nº 9: Todos los valores en fichas que estén en circulación, tendrán validez en todo el recinto y el Concesionario estará obligado a responder por el canje oportuno de ellas.

## TITULO II DE LAS ENTRADAS

### PARRAFO 2 Del valor de las entradas

Artículo Nº 10: El público asistente al Casino Municipal de Iquique, deberá pagar la suma de \$ 300 para acceder al ingreso de las dependencias del mismo.

Las entradas, objeto del presente artículo, serán proporcionadas al Concesionario por la Ilustre Municipalidad de Iquique.

### PARRAFO 2 De la Recaudación

Artículo Nº 11: La venta de las entradas estará a cargo del Concesionario, el que deberá ingresar quincenalmente los fondos recaudados por este concepto ante la Tesorería Municipal. Asimismo, el Concesionario deberá rendir cuenta documentada de los fondos ingresados ante la Contraloría Municipal en la misma oportunidad.

## TITULO III DEL FUNCIONAMIENTO DEL CASINO DE JUEGOS

### PARRAFO 1 Del personal de Salas de Juegos

Artículo Nº 12:

- a. De los Jefes de Salas de Juegos:

Corresponde a los Jefes de Salas, vigilar el buen funcionamiento de éstas, especialmente en lo siguiente:

RECEBIDO  
Municipalidad de Iquique  
1980

1. Que los pagadores efectúen correctamente los pagos.
2. Que el personal de la mesa guarde la debida compostura y proceda con cortesía y corrección en su trato con el público.
3. Que las sumas de dinero que entrega el público a título de gratificación o propina para el personal ingresen efectivamente en la caja que para tales efectos existe en cada mesa de juegos.
4. Facilitar la labor de los pagadores, reduciendo y simplificando las posturas ganadoras efectuadas por el público.
5. Amonestar al personal de la mesa, y separarlos de ella, dando cuenta de la medida de inmediato al jefe de Sección, en casos calificados que así lo aconsejen.
6. Retirar de las mesas, cuando lo ordene el jefe de Sección, las cajas de dineros de las mesas, y conjuntamente con las demás que deberán llevar, los talladores, en un solo acto al lugar del recuento del dinero, todo bajo vigilancia del Jefe de Personal.
7. Concurrir y actuar, cuando se le ordene, en el acto de recuento del dinero de las cajas de las mesas.
8. No abandonar sin permiso previo del Jefe de Personal, el sector de la sala que se le haya asignado.
9. Atender con deferencia y cortesía los reclamos del público y proporcionarle toda la información que solicite, evitando en lo posible, conversaciones ajenas a su misión dentro de la Sala de Juegos.
10. Vigilar que se cumplan los reglamentos y se desarrollen en forma correcta las operaciones de juego, siendo responsables del buen funcionamiento de las mesas, como asimismo, del orden que debe reinar en la sala.
11. Comunicar al jefe de Personal o al Gerente de Juegos cualquier deficiencia que notaren.

b. De los Jefes de Sección:

Los Jefes de Sección cumplirán las mismas obligaciones que los Jefes de Salas, respecto al adecuado funcionamiento y orden de la sección a su cuidado y deberán comunicar al Gerente de Juegos cualquier deficiencia que notaren.

Además deberán asesorar y/o representar al Gerente de Juegos cuando las necesidades así lo requieran.

c. De los Cambistas:

Serán obligaciones de los cambistas las siguientes:

1. Colaborar en la apertura de las mesas.
2. Trasladar las reposiciones que le son solicitadas desde la bóveda a las mesas.

*Handwritten notes and signatures in the bottom right corner, including the name "C. J. ...".*

3. Retirar, cuando estén asignados a otros juegos que no sea ruleta, las cajas de dinero de las mesas, según indicaciones de los Jefes de Sala.
4. Hacer la limpieza de los cilindros de ruleta y responder de su buen funcionamiento.
5. Estar atentos a las indicaciones de los jefes de mesas y jefes de salas, cada vez que sus servicios sean requeridos, permaneciendo para ello en los lugares que debidamente le sean indicados.

d. De los Cajeros:

Serán obligaciones de los cajeros las siguientes:

1. Cambiar por dinero efectivo las fichas que el público presente para su canje.
2. Rendir diariamente o en cada sesión, cuenta de la caja que reciban.
3. Responder de los dineros entregados a su cuidado y de la exactitud de los pagos.

**Artículo Nº 13:** Serán obligaciones de los pagadores las que se detallan a continuación, acorde con los reglamentos de los juegos:

a. De los pagadores de Departamento y Banca; Chemin de Fer; 21 Real:

1. Llevar a las mesas los útiles de trabajo de las mismas.
2. Colocar "la Banca", reconstituir el Naipe Agotado, proceder a hacer "la lluvia" cuando corresponda, mezclar los masos dándoles tres barajas por lo menos y anunciar en voz alta durante el juego, los puntos obtenidos por "el público" y por "la banca".
3. No recoger ni mezclar las cartas después de cada jugada, sino una vez que el público haya comprobado su exactitud.
4. Efectuar los pagos de las posturas ganadoras, por derecha, al público sentado, para continuar en el mismo orden, al público que juegue de pie.
5. Recoger los valores jugados de apuestas no ganadoras.
6. Contar el dinero, sea que provenga de la venta de fichas al público o de posturas hechas en moneda corriente, separando los billetes unos de otros antes de depositarlos en las cajas.
7. Ingresar a la caja destinada a este efecto, las sumas con que el público gratifique a los empleados.
8. Vigilar el paño en que se efectúa el juego e impedir que, después de dada la orden para parar el juego, se continúen haciendo apuestas.

9. Efectuar los cambios que el público solicite, ya sea de dinero por fichas, o fichas por fichas de una u otra clase.
10. Dar en voz alta la orden de "no va más", cuando debe cerrarse el juego.
11. Clasificar y juntar las fichas después de cada jugada.
12. Concurrir cuando se les ordene, al recuento de dinero de las mesas.

b. De los Pagadores de Ruleta y Craps:

1. Vigilar los paños en que se efectúa el juego, e impedir que después de la orden de paralizar las posturas, éstas se continúen haciendo.
2. Efectuar los cambios que el público solicite, sea dinero por ficha o fichas por fichas de una u otra clase, debiendo en el primer caso depositar el dinero que reciba en la caja destinada para el efecto.
3. Indicar al público con el rastrillo el número premiado, retirando las posturas perdedoras, produciendo posteriormente al pago de las posturas ganadoras.
4. Anunciar en voz alta y clara las apuestas ganadoras, como de igual forma los pagos que efectúe.
5. Dar en voz alta y clara la orden de "no va más", cuando debe cerrarse el juego.
6. Concurrir y actuar, cuando se les ordene, en el acto del recuento del dinero de las mesas.

Artículo Nº 14: Serán obligaciones de los Talladores de Ruleta, las siguientes:

1. Hacer girar el cilindro y tirar la bola de márfil en la forma usual, anunciando en voz alta y clara el número favorecido.
2. Dar la orden de "no va más", antes que la bola toque el azar.
3. Colaborar con el pagador en la atención de la mesa.
4. Clasificar o juntar las fichas de acuerdo con su especie, después de cada jugada.
5. Hacer limpieza diaria de las mesas.
6. No vender fichas al público por ningún motivo, no pagar apuestas ganadoras del juego.
7. Acatar todas las órdenes dadas por sus superiores, relacionadas con el rodaje del juego, inclusive la tarea de retirar y portar las cajas de dinero de las mesas cuando las circunstancias lo requieran.

PARRAFO 2  
Del personal de Sala de Slot Machine

Artículo Nº 15: Serán obligaciones del personal de sala de Slot Machine, las siguientes:

1. Preocuparse del aseo y presentación de la sala y máquinas de juego.
2. Mantener en todo momento las máquinas en forma operacional.
3. Realizar una atención deferente al público, efectuando cuando corresponda, el pago de los premios y fichas que le faltaren.
4. Efectuar las reposiciones en fichas necesarias para el funcionamiento de las máquinas.
5. Al Jefe de Sala de slot machine le corresponderá coordinar oportunamente con los técnicos de las máquinas la atención de los clientes que se encuentran en la sala.
6. El Jefe de Sala de slot machine responderá por escrito de las observaciones de los Reportes Diarios de los Sres. Inspectores, en un plazo de 24 hrs., de entregada el Reporte.

PARRAFO 3  
Del personal de otras Dependencias

Artículo Nº 16: Las funciones del personal de otras dependencias, será de acuerdo a su especialidad.

Artículo Nº 17: En el evento de crearse nuevos juegos o abrirse nuevas dependencias, las descripciones de los cargos serán dadas oportunamente por la Gerencia General, informando de éstos a la I. Municipalidad de Iquique.

Artículo Nº 18: En los casos que existan cargos que tengan relación con el público, la atención de ellos deberá ser deferente y preferencia, acorde con la calidad del establecimiento.

PARRAFO 4  
Del Control Durante el Juego

Artículo Nº 19: Al iniciarse el juego de cada mesa, el Jefe de Sala comprobará que la caja referida esté en el lugar destinado en la mesa.

*[Handwritten signature and date]*  
19/10/1984

**Artículo NO 20:** Sólo el pagador, en las mesas de juegos, podrá entregar al público fichas o cambio del dinero correspondiente, debiendo de inmediato depositarlo en la caja de la mesa antes referida. Igualmente, el pagador deberá depositar también en ella el dinero efectivo que se recoja y que provenga del público que ha desarrollado su juego sin fichas y en dinero.

**Artículo NO 21:** Todo cambio que se solicite por el público, deberá ser satisfecho en fichas. Los cambios en dinero en efectivo sólo podrán hacerse en las cajas de las Salas de Juegos.

**Artículo NO 22:** Si por cualquier causa, alguna mesa de juego necesitare más fichas para hacer frente al pago de las posturas del público, deberá solicitar al jefe de Sala una "reposición". El Jefe de Sala, a su vez, la solicitará al tesorero del concesionario y éste la entregará estampando su firma en el formulario respectivo, extendido en cuadruplicado.

La reposición será llevada personalmente por un Cambista, acompañado por el Jefe de Sala que actúa en la operación, a la mesa que la haya solicitado, firmando ambos el referido formulario, conjuntamente con el Jefe de Sección, que debe ser requerido para este efecto, y sólo una vez que éste último verifique que la reposición es recibida conforme por el jefe de la mesa. Uno de los ejemplares del formulario quedará en poder del Jefe de Sección que deba actuar en la liquidación final y recuento del dinero, el segundo será depositado, en presencia de aquel jefe, en la caja de la mesa destinada al dinero, la tercera será entregada al Concesionario o persona que designe para este objeto, y la cuarta quedará en poder del funcionario de la Sección que tenga a su cargo el control de las reposiciones.

**Artículo NO 23:** Las reposiciones podrán tener valores diferentes, pero ellas serán invariables y deberán ser fijados periódicamente por Concesionario.

**Artículo NO 24:** Los formularios de reposiciones deberán tener indicados claramente su numeración correlativa, su valor, la sección en que se efectúan, su fecha y un espacio en blanco para indicar en él la mesa que la solicita y recibe. Los formularios de reposición para cada juego deberán ser de colores diferentes.

**Artículo NO 25:** Terminada la sesión de juego, en todas las mesas se tomará el estado de existencia de fichas y se tomarán de una mesa determinada denominada "mesa de golpe", las fichas necesarias para ir completando la dotación inicial de las mesas que tengan déficit en dicha existencia. De las mesas, que a su vez, tengan sobrante de existencia de fichas sobre la dotación inicial, se tomará dicho sobrante y se depositarán en la "mesa de golpe".

**Artículo NO 26:** Efectuada la operación anterior, se tomará un estado de la "mesa de golpe", en cuyo pasivo figurará su dotación inicial de fichas y las diversas reposiciones efectuadas en esa y en todas las demás mesas.

En el activo, a su vez, figurará el monto total de las fichas existentes en la "mesa de golpe" y el dinero efectivo que contengan las cajas de dinero de las mismas mesas. La diferencia entre el activo y el pasivo referidas determinará la ganancia o pérdida obtenida. el resultado de las operaciones mencionadas se anotará en un formulario especial, el que será firmado en triplicado, con el carácter de liquidación definitiva e invariable, por el Concesionario o su representante, el Jefe de Personal o por el Tesorero.

PARRAFO 5  
Del Recuento del Dinero

Artículo N<sup>o</sup> 27: Todas las cajas de dinero de las mesas sólo podrán ser retiradas personalmente por el Tallador después del cierre de las mismas mesas y cuando el Jefe de Sección de turno lo ordene, en forma conjunta para todas ellas.

Artículo N<sup>o</sup> 28: Después de cada dicha orden, las cajas serán llevadas en un solo acto, cada una por el Tallador respectivo, al cual en que se efectúe el recuento del dinero.

Artículo N<sup>o</sup> 29: Sólo después que todas las cajas estén en dicho local, procederá el Jefe de Turno a su apertura, con las llaves que, conjuntamente con el Tesorero, habrá retirado de la caja de fondos.

Artículo N<sup>o</sup> 30: La operación de recuento de dinero deberá ser efectuada y presenciada por los empleados del Concesionario, dentro de los cuales deben incluirse necesariamente los Jefes de Sala de Turno, el Concesionario o su apoderado.

Artículo N<sup>o</sup> 31: A medida que se vaya abriendo cada caja de dinero, el jefe de Turno deberá comprobar que están depositados en ellas todos y cada uno de los formularios de reposición que aparecen indicados en las planillas, los cuales deberán coincidir exactamente con los demás formularios de las mismas que le han sido entregados por los demás jefes y que corresponden a las reposiciones en que hubieren actuado.

*[Faint handwritten signature or initials]*

**PARRAFO 6**  
**REGLAMENTO DEL JUEGO DE RULETA**

**Artículo N° 32:** La Ruleta es un juego de azar de los denominados de contrapartida, cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el establecimiento organizador y consiste en la apuesta a diversas suertes cuyo resultado depende de una bolita de marfil o algún material especial, de variados tamaños, que girando en el interior de un disco metálico, que a su vez gira en dirección contraria, debe al perder velocidad, caer y depositarse en uno de los 38 casilleros radiales que tiene dicho disco, los cuales están numerados del 0-00 al 36.

El número en que se deposite la bolita será el ganador.

**Artículo N° 33:** Los números dentro del cilindro metálico, están repartidos en dos colores: rojos y negros, en el orden que se indica debiendo ser rojos los números 1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34 y 36; y negros los números 2-4-6-8-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33 y 35. El 0 y 00, que suelen ser blanco o verde, pero que no podrán ser ni rojo ni negro.

**Artículo N° 34:** Los números y suertes sobre los cuales se efectúen las apuestas estarán indicados en el paño de la mesa, en la forma que se indican en el diagrama.

**Artículo N° 35:** El Dolly es un instrumento utilizado para indicar en el paño cual es el número o signo ganador de la jugada.

**Artículo N° 36:** Las fichas de Valor son piezas valoradas utilizadas para expresar las apuestas de juego dentro de los Casinos, debidamente autorizadas por la empresa.

**Artículo N° 37:** Las fichas de valor son piezas valoradas utilizadas para expresar las apuestas de juego dentro de los Casinos, debidamente autorizadas por la empresa.

**Artículo N° 38:** Los marcadores son piezas transparentes, con un valor las que tendrán por objeto indicar el color y valor que adquiere la ficha al ser comprada en la mesa.

**Artículo N° 39:** Por cada jugada se podrán utilizar las fichas de color y las fichas de valor según la indicación siguiente:

1. Para Apuestas Múltiples: Se permitirán fichas de color distinto por cada jugador y podrá utilizarse fichas de valor de una denominación por sólo un jugador, para permitir una mejor identificación individual de los participantes en el juego.
2. Para Apuestas Dobles y Simples: Podrán utilizar fichas de color distinto por jugador y también fichas de valor aún de igual denominación. Queda a criterio del Dealer no permitir más apuestas Dobles o simples cuando le sea difícil identificar dichas apuestas.
3. Límites: Un jugador podrá jugar con fichas de color y de valor siempre y cuando no se exceda del límite máximo permitido por el Casino.

**Artículo N° 40 :** El Dealer Operativo cumplirá los siguientes pasos:

1. Luego que el jugador decide el color y el valor que será asignado a la ficha, el Dealer colocará en la mesa frente a sí la ficha de color al lado y una ficha marcadora del valor que corresponda al valor asignado.
2. El Dealer entregará las fichas de color al jugador.
3. Recogerá la ficha marcadora del valor correspondiente y la colocará en el marcador especial que está en cada ruleta arriba del color recién vendido.
4. Cuando el jugador se quede sin fichas y se retire de la mesa, el Dealer deberá retirar la ficha marcadora de valor del marcador habilitado.
5. Cuando el jugador decida retirarse, entregará sus fichas de color e inmediatamente el Dealer retirará la ficha marcadora de valor y la colocará frente a las fichas de color que están siendo entregadas. Realizará el pago con fichas valoradas y guardará las fichas de color.
6. El procedimiento desde el 1 al 3 también se hará cuando el jugador solicite cambiar sus fichas de color por otro color, manteniendo el mismo valor y/o cuando cambie el valor.
7. Cuando el personal reciba como propina ficha(s) de color, el cambio por fichas de valor deberá hacerse de inmediato.

**Artículo N° 41: DESARROLLO DEL JUEGO**

1. Girar la Bolita: El Dealer Operativo sin mirar directamente a la ruleta hará girar el Disco o Plato y lanzará la bolita en dirección contraria a la del disco, mientras se efectúan las apuestas.

En este momento el Dealer anunciará "se va la bolita" o "jugamos" y posteriormente el Dealer avisará que el juego está por terminar con la frase "últimas apuestas" y segundos después anunciará "no más apuestas" y a la vez extenderá los brazos por encima del paño indicando que el tiempo de apostar ha terminado. Las apuestas colocadas después de dicho acto serán retiradas del paño y entregadas al jugador que corresponda.

2. Número – Color Ganador: Tan pronto la bolita se detenga en cualquiera de los números o signos de la Ruleta, el Dealer cantará con voz alta el número y color o signo ganador, colocando el Dolly sobre el casillero del referido número o signo.

3. Limpiando el Paño: Luego el Dealer procederá a despejar cuidadosamente las fichas perdedoras empezando por las columnas, después las apuestas simples y docenas. Continuará con retirar las fichas alrededor del número-color ganador y finaliza deslizando todas las apuestas del paño hacia la Ruleta, para que el chiper, si lo hubiere, cumpla las funciones establecidas.

Posteriormente, el Dealer Operativo sacará el marcador del número ganador, ordenando las fichas por cada color y las extenderá a un costado para que el supervisor de la mesa observe la cantidad de fichas por color y dé visto bueno al pago de premios. Luego el Dealer colocará las fichas en el número ganador y sobre éstas el Dolly.

Este procedimiento lo repetirá el Dealer Operativo en las demás modalidades de apuestas, cuando existan varias fichas del mismo color o de varios colores.

4. Pagando los Premios: Los premios serán pagados con fichas de color y de valor cuando el jugador lo pida. En caso que no alcancen las fichas de color para realizar el pago, se completará con fichas de valor.

El orden de pago para las apuestas es el siguiente:

- a. Chances simples.
- b. Chances dobles.
- c. Apuestas múltiples.

El pago de las apuestas múltiples tendrá el siguiente orden:

- a. Línea.
- b. Calle.
- c. Cuadro.
- d. Semi-pleno.
- e. Pleno.

Una vez concluidos los pagos se retirarán el Dolly del número ganador para empezar un juego nuevo.

#### **Artículo N° 42:**

Quando se anula el juego

El Dealer operador o el Jefe de Sala de la mesa invalida el lanzamiento de la bolita, en los siguientes casos:

1. Cuando la bolita no ha dado el mínimo de vueltas (03) antes que caiga al Disco o Plato.
2. Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la Ruleta.
3. En el momento en que se lanza la bolita y resbala de inmediato al Disco o Plato.
4. Cuando la bolita sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
5. Si cae un objeto extraño mientras está girando la bolita.
6. Cuando el disco o palto sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
7. Cuando alguien detenga el giro del Disco o Plato.

8. Cuando el Dealer Operativo gire el disco, lance la bolita y proceda a retirarse. El Dealer entrante colocará la bolita en el número ganador anterior y procederá a nuevo juego.

**Artículo N° 43:** Las apuestas que pueden hacerse son las siguientes:

1. Pleno : Apuesta a un solo número. Cuando el jugador coloca sus fichas de color o valor en un solo número o en un signo (0-00). La proporción de pago es 35 a 1.

2. Semi-Pleno : Cuando el jugador apuesta a dos números colocando sus fichas sobre la línea que separa el casillero de dos números, dos signos o de un número y un signo. La proporción de pago es 17 a 1.

3. Calle : Cuando el jugador coloca su apuesta sobre la línea longitudinal exterior que corresponde a la fila de tres números. La proporción de pago es 11 a 1.

Adicionalmente, dicha proporción será pagada cuando el jugador coloque su apuesta en el punto de intersección de las casillas de los números y/o signos que se señalan a continuación: 1,0,2 – 2,00,3 – 2,0,3 – 0,2,00.

4. Cuadro: Cuando un jugador apuesta a cuatro números, coloca su apuesta en el punto de intersección en que se cortan perpendicularmente las líneas que separan los casilleros de cuatro números. La proporción de pagos es 8 a 1.

5. Línea : Apostando a seis números, el jugador coloca su apuesta en la intersección que separa las líneas longitudinales exteriores de dos filas de tres números. La proporción de pago es 5 a 1.

6. Corner: La línea de tres números y dos signos (1,2,3,0,00) es apuesta a cinco números (esquina del cero), de resultar ganador uno de estos números o signos, la proporción de pago es 6 a 1.

7. Columnas: Apuesta a la sección de 2 a 1. Cada columna abarca 12 números que son:

1era. Columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34.

2da. Columna : 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35.

3era. Columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36.

La proporción de pago es 2 a 1.

8. Docenas : Cuando un jugador coloca su apuesta en:

1era. Docena: Abarca del número 1 al 12.

2da. Docena : Abarca del número 13 al 24.

3era. Docena: Abarca del número 25 al 36.

9. Color: Cuando un jugador coloca sus apuestas en una de las secciones que indica todos los números de color rojo o todos los números de color negro.

Rojo: 1,3,5,7,9,12,14,16,18,19,21,23,25,27,30,32,34 y 36.

Negro: 2,4,6,8,10,11,13,15,17,20,22,24,26,28,29,31,33 y 35.

La proporción de pago es 1 a 1.

10. Par o Impar : Cuando el jugador coloca su apuesta en la sección que indica todos los números pares o en la que se indica todos los números impares.

La proporción de pago es 1 a 1.

11. Mayor y Menor: Cuando un jugador coloca su apuesta en la sección que indica "19-36" ó "1-18".

La proporción de pago es 1 a 1.

12. "0 y 00": Cuando sale uno de estos signos (0 ó 00), todas las apuestas de chances pierden, ya sea color, mayor, menor, par, impar, docenas y columnas.

**Artículo N° 44:** Las apuestas ganadoras no retiradas por su dueño quedan a beneficio del Casino.

**Artículo N° 45:** Todas las apuestas efectuadas después de dada la orden de "no va más" y rechazadas por el dealer o pagador son nulas y sin valor, y su monto, cualquiera sea el azar, será devuelto al apostador.

**Artículo N° 46:** Cada apostador deberá hacer sus jugadas solamente en una mesa.

**Artículo N° 47:** A las apuestas que se pasen de los máximos establecidos, cualquiera que ella sea, será pagada conforme le corresponda al máximo vigente en el momento, devolviéndose al jugador el valor con que se pasó del máximo de dicha apuesta.

**Artículo N° 48:** Todas las apuestas deberá hacerlas el jugador solamente con fichas, por ningún motivo se aceptarán apuestas en dinero o de palabra.

**Artículo N° 49:** Todo reclamo o duda que tenga o haga el público con relación a una determinada jugada o apuesta, será aclarada por el Jefe de Sala o Sección, conforme a este reglamento.

**Artículo N° 50:** No se admite depositar objetos tales como paquetes, carteras, monederos, chaquetas. Tampoco se servirán alimentos en las mesas de juego.

## **PARRAFO 7 REGLAMENTO DEL JUEGO DE DADOS " CRAPS "**

**Artículo N° 51:** Se usará la mesa estándar para el juego de dados o " Craps ", la superficie de la mesa es de forma rectangular redondeada en sus ángulos, de 3,75 mts. de largo, por 1,30 mts. de ancho aproximadamente. La mesa tendrá una baranda de 25 cm. de alto, esta baranda tendrá en sus extremos un revestimiento de goma y en la parte central un espejo por un lado y el fichero por el otro lado; la superficie de la mesa estará tapizada en paño y tendrá dibujadas todas las jugadas que se efectúen en dicho juego, y que son las siguientes:

1. Línea de Pase o Pass Line.
2. Línea de No Pase o Don't Pass Line.
3. En las esquinas apuestas al 6 (Big 6) o al 8 (Big 8).
4. Apuestas al número por venir, come.

5. Apuestas contra el número por venir, don-t come.
6. Apuestas de campo o field.
7. Apuestas al siete (Seven).
8. Apuestas a los Craps.
9. Apuestas al once.
10. Apuestas a cualquier Craps (Any Craps).
11. Apuestas a los cuernos (Horn Bet).

**Artículo N° 52:** Se usarán dos dados transparentes de 20 a 25 mm. De lado que son los que determinarán el punto que será la alternativa de ganar o perder, y un bastón de 1 mt. de largo aproximadamente y que será usado por los Pagadores.

**Artículo N° 53:** El juego estará dirigido por dos pagadores y un stickman quienes se distribuirán las funciones de indicar los puntos ganadores, pasar y recoger los dados a los jugadores, corregir cualquier equivocación, colocar en el lugar indicado las apuestas efectuadas por el público, recoger las apuestas perdedoras, pagar las apuestas ganadoras y en general velar que el juego e desarrolle normalmente, de acuerdo a las normas establecidas en el presente reglamento.

**Artículo N° 54:** DESARROLLO DEL JUEGO.

El juego comenzará con una o más personas que se encuentran alrededor de la mesa y que manifiesten su deseo de jugarlo.

Al empezar el juego, el Stickman entregará cinco (5) dados a la primera persona que se encuentra a su izquierda, esta deberá elegir dos (2) de los cinco dados que le fueron ofrecidos y, después de hacer su apuesta y cuando el pagador se lo indique, procederá a tirarlos contra la baranda de la mesa de juego en su parte que está revestida con goma; para que el tiro sea valido ambos dados deberán cruzar la mitad de la mesa, si al menos uno de ellos no ha tocado la goma del otro lado de la mesa el tiro será nulo y el jugador deberá repetir el lanzamiento. Cuando el primer jugador haya perdido, los dados serán entregados al jugador de su izquierda para así continuar correlativamente con las personas que se encuentren alrededor de la mesa de juego, en ningún caso podrán los jugadores cambiarse de lugar para anticiparse a otro jugador en el derecho de tirar los dados, sobre esto será determinante la indicación que haga el pagador. El jugador que le corresponde tirar los dados, como también los demás jugadores que hagan apuestas en la mesa, ganarán o perderán dichas apuestas conforme a lo que de ellas se estipula a continuación.

Para que el jugador lance los dados debe hacer una apuesta en la línea.

**Artículo N° 55: Línea a favor o Pass Line ( 1x1 )**

Esta es la apuesta básica de quién va a lanzar los dados, o de cualquiera que desea apostar a la mano del lanzador. Gana si en el primer tiro hace 7 u 11, y pierde si hace 2,3 o 12. De no hacer uno de los números ya mencionados hará 4,5,6,8,9 o 10 transformándose éste número en el " punto ". Ganará si lo repite antes de repetir 7, y perderá si sucede lo contrario.

Esta apuesta solamente se puede hacer antes del primer tiro de cada jugador. No se puede quitar , aumentar o reducir después que se ha establecido un punto de salida para dicha apuesta.

**Artículo N° 56: Línea en contra o Don t Pass ( 1x1 )**

Es casi lo contrario del Pass Line, gana si en el primer tiro saca 2 o 3, con 12 empata. Pierde con 7 u 11. De no hacer uno de estos números hará 4,5,6,8,9 o 10. Para ganar el lanzador deberá repetir el 7 antes que el punto marcado, de lo contrario perderá.

Esta jugada debe hacerse antes del primer tiro del jugador. No se puede retirar, aumentar o reducir después que se ha establecido un punto de salida para dicha apuesta.

**Artículo N° 57: Nuevo punto o Come ( 1x1 )**

Esta apuesta se puede realizar en cualquier momento después que se ha establecido un punto. Puede ser realizada tanto por el tirador como por cualquier otro jugador, y significa que está apostando a un nuevo número por salir, sin tener en cuenta el que ya está marcado. Gana si en el primer lanzamiento, luego de hecha la apuesta, el lanzador hace 7 u 11 y pierde si hace 2,3 o 12. Si por el contrario saca 4,5,6,8,9 o 10 la apuesta se colocará en el lugar que está indicado en el paño para el dicho número. Ganará si este numero se repite y perderá si sale 7.

Esta apuesta no se puede retirar ni modificar en ningún sentido hasta que se haga ganadora o perdedora.

**Artículo N° 58: Contra el nuevo punto o Don t Come ( 1x1 )**

Es casi lo contrario del Come. También debe ser realizada luego de fijado un punto. Gana si en el primer lanzamiento luego de realizarla el lanzador saca 2 o 3, empata si saca 12, y pierde si saca 7 u 11. De no obtener estos números hará 4,5,6,8,9,o 10, las fichas apostadas se pondrán en el rectángulo superior del lugar que le corresponde a dicho número en el paño. Perderá si el lanzador repite este número antes de sacar 7, y ganará si repite el 7 primero. Esta apuesta no puede ser retirada o modificada en ninguna forma hasta que sea ganadora o perdedora.

**Artículo N° 59: Campo o Field ( 1x1 , 2 y 12 paga doble )**

Apuesta que se puede jugar en cualquier momento. Gana si el lanzador repite cualquiera de los números que aparecen en el lugar designado en el paño que son : 2,3,4,9,10,11 y 12. Pierde si el lanzador repite 5,6,7 u 8.

Gana el doble de lo apostado si salen los número 2 o 12.

**Artículo N° 60: Gran 6 o Big 6 ( 1x1 )**

Esta apuesta se puede realizar, retirar o modificar en cualquier momento. Gana si luego de realizada dicha apuesta el lanzador saca 6 en cualquiera de sus formas, y pierde, si después de haber sido hecha, saca 7.

**Artículo N° 61: Gran 8 o Big 8 ( 1x1 )**

Esta apuesta se puede realizar, modificar o retirar en cualquier momento. Gana si luego de jugada el lanzador repite 8 en cualquiera de sus formas, y pierde si repite 7.

**Artículo N° 62: Siete o Seven ( 4x1 )**

Apuesta que se puede hacer en cualquier momento. Gana si luego de realizada el lanzador repite 7, y pierde si saca cualquier otro número.

**Artículo N° 63: Los extremos o Horn-bet ( 4x1 )**

Apuesta que se puede hacer en cualquier momento. Gana si luego de realizada el lanzador saca 2,3,11 o 12, y pierde si saca cualquier otro número.

**Artículo N° 64: Cualquier Craps o Any Craps ( 7x1 )**

Puede ser realizada en cualquier momento. Gana si en el tiro siguiente, luego de realizada, el lanzador saca 2,3 o 12, y pierde con cualquier otro número.

**Artículo N° 65: Craps 2, 3, 12 ( craps 3, 14x1 ; craps 2 y 12, 29x1 )**

Se puede realizar en todo momento. Gana si repite el Craps que se ha jugado, y pierde con cualquier otro número.

**Artículo N° 66: Suerte o Eleven ( 14x1 )**

Puede realizarse en cualquier momento. Ganará si luego de hecha sale el 11, y perderá con cualquier otro número.

**Artículo N° 67: Parejas o Hardways (3-3 y 4-4, 9x1 ; 2-2 y 5-5, 7x1)**

Se puede realizar, modificar o retirar en cualquier momento. Gana cuando se repite la pareja apostada en la exacta combinación.

Doble dos gana si sale 4 como 2-2, pierde si sale como 3-1 o con 7.

Doble tres gana si sale 6 como 3-3, y pierde si sale como 4-2 , 5-1 o con 7.

Doble cuatro gana si sale 8 como 4-4, y pierde si sale como 5-3, 6,2 o con 7

Doble cinco gana si sale 10 como 5-5, y pierde si sale como 6-4 o con 7.

**Artículo N° 68:** Las apuestas se pagarán conforme al lugar en que estén puestas y cualquier error que cometa el pagador en la colocación de ellas, deberá ser rectificado por el jugador interesado, ya que debe ser el propio jugador quien debe cerciorarse que su apuesta esté bien hecha.

**Artículo N° 69:** No se pagará ninguna apuesta que no esté en el paño.

El interesado deberá cuidar de ella o corregir en el momento oportuno, cualquier error que con ella se produjese.

**Artículo N° 70:** A cada no de los jugadores que le corresponde tirar los dados como primer tiro, le serán entregados cinco (5) dados iguales para que de ellos elija los dos (2) dados con que le corresponde jugar.

**Artículo N° 71:** El jugador que le corresponde tirar los dados, deberá esperar que el pagador le indique el momento de efectuar el tiro.

**Artículo N° 72:** Los dados deberán ser tirados contra la banda de goma más lejana que tenga (a lo largo de la mesa) de donde está ubicado. Para que el tiro sea válido, ambos dados deberán cruzar la mitad de la mesa, y a lo menos uno de ellos deberá rebotar contra la goma, al otro extremo de la mesa, de lo contrario será nulo.

**Artículo N° 73:** El procedimiento del Juego de Craps será el siguiente:

1. Cuando el Boxman da el visto bueno para dar inicio al juego, no necesariamente tendrá que permanecer en la mesa durante el desarrollo del mismo.
2. Cuando el (o los) dado (s) por acción del jugador caiga fuera de la mesa, después del recojo serán verificados por el jefe de la mesa para dar el visto bueno de los mismos. Si él cree conveniente retirar del juego dicho dado (s) se lo comunicará al Supervisor. El jugador podrá solicitar el mismo dado si se encuentra en buen estado o continuar en juego con los dados restantes.
3. El jugador que llegara a la mesa durante el desarrollo del juego para lanzar los dados en turno, tendrá que esperar una vuelta, salvo que ninguno de los jugadores se oponga a que lance fuera de turno.

4. El jugador que lance los dados deberá hacerlo de la siguiente manera:
  - Con una sola mano.
  - No podrá frotarlos con la (o las) mano (s).
  - No podrá frotarlos contra el paño.
  - No podrá sacarlos de la mesa de juego.
5. La vara no podrá ser usada mientras no haya juego en la mesa, debiendo ser utilizada durante el juego únicamente para movilizar los dados.
6. El personal de Casino que ingrese o se retire de la mesa de juego, deberá mostrar por ambos lados las manos.
7. El Boxman será el encargado de verificar la cantidad del cambio, el dinero se colocará por denominación en el paño para conocer con exactitud qué será cambiado, entregará en fichas valoradas el cambio e inmediatamente colocará el dinero en el drop de la mesa.
8. El Stickman verificará que el lanzador de turno haya realizado la apuesta de salida, si lanza los dados sin tener hecha la apuesta, ésta se considerará no realizada, siendo nulo el tiro.
9. Si por error del (o los) Dealer(s), se colocara mal el marcador de salida en un punto equivocado, el Stickman corregirá el error cantando el punto.
10. Se considerará lance no válido (No Roll):
  - a) Cuando alguno de los dados sale fuera de la mesa.
  - b) Cuando alguno de los dados queda en el borde de la mesa.
  - c) Cuando alguno de los dados queda encima de la flota.
  - d) Cuando alguno de los dados cae encima de la copa de dados.
  - e) Cuando alguno de los dados queda montado sobre otro.
  - f) Cuando alguno de los dados queda atrapado entre dos fichas y posesionado en la arista.
  - g) Cuando alguno de los dados queda apoyado en uno de sus vértices.
  - h) Si alguno ó ambos dados son devueltos intencionalmente a la mesa.
  - i) Cuando los dados son lanzados por un jugador distinto al que hubiera establecido el punto.
  - j) Cuando ninguno de los dados llegue o choque con el extremo de la mesa.
11. Se considerará una apuesta realizada cuando las fichas estén en la mesa y el jugador haya indicado en donde apostar y que monto.

Las apuestas se pagarán según su ubicación en las zonas de apuestas del paño, pagándose la proporción establecida para cada modalidad. Las fichas que no se encuentren en una zona de apuestas serán devueltas a los jugadores.
12. Cuando el lanzador decida no terminar el punto en juego, perderá sus apuestas, se le retirará de la mesa y se anulará el punto. En ningún caso los dados podrán ser lanzados por otro jugador que no sea el que estableció el punto.

**Artículo N° 74:** Si el Casino quiere efectuar un cambio de dados, deberá comunicarlo a los jugadores que se encuentren en la mesa y podrá hacerlo si ninguno se opone, salvo que se encuentren deteriorados. En ningún caso los dados que han sido cambiados podrán ser utilizados nuevamente.

**Artículo N° 75:** Los montos mínimos y máximos de las apuestas del público se encontrarán anunciados debidamente en cada mesa.

**Artículo N° 76:** Todas las apuestas deberá hacerlas el jugador solamente con fichas, por ningún motivo se aceptarán apuestas en dinero o de palabra.

**Artículo N° 77:** Todo reclamo o duda que tenga el público con relación a una determinada jugada o apuesta será aclarada por el Jefe de Sala conforme a este reglamento.

**Artículo N° 78:** No se permitirá depositar objetos como paquetes, carteras, vasos, ceniceros, chaquetas, etc. , en los bordes de la mesa.

### **PARRAFO 8 REGLAMENTO DEL JUEGO “ VEINTIUNA REAL “ ( BLACK-JACK )**

#### **Artículo N° 79: MATERIAL DE JUEGO**

Para el funcionamiento del juego del Black Jack, el Casino contará con el siguiente material: una mesa de juego, seis mazos de cartas; un sabot; un recibidor para el descarte; un fichero; las fichas valoradas y dos cortadores según las especificaciones que a continuación se detallan:

- a) La Mesa de Juego: Se usará una mesa apropiada para el juego cuya superficie es de forma de media luna de aproximadamente dos metros de largo por un metro de ancho. La mesa estará cubierta por un paño en el cual se encontrará indicado lo siguiente:
  - Las casillas para siete (7) posturas para las apuestas de los jugadores.
  - Las frases “Black Jack paga tres por dos” y “el repartidor debe pedir hasta con 16 y no pedir desde 17”, que hacen referencia a reglas básicas de este juego, no necesariamente en idioma castellano.
  - Una sección marcada especialmente para que los jugadores coloquen el seguro cuando así lo estimen conveniente, con la frase “Seguro paga dos por uno”, no necesariamente en idioma castellano.
- b) El Mazo de Cartas: Es el conjunto de 52 cartas que conforman la baraja americana, no incluyendo los “Jockers” o comodines. En el Casino se usarán indistintamente 6 ú 8 barajas.
- c) El Sabot: Es el aparato en el que se colocan las cartas que serán empleadas en el juego. Debe tener un mecanismo que permita sacar las cartas una por una.
- d) El Recibidor para el Descarte: Es un instrumento adecuado para el depósito de cartas utilizadas en cada jugada y las que sean quemadas conforme al presente reglamento.

- e) El Fichero: Es el aparato que tiene varias divisiones donde se colocan ordenadamente por denominación las fichas de valor. Dicho aparato cuenta con un cobertor de protección con cerradura de seguridad.
- f) Las Fichas de Juego: Las piezas valoradas utilizadas para expresar las apuestas de juego dentro del casino, debidamente autorizadas y registradas.
- g) El Cortador: Es el instrumento de la misma dimensión de una carta que sirve para que los jugadores o el pagador corten el paquete. No se utilizarán los "Jockers" o comodines para tal efecto. Los cortadores serán de un material y color distinto al del reverso de las cartas.

**Artículo N° 80:** No se permitirá mayor número de jugadores que el de casilleros que tenga marcado el paño. Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de un jugador ocupando dos casillero, en consecuencia, podrá jugar más de una casilla mientras la afluencia de público lo permita.

**Artículo N° 81:** El Pagador barajará los naipes de los mazos que utilice hasta formar un solo paquete. Posteriormente entregará el corte al jugador que le corresponda. Si ningún jugador quisiera cortar, el pagador hará el corte. Seguidamente, el pagador llevará los naipes que quedaron de contraportada al cortador al final del paquete. Luego procederá a insertar el segundo corte en presencia de quien supervise la mesa de juego, a una distancia no menor de un paquete contado desde la primera carta que saldrá del sabot, dejando por lo menos el equivalente a un mazo de naipes hacia la parte posterior y colocará el conjunto de cartas así barajadas en el sabot, de contraportada a la salida de éste. A continuación, el pagador sustraerá del sabot cinco cartas, y las quemará de la siguiente forma: Las sacará del sabot una a una y las colocará en el recibidor para el descarte. Después de este hecho, el pagador invitará a los jugadores a colocar sus apuestas.

**Artículo N° 82:** Las apuestas se realizarán mediante fichas valoradas. Con anterioridad a la repartición de las cartas efectuadas por el pagador, los jugadores deberán colocar sus apuestas mediante fichas en las casillas que para estos efectos se encuentran marcadas en el paño de la mesa de juego. En ningún momento la cantidad apostada podrá ser menor del mínimo o mayor del máximo permitido por el Casino, según los límites establecidos para esa mesa de conformidad con el presente Reglamento. Salida del sabot la primera carta de la jugada, las apuestas no podrán ser manipuladas ni modificadas por los jugadores.

El mínimo de apuestas por mesa será de dos (2).

**Artículo N° 83:** Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas de conformidad con el artículo anterior, el pagador repartirá una carta descubierta a cada jugador comenzando por su izquierda hacia su derecha y repartirá una carta abierta para sí mismo. Luego entregará otra carta descubierta a cada uno de los jugadores, en el mismo orden indicado. Con la entrega de dos cartas descubiertas a cada jugador y la entrega de una carta abierta al pagador, concluye la etapa de "entrega forzosa de cartas", a partir de ese momento cada jugador se podrá plantar, rendir o pedir más cartas, una vez que los jugadores hayan concluido sus jugadas, el pagador se repartirá su 2da. carta, para así de esta forma terminar su jugada pidiendo otra(s) carta(s) si fuese necesario.

**Artículo N° 84:** Un jugador puede retirarse después de haber recibido sus dos primeras cartas, antes de iniciarse la etapa de entrega voluntaria de cartas. Para estos efectos el pagador preguntará a cada jugador si desea retirarse. De ser el caso, el jugador debe pagar la mitad de la apuesta y las cartas recibidas por el jugador se retirarán. El retiro no procede cuando la primera carta del pagador es un "As".

**Artículo N° 85:** Cuando el pagador obtiene en su carta descubierta un "As", los jugadores podrán colocar una apuesta adicional como seguro en la sección del paño marcada especialmente para tal fin. Para estos efectos, el pagador preguntará a los jugadores si desean asegurarse. La apuesta adicional como seguro debe ser colocada una vez terminada la entrega de cartas forzosa. La determinación de una apuesta de seguro ganadora o perdedora se efectuará cuando el pagador reciba su 2da. carta forzosa.

Al hacer esta apuesta adicional, el jugador apuesta a que la segunda carta del pagador será una figura o un "10". Si el jugador acierta recibe un premio en proporción de 2 a 1 por el monto apostado. De no ser figura o "10", las apuestas colocadas en la sección seguros se considerarán perdedoras y el pagador inmediatamente las recogerá, pero la mano o manos del jugador se mantendrán hasta que se determine si son o no apuestas ganadoras. Las apuestas adicionales como seguros sólo podrán efectuarse por la mitad de la apuesta original.

**Artículo N° 86:** Se considera Black Jack a la obtención por cualquier jugador o el pagador de un valor de 21 puntos en sus dos primeras cartas, al tener un as y una figura o un as y un "10". Si cualquier jugador obtiene un Black Jack, el pagador debe pagar inmediatamente pagar al jugador el premio en proporción de 3 a 2, a menos que el pagador obtenga en su primera carta repartida un As, una figura o un 10; en cuyo caso deberá esperar a que todos los jugadores hayan terminados sus juegos y el pagador finalice su jugada.

Adicionalmente, en los casos en que un jugador obtiene un Black Jack y el pagador obtiene en su primera carta un As, el jugador podrá optar por el pago simple. La opción se permitirá hasta antes de iniciarse la etapa de entrega voluntaria de cartas. En este caso el jugador recibe un premio en proporción de 1 a 1 y el pagador recogerá sus cartas y las depositará en el recibidor para el descarte. Si el pagador obtiene un Black Jack, todos los jugadores pierden sus apuestas a excepción de aquellos que hayan obtenido también Black Jack y que hayan continuado en la jugada, en cuyo caso no ganan el premio ni pierden la apuesta efectuada en dicha jugada.

**Artículo N° 87:** Culminada la etapa de "entrega forzosa de cartas", a que se hace referencia en el Artículo 78, el pagador procederá a ofrecer cartas a los jugadores uno por uno, empezando por su izquierda. Sólo después de haber terminado su juego un jugador, podrá el pagador ofrecer cartas al jugador siguiente y así sucesivamente hasta acabar con todos los jugadores. El jugador puede plantarse con las dos cartas que se les sirvieron en la etapa de la entrega forzosa de cartas o puede pedir al pagador que le entregue cartas adicionales una a una hasta que él determine que desea plantarse si el valor de sus cartas es de 21 puntos o menos. Si se pasa, el jugador pierde su apuesta, la cual es recogida inmediatamente por el pagador, así como sus cartas. El pagador pasará al jugador siguiente y se aplicará el mismo procedimiento. Cuando el pagador haya terminado el juego con cada uno de los jugadores procederá a terminar su jugada y si tuviere un valor total de 17 o más puntos en sus cartas, se plantará. Si el valor de sus cartas es de 16 puntos o menos, estará obligado a pedir cartas y continuará pidiendo cartas una a una hasta que su total llegue a 17 o más puntos o en su defecto hasta que vuele.

**Artículo N° 88:** Después de la etapa de entrega forzosa de cartas y cuando a un jugador le llegue el turno de pedir cartas, si las primeras dos cartas repartidas a dicho jugador tienen el mismo valor, podrá considerarlas como manos separadas. Para estos efectos, el importe de la apuesta original permanecerá en su primera mano, debiendo apostar una cantidad igual a la original en su segunda mano. Recibirá por su primera mano una carta, y si así lo desea, pedirá cartas adicionales a dicha mano hasta terminar su juego. Luego, se le entregará por su segunda mano una carta y si así lo desea, pedirá cartas adicionales hasta terminar el juego de esa mano. Si tuviera otra mano por una separación de carta adicional, se aplicará el mismo procedimiento. El jugador podrá separar hasta 3 veces, completándose así, hasta un total de 4 manos (incluyendo su mano original).

**Artículo N° 89:** El jugador puede incrementar su apuesta efectuada de conformidad con el Artículo 77 después de haber recibido sus dos primeras cartas, cualquiera fuese la suma de éstas, cuando le llega el turno de pedir cartas. En estos casos, se le entregará sólo una carta descubierta. El incremento sólo será por un monto igual a la postura original.

**Artículo N° 90:** El pago del premio a las apuestas ganadoras, a excepción del caso señalado en el Artículo 81, se hará en la proporción de 1 a 1. Serán considerados ganadores:

- Los jugadores que se plantaron con un valor de 21 o menos puntos cuando el pagador a volado.
- Los jugadores que se plantaron con un valor de 21 o menos puntos cuando sea mayor al puntaje obtenido por el pagador.

Apuestas perdedoras: Cuando el puntaje del pagador sea mayor al de los jugadores, éstos perderán las apuestas realizadas, sea cual fuere la modalidad empleada.

**Artículo N° 91:** Cuando el valor total de las cartas, sin importar el número de las mismas, es igual en un jugador y en el pagador, el jugador no perderá su apuesta ni ganará el premio.

**Artículo N° 92:** Conforme se va desarrollando el juego, el pagador recogerá las cartas empleadas en las jugadas y las cartas quemadas y las irá colocando en el recibidor para el descarte. El pagador seguirá repartiendo las cartas que queden en el sabot hasta que aparezca a su vista el Corte que había colocado al partir el paquete. Producido este hecho, inmediatamente después que concluya la jugada en que apareció el Corte, el pagador debe nuevamente barajar los mazos de cartas siguiendo el procedimiento establecidos en el Artículo 76.

Adicionalmente, se podrá barajar las cartas cuando las circunstancias así lo ameriten, previa autorización del Jefe de Sala o Sección.

**Artículo N° 93:** Las irregularidades en el juego deben ser corregidas inmediatamente por el pagador con aviso inmediato al Jefe de Sala o Sección.

Asimismo, si a criterio del Jefe de Sala o Sección existen dudas respecto a la solución del incidente, podrá acudir con el representante del casino a verificar el hecho al CCTV.

**Artículo N° 94:** Ante la ocurrencia de los hechos descritos a continuación, el pagador debe actuar de la siguiente manera:

Bajo ninguna circunstancia se podrán retroceder las cartas.

Respecto a la entrega voluntaria de cartas, cuando hubiese discrepancias sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el pagador la haya expuesto, dicha carta no será quemada por el pagador, la ofrecerá a la casilla siguiente, si ningún jugador la aceptare, la banca la tomará para sí.

Si el pagador tuviese una puntuación de 17 o más y equivocadamente se repartiera una carta para sí, dicha carta se devolverá al sabot y será la que le corresponda al 1er. Jugador en la siguiente jugada.

Si no se repartiera carta a un jugador que ha efectuado una apuesta en la casilla para posturas, a opción del jugador, dicha mano se considerará invalidada para ese juego. En caso de que el jugador sólo haya recibido una carta y no se le repartió la segunda carta en el turno que le correspondía, el jugador podrá invalidar su juego o aceptar que se le entregue su segunda carta después de haberse terminado de repartir las dos cartas correspondientes a cada jugador y antes de que se inicie la etapa de "entrega voluntaria de cartas".

Si es que se repartiera el cortador de cartas a algún jugador o al pagador, se procederá de acuerdo a los puntos anteriores.

Si se encontrara una carta descubierta en el sabot, se terminará la jugada e inmediatamente después el pagador efectuará una nueva barajada de juego.

Sin perjuicio de la sanción correspondiente, si no se colocó el cortador en el paquete de naipes o se cayera el sabot de la mesa de juego y por ello no se pudiera concluir una jugada ya iniciada, sólo se pagará a los jugadores que hayan obtenido un Black Jack, anulándose las demás posturas.

Si un jugador que participa con dos o más manos cambiara sus cartas, perderá todas las apuestas efectuadas en dicha jugada.

Si se realiza una apuesta inferior al límite se considerará realizada.

**Artículo N° 95:** Los jugadores deberán abstenerse de tocar las cartas. Cualquier mezcla de cartas de dos o más manos se considerará juego perdido y su o sus autores perderán sus posturas. Es de responsabilidad de los jugadores vigilar su postura. El Casino no aceptará reclamos derivados de esta falta de vigilancia.

**Artículo N° 96:** Todas las apuestas deberá hacerlas el jugador solamente con fichas, por ningún motivo se aceptarán apuestas en dinero o de palabra.

**Artículo N° 97:** Los montos mínimos y máximos de las apuestas del público se encontrarán anunciados debidamente en cada mesa.

**Artículo N° 98:** Todo reclamo o duda que tenga el público con relación a una determinada jugada o a puesta será aclarada por el Jefe de Sala o Sección conforme a este Reglamento.

**Artículo N° 99:** No se admite depositar objetos sobre la mesa, tales como : carteras, billeteras, paquetes, chaquetas. Y tampoco se servirán alimentos en las mesas de juegos.

**Artículo N° 100:** Existe una apuesta adicional, que se llama JACKPOT, el objetivo es conseguir un premio independiente a la jugada que tenga el pagador, dependiendo de la combinación que obtenga el jugador. Los premios del JACKPOT se muestran en la tabla de pagos establecida.

Para jugar a esta modalidad, el jugador deberá colocar en la casilla destinada a tal efecto la cantidad estipulada por el establecimiento. El pago de los premios JACKPOT se hará mediante fichas y directamente en la mesa de juego, con excepción del gran acumulado que podrá pagarse en las 24 horas siguientes a la obtención del premio.

**Tabla de Pagos del Jackpot:**

• Carta Mágica	\$	10.000.-
• Jugador Afortunado	\$	20.000.-
• Dos sietes de Corazón, Diamante, Trébol o Pica	\$	20.000.-
• Tres sietes cualquiera	\$	40.000.-
• Tres sietes de Corazón, Diamante o Pica		20% del pozo del JACKPOT
• Tres sietes de Trébol		100% del pozo del JACKPOT.

**Notas:**

1. Los sietes deben estar correlativos, es decir, no debe haber ninguna carta de otro valor entre medio.
2. Al abrir su mano con 2 (dos) sietes (7), pierde la posibilidad del JackPot, ya que se trata de un nuevo juego.
3. Jugador Afortunado: La máquina indicará en la pantalla el N° de la casilla de un jugador; éste por el sólo hecho de jugar al sistema de Jackpot, gana la suma establecida por el Casino.
4. Carta Mágica: La máquina indicará en la pantalla una carta al azar. Si algún jugador la tiene en ese momento y está jugando al sistema de Jackpot, gana como premio la suma establecida por el Casino.

**PARRAFO 9  
REGAMENTO DEL JUEGO CARIBBEAN STUD POKER**

**Artículo N° 101: MATERIALES DE JUEGO.** Para el desarrollo del juego de Póker 5 cartas, el Casino cuenta con el siguiente material:

a.- La mesa de Juego: Debe estar cubierta por un paño impreso con las indicaciones siguientes:

1. Posturas o Posiciones de cada jugador: El máximo de posturas asignadas por mesa son de 7 (siete). En este juego, cada postura comprende 2 tipos de apuesta, para las cuales se asigna un casillero diferente, debiendo diferenciarlos de la siguiente manera:

- Ante Apuesta : Se dibujará un rectángulo y dentro de este casillero se pondrá la palabra "**ANTE**".
- Apuesta : Se dibujará un rectángulo y dentro de este casillero se colocará la palabra "**BET**".

2. La combinación mínima para que el operador pueda entrar en juego.

Esta inscripción en el paño debe decir : El croupier sólo juega si tiene As con Rey o cartas más altas. La inscripción no necesariamente debe estar en castellano.

- b. El corte: tendrá la forma y tamaño de un naipe y será de color y material diferente de los naipes.
- c. El Descarte: Instrumento para el depósito de las cartas.
- d. El Fichero: Depósito insertado en la mesa de juego donde se colocan las fichas de juego.

- e. Las Fichas de Juego: Piezas valoradas autorizadas, de forma circular y de diferente color por denominación, con las que se efectúan las apuestas.
- f. El Mazo de Cartas: Para efectos de este juego, se deberá considerar 52 cartas, no incluyéndose los Jockers o Comodines. Se trabajará con 2 mazos por mesa, uno de vitela roja y otro de vitela verde u otros, los cuales se usarán alternadamente. Podrán ser cambiados a solicitud del pagador, cuando éste detecte irregularidades, tales como: marcas, suciedad o deterioro, informando de esto a su superior directo.

**Artículo N° 102:** Los naipes del 2 al 10 tendrán el valor que se indica en cada uno de ellos. El naipe de mayor valor será el que tenga el número mayor. Así un 10 será de mayor valor que un 9 y así sucesivamente.

La jota, la reina, el rey y el as se llamarán por su nombre. El as tendrá el valor más alto, seguido del rey, la reina y la jota, en este orden. Estos naipes tendrán un valor mayor que los naipes del 2 al 10.

El as podrá contarse como 1 pero sólo en una escalera donde entren en juego el As, el 2, 3, 4, y 5.

**Artículo N° 103:** El Jefe de Sala o Sección y el pagador de la mesa inspeccionarán que los naipes estén completos, asimismo, verificarán por ambos lados de las cartas que no tengan defectos o marcas. De encontrarse alguna falla se procederá a cambiar baraja, realizando el mismo procedimiento anteriormente señalado.

**Artículo N° 104:** Luego de revisados los naipes, se esparcirán sobre la mesa debiendo apreciarse en forma secuencial por palo, para que el primer jugador o jugadores los puedan verificar. Este procedimiento se repetirá si es que hubiera cambio de cartas en el desarrollo del juego.

**Artículo N° 105:** Una vez que el jugador haya verificado las cartas, el operador procederá a voltearlas y mezclarlas. Luego las barajará, aplicándose el procedimiento interno de barajo manual: 3 barajes, peinado y dos barajes finales. El objetivo del barajo, es que los naipes estén mezclados al azar antes de iniciar el juego en cada ronda.

Los naipes deberán ser barajados en los siguientes casos:

- a) Después de cada mano.
- b) Cuando se coloca baraja nueva.
- c) Si la baraja se ha caído, o
- d) A criterio del Jefe de Sala o Sección.

**Artículo N° 106:** CORTE. El pagador colocará los naipes volteados y agrupados en un solo mazo. Tomará con una mano una cantidad de entre 10 y 42 cartas las cuales procederá a poner sobre el corte. Acto seguido tomará las cartas restantes y las pondrá encima de las otras completando de esta manera el procedimiento de "cortar".

**Artículo N° 107:** PARTICIPANTES. En todas las mesas de juego se permitirá lo siguiente:

- a) Sólo un jugador debe jugar en cada posición.
- b) El jugador sólo podrá jugar una postura o posición, salvo una segunda la cual deberá ser cerrada.
- c) El jugador debe permanecer en su postura desde el inicio hasta el final de la jugada, en su defecto perderá su apuesta.
- d) Está prohibido que los jugadores muestren sus cartas e intercambien información entre ellos, al jugador que lo hiciere se le anulará la mano y se le impedirá que siga jugando si la falta es reiterada.

- e) Prohibido que el jugador retire las cartas de los límites de la mesa.
- f) Para que haya juego en la mesa debe participar como mínimo 1 jugador y como máximo hasta 7 jugadores.

**Artículo N° 108: APUESTAS.** Los montos de apuesta mínima y máxima estarán referidos en función de la apuesta inicial (Ante). Las apuestas se harán antes que el operador reparta cartas. Existen 2 tipos de apuestas:

**Ante apuesta:**

Los jugadores que deseen participar en el juego deberán colocar sus ante apuestas en el casillero correspondiente, identificado con el nombre ANTE. El monto a colocar deberá estar comprendido dentro de los límites de apuestas.

**Apuesta:**

El jugador deberá colocar en el casillero identificado con el nombre de BET, exactamente el doble de su ante apuesta.

**Artículo N° 109: REPARTO DE LOS NAIPES.** Sólo se repartirán naipes después de que hayan sido barajados. Antes de repartir el primer naipe, el pagador verificará que los jugadores hayan hecho su ante apuestas y que se encuentren presente. Sólo se repartirán cartas en el casillero o casilleros que tengan ante apuesta. La secuencia del reparto será de izquierda a derecha del pagador siendo la última carta de cada ronda de reparto para el pagador. Se continuará con este proceso hasta que todas las manos incluyendo la del pagador tengan cinco naipes. Luego de lo cual ya no se repartirán más naipes en esa ronda de juego. En el póker caribeño todos los naipes se repartirán cubiertos a excepción del último naipe del pagador que deberá mostrarse. Una vez repartida la primera carta, el jugador no podrá retirar, modificar o alterar su apuesta. El número incorrecto de cartas a cualquier jugador, anula su mano. El número incorrecto de cartas al pagador, anula la jugada.

**Artículo N° 110: DE LA NO CONTINUACION EN EL JUEGO.** Si un jugador luego de colocar su ante apuesta y de haber revisado las cartas que le tocaron, decidiera no ir al juego, entonces:

- a) El jugador entregará las 5 cartas que recibió, debiendo ser verificado por el pagador de la mesa.
- b) El pagador recogerá la ante apuesta del jugador que opte por esta decisión, introduciéndolas al fichero.

**Artículo N° 111: DE LA CONTINUACION EN EL JUEGO.** Si el jugador decidiera continuar en el juego, deberá colocar exactamente el doble de su ante apuesta en el casillero de la apuesta (BET). Luego que todos los jugadores hayan decidido continuar o retirarse, el pagador procederá a abrir su juego, mostrando sus cartas. El pagador sólo asume apuestas, es decir, que sólo puede comparar su juego con los jugadores que no se retiraron, si es que obtuviera como mínimo AS+REY. Si no hay apuestas y algún jugador solicita ver las cartas del pagador, éstas podrán ser mostradas. En función del juego que obtenga el pagador, se podrán contemplar 2 situaciones:

- a) Si el pagador no obtiene como mínimo AS+REY:
  - Paga en proporción 1 a 1 todas las ante apuestas de aquellos jugadores que realizaron apuestas.
  - Recoge las cartas de cada jugador verificando que sean 5 las cartas que recibe.

b) Si el pagador obtiene como mínimo AS+REY

Es importante detallar en forma ascendente el Valor de las manos, para que se puedan establecer los criterios de comparación, siendo los siguientes:

- As Rey  
Es una mano con cinco cartas de diferente valor que no estén en orden secuencial y dé por lo menos dos palos distintos, obtener un AS y un REY.
- Un Par  
Una mano de dos cartas del mismo valor y tres naipes de diferente valor.
- Dos Pares  
Una mano de dos pares de diferente valor y un naipe de distinto valor.
- Un Trío  
Una mano con tres cartas del mismo valor y dos naipes de valores diferentes.
- Escalera  
Una mano de cinco cartas en orden numérico de por lo menos dos palos distintos.
- Color  
Una mano de cinco cartas del mismo palo, pero no en orden numérico.
- Full  
Una mano con un trío y un par.
- Póker  
Una mano de cuatro cartas del mismo valor.
- Escalera Real Menor  
Una mano de cinco cartas del mismo Palo y en orden numérico.
- Escalera Real al As o Mayor  
Una mano conformada por el AS,K,Q,J y 10 del mismo palo.

b.1 Se pueden presentar 3 posibilidades de acuerdo al valor de la mano que tenga el jugador:

Si la jerarquía de la mano del jugador es menor a la del pagador :

- El jugador pierde la ante apuesta y la apuesta y el pagador introduce estas al fichero.
- El pagador recoge los 5 naipes verificando dicha cantidad.
- El pagador atenderá primero las manos perdedoras.

Si la jerarquía de la mano del jugador es mayor a la del pagador:

- La ante apuesta del jugador gana.
- La apuesta se pagará de acuerdo a una escala de pagos.

Si la jerarquía de la mano del jugador es igual a la del pagador:

- El jugador mantiene su ante apuesta.
- El jugador mantiene su apuesta.

Un empate se da cuando el operador y el jugador tienen 5 cartas del mismo valor. Para efectos de desempate se tomará dentro de una misma jerarquía de manos, la que sea de mayor valor.

**Artículo N° 112: CRITERIO DE DESEMPATE.**

AS/K y PARES: Gana el par mayor. En caso de empate, se recurre a comparar la tercera carta, la mayor gana. Si persistiera el empate se compara la cuarta, la mayor gana, si persistiera el empate, se compara la quinta carta. En caso de empate de las 5 cartas, la mano se considera nula, ni gana ni pierde.

DOS PARES: Gana el par mayor, si el par mayor empata ganará el segundo más alto, si persiste el empate, se compara la quinta carta, la mayor ganará. En caso de empate de las 5 cartas, la mano se considera nula, ni gana ni pierde.

TRIO: Gana el trío mayor.

ESCALERA SIMPLE: Gana la escalera mayor. En caso de empate, la mano se considera nula, ni gana ni pierde.

COLOR: Gana tréboles, picas, diamantes y corazones en ese orden. En caso de persistir el empate, gana la carta más alta.

FULL HOUSE: Gana el trío mayor.

PÓKER: Gana el póker mayor.

ESCALERA REAL MENOR: Gana la escalera con la carta más alta. En caso de empate, gana tréboles, picas, diamantes y corazones en ese orden.

ESCALERA REAL AL AS: En caso de empate, gana tréboles, picas, diamantes y corazones en ese orden.

Ejemplos:

- Entre un trío de cuatros y un trío de cincos, prevalece el trío de cincos.
- Un par de cuatro y un par de seis más una jota (44, 66 y J) es de mayor valor que un par de cuatro y un par de seis más un diez (44,66 y 10).

**Artículo N° 113: PAGO DE LAS APUESTAS.** Para efectuar el pago de las apuestas ganadoras, el pagador deberá abrir las cartas del jugador, de tal forma que se pueda apreciar nítidamente el valor de su juego.

Ante Apuesta : Siempre se paga en proporción 1 a 1.

Apuesta ( BET ) , Se paga según la siguiente escala de pago:

As + Rey	1 a 1
Un Par	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Trío	3 a 1
Escalera	4 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Póker	20 a 1
Escalera Real Menor	30 a 1
Escalera Real al As	50 a 1

**Artículo N° 114: IRREGULARIDADES.** El Casino indica los procedimientos a realizar ante situaciones como las siguientes:

a) Del Reparto de cartas:

- Si al repartir los naipes se viera alguna carta del o los jugadores, el juego continúa de manera normal.
- Si al repartir los naipes se viera una de las primeras cuatro cartas del pagador que no fuera la que se debe descubrir, se dejará abierta, en reemplazo de la que se debe descubrir, para no alterar el proceso de la mano que está en juego.

- Si se reparte cartas en una postura y el jugador no está, se anulará su mano, si ya vio sus cartas se retirará su apuesta declarándose perdida.
- Si al jugador no le reparten cartas habiendo apostado previamente, deberá esperar el siguiente juego.
- Si un jugador retira su apuesta luego de recibir las cartas, se le obligará devolver dicha apuesta.
- Si reparten cartas en una postura donde no se haya realizado la ante apuesta, se recogen esas cartas y queda nula esa mano.

**b) Del abandono del juego:**

- Si el pagador abre su juego y no se percata que un jugador todavía no decidió retirarse, la mano del jugador quedará nula.
- Si las cartas del jugador que se retira se confunden con las de otro(s) jugador(es), se anula la mano de ambos.
- Si las cartas del jugador que se retira se confunden con las del Pagador, se invalida toda la jugada.
- Si un cliente dobla con menos en el BET y el pagador se da cuenta después de descubrir su juego, si el jugador gana, se le pagará tal como está su apuesta. Si el jugador pierde, se le recogerá su apuesta tal como está.

**Artículo N° 115:** Los montos mínimos y máximos de las apuestas a realizar por el público se encontrarán anunciados en cada mesa.

**Artículo N° 116:** Todo reclamo o duda que tenga el público en relación a una determinada jugada o apuesta será aclarada por el Jefe de Sala o Sección conforme el presente reglamento.

**Artículo N° 117:** No se admite depositar objetos tales como paquetes, carteras, monederos, chaquetas. Tampoco se servirán alimentos en las mesas de juego.

**Artículo N° 118:** DEL JACKPOT. Existe una apuesta adicional, la cual se denomina JACKPOT. El objeto de esta apuesta es conseguir un premio independiente de la jugada que tenga el pagador, dependiendo de la combinación que tenga el jugador, regido por la tabla de pagos del JACKPOT. Para jugar a esta modalidad deberá apostar en la casilla destinada a tal efecto, las cantidades estipuladas por el establecimiento. El pago de los premios del JACKPOT se hará mediante fichas y directamente en las mesas, a excepción del gran pozo que podrá ser pagado en las próximas 24 horas de haber sido ganado.

**Los premios del JACKPOT son los siguientes:**

Carta Mágica	\$	10.000.-
Jugador Afortunado	\$	20.000.-
Color	\$	20.000.-
Full House	\$	30.000.-
Póker	\$	80.000.-
Escalera Real Menor		10% del pozo
Escalera Real al As		100% del pozo.

**PARRAFO 10  
REGLAMENTO DEL JUEGO DE MINI BACCARAT**

**Artículo N° 119: OBJETIVO.** El objetivo del Mini Baccarat es obtener el mayor puntaje posible de acuerdo a las reglas del juego, en una combinación de 2 (dos) ó 3 (tres) cartas, siendo la apuesta ganadora la que más se acerque al número 9 (nueve).

**Artículo N° 120: MATERIALES DE JUEGO.**

**La Mesa de Juego:** Se usará una mesa apropiada para la modalidad Mini Baccarat, en cuyo paño figurarán el espacio respectivo (por jugador) para las apuestas a la Banca, al Jugador o Punto.

**Mazo:** Es el conjunto de 52 cartas que conforman la baraja americana, no incluyéndose los jockers o comodines, se usarán 6 ó 8 mazos.

**El Sabot:** Es el aparato en el que se colocan las cartas que serán empleadas en el juego. Deberá tener un mecanismo que permita sacar las cartas una por una.

**El receptor para el descarte:** Es un instrumento adecuado para el depósito de las cartas utilizadas en cada jugada y las que sean quemadas conforme al presente Reglamento.

**Fichero:** Lugar donde se colocan ordenadamente por denominación las fichas de valor autorizadas para el juego en el Casino. Dicho lugar, cuenta con un cobertor de protección.

**Corte:** Tendrá la forma y tamaño de un naipe y será de color y textura diferente al de los naipes.

**Artículo N° 121: DE LOS PARTICIPANTES.** Por cada mesa de juego se permitirá la participación de tantos jugadores como números de casillas tenga el paño, existiendo sólo una postura por jugador, y no se permitirán adhesiones. Esto es común para los jugadores sentados como los de pié. El mínimo de posturas para el juego será de dos (2).

**Artículo N° 122: BARAJA DE CARTAS.** Para iniciar el juego, el pagador realizará el lavado de cartas y luego barajará los mazos formando uno solo y luego pedirá al jugador en primera posición que lo corte, y si éste no lo desea, al siguiente. Luego de esto, el pagador trasladará la parte delantera del mazo hacia atrás e introducirá el corte a no menos de 14 cartas de la parte inferior del mazo y lo introducirá al sabot inmediatamente, después procederá a quemar cartas, sacando una carta abierta y según su valor nominal, sacar tantas como dicho valor lo indique. Una vez salido el corte durante el juego, se concluirá dicho pase e inmediatamente se barajarán los mazos de cartas. Si el corte aparece como primera carta del jugador o Punto, inmediatamente se barajará y no se realizará dicho pase.

**Artículo N° 123: REGLAS DEL JUEGO.** El juego consiste en acumular puntaje mediante la suma aritmética del valor de las cartas, siendo el puntaje mínimo 0 (cero) o también llamado Baccarat y el máximo 9 (nueve). El valor de las cartas es el mismo, salvo el 10, J, Q y K, que valen 0 (cero). En el caso que la suma de cartas excede el valor de 9 (nueve), se eliminará el valor de la decena respectiva, considerándose sólo las unidades, es decir, si la suma de cartas es 15, su valor en el juego será de 5 (cinco). Inicialmente se repartirán cuatro cartas, siendo la primera carta y la tercera para el jugador (Punto) y la segunda y cuarta carta para la Banca. Adicionalmente se podrá repartir una tercera carta tanto para el jugador (Punto), como para la Banca si es que se dan las siguientes condiciones:

- a. Cuando las dos cartas iniciales del jugador (Punto) o la Banca suman ocho (8) ó nueve (9), no habrá tercera carta para ninguno.

- b. Cuando las dos cartas iniciales del jugador (Punto) suman seis (6) o más, no tomará una tercera carta, y si suman cuatro (4) o menos, sí lo hará. Con cinco (5) será opcional. Si nadie apostó a público el pagador será quién descubra el juego, si tiene cinco(5) no pedirá carta.
- c. Las reglas de tercera carta para la Banca son idénticas a la del Punto cuándo éste no requiere tercera carta.
- d. Cuando el jugador (Punto) toma tercera carta, la Banca no lo hará si es que en sus dos cartas iniciales tiene siete (7), y sí lo hará si es que tiene dos (2) o menos.
- e. Cuando el jugador (Punto) toma una tercera carta y la Banca tiene en sus dos cartas iniciales 3,4,5,6, el valor de ésta tercera carta determina si la Banca pide o no.
- f. Las pedidas o plantadas de cinco (5), deberán expresarse de manera verbal y la primera palabra en tal sentido será la válida. La Banca no pide con cinco (5).

**Artículo N° 124: REGLAS NUMERICAS DEL JUEGO.**

TENIENDO LA BANCA	PIDE TENIENDO EL PUNTO	SE PLANTA TENIENDO EL PUNTO
0,1,2	Siempre	
3	1,2,3,4,5,6,7,9,0	8
4	2,3,4,5,6,7	1,8,9,0
5	4,5,6,7	1,2,3,8,9,0
6	6,7	1,2,3,4,5,8,9,0
7	Se Planta	
8,9	Natural. El punto no pide.	

  

TENIENDO EL PUNTO	
0,1,2,3,4	Siempre pide.
5	Opcional. Decide el jugador antes de descubrir las cartas de la Banca.
6,7	Se Planta.
8,9	Natural. La banca no puede pedir.

**Artículo N° 125: DE LAS APUESTAS.** Las apuestas se realizarán mediante fichas valoradas autorizadas. Los jugadores deberán efectuar sus apuestas en las secciones marcadas en el paño, pudiéndolo hacer tanto a la Banca como al jugador o Punto. Una vez salida la primera carta del sabot, (así no haya sido vista), no se aceptarán nuevas apuestas y ningún jugador podrá tocar o modificar su apuesta. El jugador deberá estar presente al realizar la apuesta.

No se aceptarán apuestas en dinero o de palabra, solo en fichas.

Nota: Las únicas apuestas válidas para sacar cartas del sabot son las hechas a la Banca o al Punto, la apuesta al Tie no es válida para hacer juego. Deben haber 2 apuestas en el paño para poder dar el pase.

**Artículo N° 126: DE LOS PAGOS.** Se podrá apostar a la Banca o al jugador (Punto), siendo el pago en ambos casos de uno a uno, cobrándose inmediatamente el 10% de la comisión a las apuestas ganadoras hechas a la Banca. En el supuesto caso que la mano sea un empate (tie), no afectará las apuestas.

**Artículo N° 127: DE LAS IRREGULARIDADES EN EL JUEGO.** Si por error el jugador saca una carta que no corresponda a esa mano, si no ha sido vista, pasará a ser la primera carta para el jugador o Punto del siguiente pase, pudiendo en éste único caso, si no fue vista realizar nuevas apuestas o modificar las existentes hasta antes de salida la segunda carta, y si es que ya fue vista se quemará el siguiente pase sin ninguna apuesta sobre la mesa.

- Si al sacar las primeras cartas del sabot no se puede determinar el orden del pase correspondiente, se quemarán todas las cartas en el paño.
- Para el punto anterior, posteriormente se quemarán cartas conforme se haya hecho al inicio del Sabot.
- Si por accidente saliese el sabot de la mesa de juego, si no se terminó el pase, se anulará y se cambiará de cartas.
- Si el Dealer olvida colocar el corte y no se llegara a concluir el pase en juego, dicho pase será anulado.

**Artículo N° 128:** Los montos mínimos y máximos de las apuestas a realizar por el público se encontrarán anunciados en cada mesa.

**Artículo N° 129:** Todo reclamo o duda que tenga el público con relación a una determinada jugada o apuesta será aclarada por el Jefe de Sala o Sección conforme el presente reglamento.

**Artículo N° 130:** No se admite depositar objetos tales como paquetes, carteras, monederos, chaquetas. Tampoco se servirán alimentos en las mesas de juego.

## **PARRAFO 11 REGLAMENTO DE PUNTO Y BANCA**

**Artículo N° 131: OBJETIVO.** El objetivo del Punto y Banca es obtener el mayor puntaje posible de acuerdo a las reglas del juego, en una combinación de 2 (dos) o 3 (tres) cartas, siendo la apuesta ganadora la que más se acerque al número 9 (nueve).

**Artículo N° 132: MATERIALES DE JUEGO.**

- La Mesa de Juego: Se usará una mesa apropiada para la modalidad Punto y Banca, en cuyo paño figurarán el espacio respectivo (por jugador) para las apuestas a la Banca, al Jugador o Punto.
- Mazo: Es el conjunto de 52 cartas que conforman la baraja americana, no incluyéndose los jockers o comodines, se usarán 6 ú 8 mazos.
- El Sabot: Es el aparato en el que se colocan las cartas que serán empleadas en el juego. Deberá tener un mecanismo que permita sacar las cartas una por una.
- El recibidor para el descarte: Es un instrumento adecuado para el depósito de las cartas utilizadas en cada jugada y las que sean quemadas conforme al presente Reglamento.
- Fichero: Lugar donde se colocan ordenadamente por denominación las fichas de valor autorizadas para el juego en el Casino. Dicho lugar, cuenta con un cobertor de protección.
- Palas: Es una paleta de madera que utiliza el pagador para recoger apuestas perdedoras, pagar apuestas ganadoras y además para la entrega de cartas a los jugadores.
- Corte: Tendrá la forma y tamaño de un naipe y será de color y textura diferente al de los naipes.

**Artículo N° 133: DE LOS PARTICIPANTES.** Por cada mesa de juego se permitirá la participación de tantos jugadores como números de casillas tenga el paño, existiendo sólo una postura por jugador, y no se permitirán adhesiones. Esto es tanto para los jugadores sentados como los de pié.

**El mínimo de posturas para el juego es de dos (2).**

**Artículo N° 134: BARAJA DE CARTAS.** Para iniciar el juego, el pagador realizará el lavado de cartas y luego barajará los mazos formando uno solo y luego pedirá al jugador en primera posición que lo corte, y si éste no lo desea, al siguiente. Luego de esto, el pagador trasladará la parte delantera del mazo hacia atrás e introducirá el corte a no menos de 14 cartas de la parte inferior del mazo y lo introducirá al sabot inmediatamente, después procederá a quemar cartas, sacando una carta abierta y según su valor nominal, sacar tantas como dicho valor lo indique. Una vez salido el corte durante el juego, se concluirá dicho pase e inmediatamente se barajarán los mazos de cartas. Si el corte aparece como primera carta del jugador o Punto, inmediatamente se barajará y no se realizará dicho pase.

**Artículo N° 135: TRASLADO Y ROTACION DEL SABOT.** Al inicio del juego, el pagador entregará el sabot al jugador que haya apostado la mayor cantidad a la Banca, y si éste lo rechazara se continúa con el jugador siguiente en apuesta. El Sabot rotará en sentido contrario a las agujas del reloj conforme avance el juego.

El jugador que tenga el sabot lo retendrá mientras gane la Banca o se dé un empate, en caso contrario lo entregará al jugador que esté a su derecha. Cuando se dé el caso que un jugador gane jugando a la Banca y no desee continuar, se producirá una suite, que es ofertar dentro de los jugadores por el mismo valor, la continuación de la jugada hasta que salga público (o Punto), para volver al jugador siguiente hasta antes de producida la suite.

**Artículo N° 136: REGLAS DEL JUEGO.** El juego consiste en acumular puntaje mediante la suma aritmética del valor de las cartas, siendo el puntaje mínimo 0 (cero) o también llamado Baccarat y el máximo 9 (nueve). El valor de las cartas es el mismo, salvo el 10, J, Q y K, que valen 0 (cero). En el caso que la suma de cartas excede el valor de 9 (nueve), se eliminará el valor de la decena respectiva, considerándose sólo las unidades, es decir, si la suma de cartas es 15, su valor en el juego será de 5 (cinco). Inicialmente se repartirán cuatro cartas, siendo la primera carta y la tercera para el jugador (Punto) y la segunda y cuarta carta para la Banca. Adicionalmente se podrá repartir una tercera carta tanto para el jugador (Punto), como para la Banca si es que se dan las siguientes condiciones:

- a. Cuando las dos cartas iniciales del jugador (Punto) o la Banca suman ocho (8) ó nueve (9), no habrá tercera carta para ninguno.
- b. Cuando las dos cartas iniciales del jugador (Punto) suman seis (6) o más, no tomará una tercera carta, y si suman cuatro (4) o menos, sí lo hará. Si suman cinco (5) será opcional. De no existir apuesta al público el pagador será quién descubra el juego, si obtiene cinco (5) no pedirá carta.
- c. Las reglas de tercera carta para la Banca son idénticas a la del Punto cuándo éste no requiere tercera carta.
- d. Cuando el jugador (Punto) toma tercera carta, la Banca no lo hará si es que en sus dos cartas iniciales tiene siete (7), y sí lo hará si es que tiene dos (2) o menos.
- e. Cuando el jugador (Punto) toma una tercera carta y la Banca tiene en sus dos cartas iniciales 3,4,5,6, el valor de ésta tercera carta determina si la Banca pide o no.
- f. Las pedidas o plantadas de cinco (5), deberán expresarse de manera verbal y la primera palabra en tal sentido será la válida. La Banca no pide con cinco (5).

**Artículo N° 137: REGLAS NUMERICAS DEL JUEGO.**

TENIENDO LA BANCA	PIDE TENIENDO EL PUNTO	SE PLANTA TENIENDO EL PUNTO
0,1,2	Siempre	
3	1,2,3,4,5,6,7,9,0	8
4	2,3,4,5,6,7	1,8,9,0
5	4,5,6,7	1,2,3,8,9,0
6	6,7	1,2,3,4,5,8,9,0
7	Se Planta	
8,9	Natural. El punto no pide.	

  

TENIENDO EL PUNTO	
0,1,2,3,4	Siempre pide.
5	Opcional. Decide el jugador antes de descubrir las cartas de la Banca.
6,7	Se Planta.
8,9	Natural. La banca no puede pedir.

**Artículo N° 138: DE LAS APUESTAS.** Las apuestas se realizarán mediante fichas valoradas autorizadas. Los jugadores deberán efectuar sus apuestas en las secciones marcadas en el paño, pudiéndolo hacer tanto a la Banca como al jugador o Punto, existiendo posturas para quienes deseen hacerlo de pié. Una vez salida la primera carta del sabot, (así no haya sido vista), no se aceptarán nuevas apuestas y ningún jugador podrá tocar o modificar su apuesta. El jugador deberá estar presente al realizar la apuesta.

**Nota:** Las únicas apuestas válidas para sacar cartas del sabot son las hechas a la Banca o al Punto.

**Artículo N° 139: DE LOS PAGOS.** Se podrá apostar a la Banca o al jugador (Punto), siendo el pago en ambos casos de uno a uno, cobrándose inmediatamente el 10% de la comisión a las apuestas ganadoras hechas a la Banca. En el supuesto caso que la mano sea un empate (tie), no afectará las apuestas.

**Artículo N° 140: DE LAS IRREGULARIDADES EN EL JUEGO.**

- Si por error el jugador saca una carta que no corresponda a esa mano, si no ha sido vista, pasará a ser la primera carta para el jugador o Punto del siguiente pase, pudiendo en éste único caso, si no fue vista realizar nuevas apuestas o modificar las existentes hasta antes de salida la segunda carta, y si es que ya fue vista se quemará el siguiente pase sin ninguna apuesta sobre la mesa.
  - Si al sacar las primeras cartas del sabot no se puede determinar el orden del pase correspondiente, se quemarán todas las cartas en el paño.
  - Si aparece una carta descubierta en el sabot, ésta se quemará. Si el corte aparece como primera carta del jugador o punto, inmediatamente se barajará y no se realizará dicho pase.
  - Si por accidente saliese el sabot de la mesa de juego, si no se terminó el pase, se anulará y se cambiará de cartas.
  - Si el pagador olvida colocar el corte y no se llegara a concluir el pase en juego, dicho pase será anulado.
- Si durante el juego se cae una carta o más cartas, si el sistema de CCTV pudo registrarlas, dichas cartas no perderán su valor para dicho pase, y si no pudieron registrarse, se quemarán y se sacarán cartas nuevas para terminar el pase. Lo jugadores no podrán retirarse ni modificar sus apuestas.

**Artículo N° 141:** Los montos mínimos y máximos de las apuestas a realizar por el público se encontrarán anunciados en cada mesa.

**Artículo N° 142:** Todo reclamo o duda que tenga el público con relación a una determinada jugada o apuesta será aclarada por el Jefe de Sala o Sección conforme el presente reglamento.

**Artículo N° 143:** No se admite depositar objetos tales como paquetes, carteras, monederos, chaquetas. Tampoco se servirán alimentos en las mesas de juego.

## **PARRAFO 12 REGLAMENTO DEL JUEGO "CHEMIN DE FER"**

**Artículo N° 144: DENOMINACIÓN.** El "Chemin de Fer" es un juego de cartas de los denominados de círculo que enfrenta a varios jugadores entre sí, teniendo uno de ellos la banca y pudiendo apostar contra ésta todos los jugadores que se hallan sentados y los que se encuentren detrás de éstos de pie.

**Artículo N° 145:** Se utilizarán seis (6) u ocho (8) barajas de 52 cartas, de las denominadas francesas.

**Artículo N° 146:** La mesa será de forma ovalada con un ligero corte o endidura en uno de sus lados mayores que indica la posición del pagador. La mesa ha de tener una serie de departamentos separados y numerados a partir de la derecha del pagador. Cada departamento puede dar acogida a un solo jugador.

La superficie central de la mesa ha de contener las siguientes aberturas o ranuras: una en el centro, donde se introducirán las cartas usadas, también llamada cesta; otra a la derecha del pagador para las deducciones en beneficio de la casa, llamada pozo o "cagnote", y una última, o dos en su caso, para propinas. La cantidad que constituye la banca estará situada frente al pagador a su izquierda, situándose a la derecha del mismo las ganancias del banquero que no constituyan la banca ( que no hayan sido puestas en juego por éste).

**Artículo N° 147:** Cada mesa de juego tendrá permanentemente a su servicio un Jefe de Sala o Sección y un pagador.

- a. Jefe de Sala o Sección. Es el responsable del desarrollo correcto del juego. Actúa como delegado de la Gerencia y le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. Llevará una relación de jugadores que aspiren a ocupar plazas que puedan quedar vacantes.
- b. Pagadores. Tendrán encomendadas las siguientes funciones: recuento, mezcla e introducción de las cartas en el sabot; traslado de las cartas a los jugadores por medio de su pala; anuncio en voz alta de las distintas fases del juego y actuaciones de los jugadores; cálculo e ingreso de la cantidad que corresponda al pozo en la ranura correspondiente; introducción de las cartas y de las propinas en las ranuras destinadas a tal efecto. Asimismo le corresponde la custodia y control de la suma que constituye la banca y el pago de las ganancias a los jugadores. También orientará a los jugadores que lo soliciten sobre las reglas aplicables en cada caso.
- c. Los jugadores. Frente a cada uno de los departamentos de la mesa, podrá sentarse un jugador. La superficie de los departamentos podrá ser utilizada para depositar las fichas y manejar, en su caso, las cartas. También podrán participar en el juego cuantos jugadores lo deseen, situándose de pie alrededor de la mesa y detrás de los que se hallen sentados.

A todos los efectos se establece el siguiente orden de prioridades entre los jugadores: los jugadores sentados sobre los que están de pie; entre los primeros se seguirá la numeración correlativa de los departamentos a partir del que se halle situado a la derecha del banquero. Entre los que están de pie se seguirá el mismo orden de prioridades que entre los sentados. El jugador sentado que cambia de sitio durante una talla está obligado a dejar pasar la mano – “saludar”- ; además, no puede ejercer su derecho de prioridad para adquirir la mano pasada, es decir, coger la banca o para hacer banco hasta que no haya saludado. Lo mismo ocurrirá cuando un jugador ocupe una plaza vacante durante la distribución de un sabot.

Si el cambio de asiento o la llegada de un nuevo jugador se hace al finalizar la talla, el orden de prioridades permanecerá intacto.

En ningún caso puede un jugador ocupar plaza de asiento en varias mesas simultáneamente.

La ocupación de plazas vacantes se hará de la forma siguiente: tendrá prioridad, durante la talla, los inscritos en la lista de espera en poder del Jefe de Sala o Sección, una vez concluida ésta los jugadores sentados que hayan solicitado cambio de plaza.

El jugador que durante dos veces consecutivas rehusa tomar la mano deberá abandonar su plaza en la mesa de juego.

Está prohibido a los jugadores de pie desplazarse de sitio para seguir la “mano”. El que lo haga, será cobrado el primero o pagado el último en su caso.

El jugador que esté ausente de la mesa cuando le corresponda tomar la “mano” perderá su plaza en beneficio del primer inscrito en la lista de espera.

En ningún caso podrá ocuparse una plaza de asiento momentáneamente vacía.

**Artículo Nº 148:** La banca se adjudicará inicialmente al jugador situado a la derecha del pagador ( sentado frente al departamento número uno ) se ira rotando siguiendo el orden de numeración de los departamentos.

Cualquier jugador, esté sentado o de pie, podrá en cualquier pase de la banca, asociarse al banquero, sí éste lo acepta. Poniendo a su disposición una cantidad determinada. El asociado no podrá intervenir en ningún momento en el juego y ganará o perderá en las mismas condiciones que el banquero.

La banca podrá ser retenida por el jugador mientras gana, debiendo en caso de perdida, ser cedida al jugador situado a su derecha. Lo mismo ocurrirá cuando la banca sea abandonada voluntariamente. Sí alguno de los jugadores no quiere tomar la banca, esta seguirá rotando en el orden establecido. En todo caso el jugador que tome la banca habrá de hacerlo, por lo menos, con la misma cantidad del que la abandonó voluntariamente.

Si ningún jugador sentado desea adquirir la banca, se ofrece a los que están de pie, y si nadie la adquiere, el jugador que cedió la banca o pasó la “mano” puede volver a tomarla por la misma cantidad. La mano pasada adquirida por un solo jugador tiene preferencia sobre la adquirida en asociación, el banquero que pasó la mano puede asociarse con el jugador que la ha adquirido posteriormente.

Cuando la banca no ha sido adquirida en el turno rotatorio, se subastará y adjudicará al mayor postor de entre los jugadores sentados y de pie, a excepción del banquero. Los jugadores sentados solo tendrán prioridad sobre los que se hallan de pie en caso de pujas iguales.

Cuando algún jugador que está de pie adquiere la banca (toma la “mano”) y la vuelve a pasar, aquella se ofrece primero al jugador sentado a la derecha del último jugador sentado que tuviese la banca. Cuando el jugador que adquiere la banca está sentado al pasarla, ésta se ofrecerá primero al jugador que está sentado a su derecha.

Una vez adjudicada la banca, el total que la forma puede ser aumentada por el jugador con relación a la cantidad ofrecida pero nunca disminuido.

Si la banca adjudicada es superior a la banca anterior, el jugador que había hecho banca antes de pasarle la "mano", tiene derecho a tomar las cartas, aunque su apuesta sea inferior a la de otros jugadores, pero solo por una jugada.

El banquero que pasa la "mano", así como su asociado, no podrán participar en la subasta de la "mano" que acaban de pasar, pero sí podrán hacerlo cuando el nuevo banquero pase la "mano", y así sucesivamente.

Si ningún jugador adquirió la banca ésta vuelve al jugador situado a la derecha del banquero que pasó la "mano", quién deberá aceptarla por el mínimo establecido en la mesa, en caso de no hacerlo, cederá su plaza.

Cuando el jugador que adquirió una "mano" pasada pierde, el sabot vuelve al jugador sentado a la derecha del banquero que pasó la "mano".

El jugador que adquiere la banca está obligado a dar cartas por lo menos una vez. Si se niega, la banca se subastará, pero no podrán pujar por ella ni este jugador ni el anterior banquero si hubiera pasado la "mano", si en esta primera jugada hay igualdad de puntos, la banca puede ser cedida de acuerdo con las reglas generales.

El mínimo del punto o mínimo de las posturas, es decir, la cantidad mínima para poder jugar como punto contra la banca, deberá aparecer ostensiblemente visible en la mesa.

El máximo del punto o cantidad máxima que puede exponer un jugador es aquella cantidad equivalente a la existente en la banca en cada jugada. Cuando un jugador llaga a dicha cantidad máxima se dice que "hace banco".

La deducción en beneficio del establecimiento queda fijado en un 10% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada.

"Garage" es la cantidad o conjunto de cantidades que el banquero excluye del juego, cuando se dan los casos o circunstancias siguientes:

- a. "Garage" voluntario. Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte de la banca, pero aquél podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere una cantidad equivalente a cincuenta veces el mínimo del punto, pasando entonces a constituir o formar parte del "garage".
- b. "Garage" obligatorio. Es la cantidad que el banquero ha de excluir del juego en la medida en que el importe de la banca excede de la suma de valores de los puntos.
- c. Exclusión del "garage". En el caso de que la banca juegue sin máximo limitado, el banquero podrá renunciar al "garage" anunciando "todo vá".

**Artículo N° 149: REGLAS DEL JUEGO.** El valor del juego depende de los puntos adjudicados a cada carta, que son los que llevan inscritos, salvo el 10 y las figuras, que no tienen ningún valor numérico, y el as, que vale un punto. Se suma la puntuación de las cartas y se desprecian las decenas, teniendo valor exclusivamente la cifra de las unidades. Ganará aquel juego cuya puntuación sea de nueve o esté más próxima a dicha cifra. En caso de empate, la jugada es considerada nula.

El banquero reparte inicialmente y de forma alternada dos cartas tapadas al jugador que se enfrenta con él y se da a sí mismo dos cartas tapadas. Si recibidas las dos primeras cartas, la puntuación es de ocho (8) o nueve(9), éstas serán descubiertas y se abate el juego, debiendo el contrario mostrar, asimismo, su juego.

En los demás casos, el jugador que se enfrenta a la banca podrá solicitar una tercera carta o considerarse servido, lo que anunciará utilizando los términos "carta" y "no", respectivamente. La actuación del jugador se atenderá a las reglas siguientes:

- a. Cuando tiene 0,1,2,3 o 4, ha de pedir carta
- b. Cuando tiene 5, puede optar.

En el supuesto de que el jugador haga banco, no se le aplicarán estas reglas y tendrá libertad para pedir carta o quedarse servido, siempre que lo autorice el Gerente de juegos antes de comenzar la partida. A continuación, el banquero podrá optar entre pedir carta o no hacerlo, excepto cuando tiene cero (baccarat), en que es obligatorio solicitar una tercera carta. A diferencia de las anteriores, la tercera carta se da siempre descubierta. El juego finaliza con el anuncio de las puntuaciones de cada jugador, el descubrimiento de las cartas y el pago o retirada de las apuestas, en su caso.

Todo jugador puede solicitar al pagador aclaraciones sobre las reglas del juego, quién está obligado a dárselas. Si el jugador tiene puntuación de 5 y solicita consejo al pagador, éste le hará plantarse.

El banquero podrá, si lo desea, solicitar del pagador el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso deberá ajustarse a lo en él establecido.

TENIENDO LA BANCA	PIDE TENIENDO EL PUNTO	SE PLANTA TENIENDO EL PUNTO
0,1,2	Siempre	
3	1,2,3,4,5,6,7,9,0	8
4	2,3,4,5,6,7	1,8,9,0
5	4,5,6,7	1,2,3,8,9,0
6	6,7	1,2,3,4,5,8,9,0
7	Se Planta	
8,9	Natural. El punto no pide.	

**Artículo N° 150: DESARROLLO DEL JUEGO.** Es condición imprescindible para que el juego pueda dar comienzo que haya en la mesa un mínimo de cuatro jugadores, cifra que deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

Al principio de cada partida, el pagador, después de mezclar las cartas, las ofrece a los jugadores diciendo " Señores, las cartas pasan". Cualquier jugador puede mezclar las cartas, que a su vez habrán de mezclarse por última vez por el pagador cuando le sean devueltas. Hecho esto, ofrece las cartas al jugador situado a su izquierda y así sucesivamente hasta que alguno de ellos corte el mazo.

A continuación se colocará en el interior, antes de las siete (7) cartas finales del mazo, un corte. La aparición de éste determinará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en el momento.

Adjudicada la banca, el banquero anunciará la cantidad puesta en el juego, que será entregada en fichas al pagador, quién las colocará sobre la mesa a su izquierda. Acto seguido, éste anunciará la suma, indicando a los jugadores que es la cifra máxima que pueden jugar; para ello utilizará la expresión " Hay .... pesos en la banca".

Si hay varios jugadores que quieren hacer banco, se seguirá el orden de las prioridades establecidas.

El banco hecho por un solo jugador, incluso si está de pie, tiene preferencia sobre el banco en asociación.

Si ninguno de los jugadores, sentados o de pie, está dispuesto a hacer banco, puede anunciarse banco parcial, con la expresión "banco con la mesa" para lo cual la cantidad de la postura habrá de ser la mitad de la banca. A continuación, el "croupier" invitará al resto de los jugadores a completar con sus apuestas la suma en banca, hasta que con la voz "no van más apuestas" de por finalizado el tiempo de apostar.

El jugador que ha anunciado " banco con la mesa" tiene derecho a tomar las cartas, incluso si está de pie, excepto cuando alguien dice la frase " con la mesa y último completo ", siendo el hecho de completar la otra mitad el que da prioridad. El "banco con la mesa" es considerado un acto aislado y no da prioridad para la jugada siguiente, salvo que haya sido hecho solo.

Cuando nadie hace banco, ni banco con la mesa, las cartas se dan al jugador sentado cuya apuesta sea más alta. En caso de igualdad de apuestas regirá la orden general de prioridades entre los jugadores. Está prohibido que un jugador sentado una su apuesta a la de otros jugadores, estén de pie o sentados.

La petición de banco no tiene preferencia cuando las cartas ya han sido distribuidas, excepto cuando el jugador repite el banco "banco seguido", en cuyo caso puede hacerlo incluso después de la distribución de las cartas, siempre que otro jugador no las tenga ya en la mano. Tiene derecho a pedir banco seguido el jugador que hizo banco y perdió.

Si en el caso de banco seguido el pagador da por error las cartas a otro jugador, éstas podrán ser reclamadas si aún no han sido vistas ( la carta se considera vista cuando ha sido levantada del tapiz).

Si la petición del banco seguido se produce después de la distribución y entrega de las cartas a otro jugador, éste último tiene preferencia si ha tomado cartas y las ha visto.

Cuando habiéndose anunciado correctamente banco seguido un jugador toma las cartas antes de que el pagador las dé al jugador que anunció banco seguido, aquellas le serán retiradas, aunque hayan sido vistas, y se entregarán al jugador al que corresponda.

Todo banco seguido abandonado puede ser recuperado en caso de igualdad de puntuación entre el banquero y otro jugador o jugadores.

Cuando nadie hace banco y sólo un jugador apuesta contra la banca, éste tendrá derecho al banco seguido.

Una vez realizadas las apuestas y tras la voz del pagador "no van más apuestas", el banquero extraerá las cartas del sabot y las distribuirá de una en una alternadamente, empezando por el jugador contrario. Las cartas serán trasladadas hasta él por el pagador mediante la pala. Queda formalmente prohibido al banquero distribuir las cartas antes de que el pagador haya anunciado "no va más apuestas"; sin embargo, podrá instar al pagador a que retire las posturas efectuadas después de mencionada dicha frase.

Examinadas las cartas y solicitada, en su caso, una tercera, se procederá a descubrir los respectivos juegos, pagando al ganador. Si el triunfo ha correspondido al banquero, se efectuará por el pagador la deducción correspondiente al pozo o "cagnote" y se introducirá su importe en la ranura destinada a tal efecto. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca, salvo si éste decide excluirlas del juego, de acuerdo con lo previsto anteriormente, en cuyo caso el pagador las colocará sobre la mesa a su derecha.

Cuando se hayan terminado las cartas de un sabot, el pagador procederá a realizar las operaciones correspondientes de mezcla, corte e introducción del mazo en el sabot. El banquero que gana la última jugada de una talla tiene derecho a seguir siéndolo en la próxima, si ofrece una cantidad igual a la que constituía entonces la banca.

Ante la petición de algún jugador, las cartas serán revisadas al final de la talla.

**Artículo N° 151: ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO.** Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de haber finalizado el tiempo de las apuestas. Las cartas sacadas no podrán en ningún caso ser reintegradas al sabot, y el jugador que las sacó irregularmente está obligado a seguir la jugada. Si en un caso excepcional el Jefe de Sala o Sección estima que no debe aplicar esta regla en todo su rigor, la carta o cartas sacadas habrán de ser obligatoriamente desechadas y no podrán ser utilizadas por el jugador que tome la mano pasada.

Toda carta que aparezca descubierta, al ser extraída del sabot, se considerará inservible y será retirada, sin que por ello puedan los jugadores disminuir o retirar sus apuestas.

Si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas entre sí, la jugada será anulada.

Cuando alguna carta caiga al suelo, sólo podrá ser recogida por el pagador o cualquier otro empleado del establecimiento, y conservará su valor, reanudándose a continuación la jugada.

Errores del pagador. Si el pagador accidentalmente descubre una carta durante la distribución, los jugadores habrán de ajustarse a las reglas del juego de banquero y punto. En el caso de que las dos cartas del punto sean descubiertas, el banquero habrá de atenerse a lo dispuesto en el cuadro de jugadas de la banca, debiendo pedir carta en los casos opcionales. Cualquier otra falta cometida por el pagador durante el reparto de las cartas anulará la jugada, siempre que no pueda ser aquella rectificadas sin perjuicio para el banquero y el jugador.

En caso que el pagador anuncie por error "carta" cuando el punto ha dicho "no", la jugada se restablece conforme al cuadro. Si el banquero tiene 0,1,2,3,4 y 5, y ya ha sacado una carta, ésta le es adjudicada; si ha sacado dos cartas, la primera de ellas se le adjudica y la segunda se desecha; si tiene 6 o 7, cualquiera sea la carta extraída se desecha.

Errores del banquero. La extracción por parte del banquero de una quinta carta, después de haber dado dos al punto y haberse dado él mismo dos, le obligará a aceptar para sí en el supuesto de que el punto no solicite una tercera carta.

Si el banquero, en la distribución inicial, se da más de dos cartas, se considera que tiene una puntuación de cero (baccarat), aunque conserva su derecho a pedir una tercera carta.

Cuando al dar la tercera carta el banquero da por error dos cartas al jugador contrario, se le adjudicará aquella de las dos con la que forme una puntuación más alta, lo contrario ocurrirá cuando el banquero se dé a sí mismo dos cartas en vez de una.

Si durante la distribución de las dos primeras cartas del punto el banquero deja caer alguna en la cesta, se considera que el punto abate con nueve(9). Cuando esto ocurre con la tercera carta del punto, se considerará que su puntuación es nueve(9). El banquero tendrá en éste caso derecho a una tercera carta, salvo si tiene siete(7).

Si durante el reparto el banquero descubre la primera o tercera carta, al ir ambas dirigidas al punto, aquél deberá descubrir su carta respectiva. Cuando el banquero descubre por error las dos cartas dirigidas al contrario, además de descubrir sus dos cartas, habrá de ajustar obligatoriamente su juego al cuadro de jugadas de la banca.

El banquero ha de hablar siempre después del punto. Si abatiera antes de que éste hubiera pronunciado, los jugadores podrán retirar sus apuestas. Cuando el banquero, teniendo 8 o 9, da u ofrece cartas, pierde su derecho a abatir.

La introducción por el banquero de alguna carta en la cesta antes de que haya sido vista de forma inequívoca por el resto de los jugadores llevará aparejada la pérdida de la jugada para el banquero.

No podrá efectuarse ninguna reclamación contra el banquero cuando la jugada haya finalizado y las apuestas hayan sido cobradas o pagadas.

Errores de los jugadores. Está formalmente prohibido ver las cartas recibidas en forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo. Cualquier jugador que emplee demasiado tiempo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

Excepto el pagador nadie podrá dar consejo a los jugadores. Cuando se infrinja esta regla se estará a merced de lo dispuesto en el cuadro de jugadas.

Si por error el punto dice "carta" en vez de "no", o viceversa, el banquero tiene derecho a darle o no la carta, a menos que aquél tenga "baccarat". En todo caso, el banquero habrá de pronunciarse antes de sacar la carta.

En el caso de que el punto se olvide de abatir en su momento pierde este derecho; si ha pedido carta la decisión la tomará el banquero. El que teniendo nueve(9) olvida abatir, pierde la jugada si el banquero abate con ocho(8).

Cualquier otro error en el anuncio del juego por parte del punto será rectificado, desechándose, si procede, las cartas puestas en juego como consecuencia de dicho error. Se exceptuará de esta regla al jugador que hace banco, en cuyo caso habrá de sufrir las consecuencias de su error, salvo si tiene cero (baccarat) con sus dos primeras cartas, pudiendo entonces solicitar siempre una tercera carta.

Si el jugador arroja las cartas en la cesta antes de que hayan sido vistas, la jugada se dará por perdida.

Las apuestas de los puntos deben ser situadas a descubierto encima de la mesa y deben ser vigiladas por ellos mismos. Ninguna reclamación podrá ser aceptada si esta regla no ha sido cumplida. Cuando haya posturas colocadas sobre la raya, no serán validas, cualquier otro anuncio por parte del jugador obliga al pagador a proceder al cambio inmediato, sin que el jugador pueda oponerse.

- Los casos no previstos en el presente epígrafe del catálogo de juegos, serán sometidos a la apreciación del Jefe de Sala o Sección, quién los resolverá.

**Artículo N° 152:** No se permitirá poner ningún objeto sobre la mesa, tal como carteras, bolsas, billeteras, chaquetas, etc. Tampoco se servirán alimentos en las mismas.

### **PARRAFO 13 REGLAMENTO DEL JUEGO BINGO**

**Artículo N° 153:** El juego se practica en cartones numerados, foliados y valorizados por el Casino de Juegos de Iquique, los cuales constan de 15 números, distribuidos en 3 líneas horizontales de 5 números cada una. Los números van del 1 al 90, distribuidos en 960 cartones por serie.

Los cartones tienen validez sólo para la partida que han sido vendidos, quedando inutilizados para cualquier juego posterior.

El juego se llevará a cabo con la venta mínima de 10 cartones por partida.

**Artículo N° 154:** Los premios se pagarán como sigue:

“ a la línea ” ; que corresponde a los 5 números horizontales de una misma línea y

“ al bingo ” ; que corresponde a los 15 números del cartón.

En ambos casos los premios se pagarán al o los jugadores que indiquen en voz alta tener completo una línea o un bingo, y previa verificación en la mesa de control que los números estén debidamente cantados e iluminados en las pizarras.

**Artículo N° 155:** En caso de haber más de un ganador en el premio de línea o bingo, éste será distribuido en partes iguales, según sea la cantidad de ganadores.

**Artículo N° 156:** La venta de los cartones, como el pago de los premios se efectuarán directamente en las mesas de juego por el personal especializado.

**Artículo N° 157: Distribución de premios:**

10% para premio de la línea.

45% para premio del bingo.

5% para el pozo acumulado y

40% ingreso bruto Casino.

**Artículo N° 158:** El premio Pozo Acumulado se obtiene de las siguientes formas:

- a) El total (100%) ; cuando el jugador tiene Bingo a la bola máxima cantada N° 35.
- b) El 25% del Pozo Acumulado ; cuando el jugador tiene Bingo entre la bola N° 36 y la N° 45.
- c) El 10% del Pozo Acumulado ; cuando el jugador tiene Bingo entre la bola N° 46 y la N° 50.

Al igual que el premio de línea o bingo, en caso de haber más de un jugador premiado, éste pozo acumulado se divide en partes iguales entre los ganadores.

Los jugadores cuentan con elementos computarizados de apoyo a la locución, como ser pizarras donde aparecen las bolas que el locutor canta, además de un panel explicativo donde se indica el monto de los premios, valor del cartón, número de cartones vendidos y número de bolas jugadas.

Además existen una serie de monitores donde el jugador, desde donde se siente a jugar puede ir viendo cada bola que se está cantando.

Al inicio de cada jornada, en presencia de los jugadores se cantarían todas las bolas del balotero, para que puedan comprobar que están las 90 bolas en juego.

TITULO IV

Del Control Municipal

PARRAFO 1

De la Fiscalización

**Artículo Nº 159:** La relación entre la Ilustre Municipalidad de Iquique y el Concesionario se efectuará a través del Director de la Dirección de Control, y a él le corresponderá mantener el vínculo de comunicación oficial.

**Artículo Nº 160:** La fiscalización, inspección y vigilancia sobre el funcionamiento del Casino, Salas de Juegos y obligaciones del Concesionario, será efectuada por la Ilustre Municipalidad de Iquique para el debido resguardo de sus intereses y de los usuarios.

**Artículo Nº 161:** La Unidad encargada de realizar e implementar las acciones contempladas en el artículo precedente, será la Dirección de Control de la Ilustre Municipalidad de Iquique, que para tales efectos podrá requerir la asesoría y participación de los funcionarios de las distintas unidades Municipales.

**Artículo Nº 162:** El Concesionario se obliga a aceptar, sin restricción alguna, otorgando todas las facilidades que se le requieran para las inspecciones y fiscalizaciones señaladas en el presente Título.

PARRAFO 2

DEL PROCEDIMIENTO

**Artículo Nº 163:** La I. Municipalidad de Iquique dispondrá discrecionalmente del personal necesario, debidamente acreditado para efectuar las labores de fiscalización, inspección y vigilancia sobre el funcionamiento del Casino.

**Artículo Nº 164:** Las observaciones de los Inspectores Municipales del Casino tiene carácter obligatorio para la concesión y sus empleados, para la cual remitirá un Reporte Diario que se entregará directamente al Jefe de Sala de Slot machine.

*[Faint handwritten text and signature in the bottom right corner]*

**Artículo Nº 165:** Todas las observaciones y anomalías detectadas por los Inspectores del Casino se registrarán en un Libro de Observaciones, y/o Report Diario, que para tales efectos habrá en la I. Municipalidad de Iquique, es decir en la oficina de los Sres. Inspectores de Casino.

**Artículo Nº 166:** El Concesionario, al momento de la puesta en marcha, deberá abrir un Libro de Reclamos y Sugerencias del público, el que deberá ser revisado diariamente por el Inspector de Casino de turno.

PARRAFO 3

*Del Funcionamiento del Slot Machine o Máquinas Tragamonedas*

**Artículo 167:** El Slot Machine o Máquinas Tragamonedas consiste en operar máquinas de funcionamiento electrónico, las cuales en base a combinaciones de figuras y signos otorgan al público que las juega ciertas posibilidades de premio, según las características de cada una de ellas y de la cantidad de fichas jugadas o ingresadas a la máquina.

**Artículo 168:** Habrá un mínimo de 200 máquinas de tragamonedas funcionando las que operarán con fichas metálicas de diferentes valores y con monedas de \$ 100, con un mínimo del 50% de las máquinas en funcionamiento en idioma español.

F-1 = \$ 200  
F-2 = \$ 500

Fichas de monedas de \$ 100

La cantidad de fichas de los distintos valores indicados preferentemente, como también el número de máquinas que operarán con cada uno de dichos valores, se registrarán en un Acta de Apertura que se levantará para tales efectos, en el momento de la puesta en marcha.

Los valores de las fichas indicadas anteriormente, podrán ser reajustadas por el Concesionario, previa comunicación por escrito a la I. Municipalidad de Iquique, con un plazo no inferior a 30 días del cambio respectivo, a fin de que la Municipalidad modifique la presente Ordenanza.

Las máquinas tragamonedas o slot machine deberán indicar claramente el valor de la ficha a jugar en cada una de ellas.

**Artículo 169:** Las fichas de juegos para el slot machine o tragamonedas, se adquirirán exclusivamente en las cajas habilitadas para tales efectos en el recinto del Casino.

SECRETARÍA GENERAL  
MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE  
1985

1. Las personas que fueren sorprendidas utilizando elementos distintos a la fichas mencionadas preferentemente, serán detenidas y puestas a disposición de la autoridad policial pertinente, sin perjuicio de la medidas administrativas que el Concesionario adopte.
2. Las personas que fueren sorprendidas maltratando o dañando por cualquier medio las máquinas tragamonedas y sus instalaciones, serán impedidas de ingresar al Casino Municipal de Juegos por el Concesionario, sin perjuicio de las acciones legales, penales o civiles que pudiere seguirse en su contra y que los hechos lo ameriten.

De lo anterior, el Concesionario deberá dar cuenta oportunamente a la I. Municipalidad de Iquique.

**Artículo 170:** La sala de máquinas tragamonedas deberá contar permanentemente con un técnico **por cada 150 máquinas en funcionamiento y fracción superior, según horario de la presente Ordenanza**, de cargo de la concesión, quienes prestarán atención a las necesidades de funcionamiento y mantención de las máquinas.

**Artículo 171:** La Concesión dispondrá permanentemente de un Jefe de Sala que cuidará del buen funcionamiento de la atención del público y pago de premios, según corresponda, esto último en forma conjunta con el técnico, representante del Concesionario y un Inspector Municipal de Casino.

**Artículo 172:** Para el funcionamiento inicial de las máquinas tragamonedas se cargarán las cajas o hopper que están en su interior y que les permite pagar los premios menores en forma directa.

Las máquinas tragamonedas estarán ubicadas sobre un cajón gabinete que contiene los depósitos con las fichas que rebalsen de los hopper. Estos gabinetes tienen una puerta con 2 chapas cuyas llaves operarán conjuntamente los representantes de la concesión, y el Inspector Municipal de Casino, asimismo, en forma conjunta serán responsables del llenado de los hoppers, tanto en su carga inicial como en su reposiciones.

**Artículo 173:** Los premios mayores serán pagados en conformidad al siguiente procedimiento, una primera parte pagada directamente por la máquina, en fichas, de acuerdo con su sistema electrónico, y la segunda parte o diferencia, se pagará mediante una orden de pago en triplicado que deberá llevar la firma de los representantes mencionados en el punto anterior. tanto las fichas como la Orden de Pago son canjeables por dinero en efectivo en las cajas instaladas al interior del Casino de Juegos.

**Artículo 174:** Se efectuarán recuentos periódicos para determinar el rendimiento de las máquinas, con la participación de los representantes mencionados precedentemente, más el personal idóneo y necesario que se requiera, en conformidad al Reglamento de Recuentos que operará para tales efectos, emitido por la Dirección de Control.

Se efectuará un recuento general mensual de liquidación, a fin de determinar los ingresos de las máquinas tragamonedas de acuerdo al siguiente procedimiento: Los recuentos parciales y generales se iniciarán inmediatamente después de terminada la jornada de funcionamiento.

1. Se abrirán los gabinetes en orden al valor de las fichas y el número de las máquinas.
2. Se llevarán a la Sala de Recuento los valores que se encuentren depositados tanto en los hoppers como en los depósitos de los gabinetes de las máquinas, esto deberá efectuarse en forma conjunta.
3. Se liquidará por separado, según el número de la máquina y valor de la ficha, el respectivo hopper y depósito del gabinete.
4. El ingreso bruto estará determinado por la diferencia resultante de la suma de los valores obtenidos en el recuento de fichas de los hoppers y depósitos de los gabinetes de todas las máquinas tragamonedas menos (-) los premios pagados según Ordenes de Pago y las Reposiciones de los Hoppers, separando en el mismo acto la carga inicial y la diferencia o faltante en el fichero general, prescripción, el cual se repone en bodega en dinero efectivo.
5. El recuento se llevará a una planilla de liquidación de resultado, a lo menos en cuadruplicado, la que deberá ser firmada por los representantes mencionados precedentemente.

El Inspector Municipal que participe en el recuento deberá remitir las planillas respectivas a la Dirección de control, en original y dos copias.

**Artículo 175:** La Dirección de Control a través de los Inspectores de Casino, debidamente acreditados, fiscalizará lo siguiente:

- a. El correcto estado y funcionamiento de las máquinas tragamonedas.
- b. El ingreso a las salas de máquinas de todo lo que represente valores expresados en fichas y premios.
- c. El pago de los premios mediante formularios firmados por los representantes del Concesionario. Conjuntamente con el Inspector de Casino, previa verificación del premio, y ,
- d. El recuento de fichas de las máquinas tragamonedas.

e. Que la Concesión mantenga permanentemente un stock adecuado para un mes de funcionamiento de los formularios de premios y reposiciones debidamente estar foliados.

f. Que la Concesión mantenga en un lugar visible al público el Reglamento de Juegos de azar aprobado en la presente Ordenanza.

**Artículo 176:** La Dirección de Control, a través de los Inspectores de Casino, constatará **diaria** y permanentemente la existencia en caja y en efectivo una suma no inferior a 2100 UF. **equivalentes en monedas nacional, para garantizar el oportuno canje de las fichas y satisfacer las obligaciones provenientes de los juegos que se practiquen en el Casino.** Se deja claramente establecido que se excluyen de este monto las reposiciones efectuadas a los Hopper de cada una de laas máquinas traga monedas existentes en el Casino de Juegos.

Lo anterior, deberá registrarse diariamente en el Libro de observaciones del Casino, indicándose la hora y personal que participa en el arqueo, o en su defecto, el formulario que se implemente para tales efectos.

#### PARRAFO 11

### DE LAS SANCIONES

### DE LAS FALTAS GRAVES

**Artículo 177:** Se considerará faltas graves las infracciones de las obligaciones señaladas en las siguientes cláusulas del instrumento de Concesión:

1. Octava
2. Novena
3. Décima
4. Undécima
5. Duodécima
6. Décimo Cuarta, letras e, h, j, m, p, q.
7. Décimo Quinta
8. Vigésima Sexta

**Artículo Nº 178:** Las infracciones señaladas en el artículo precedente se sancionarán de conformidad a lo previsto en la cláusula Décimo Novena y de acuerdo al procedimiento señalado en la Cláusula Vigésima, ambas del instrumento de Concesión.

Artículo Nº 179: La presente Ordenanza regirá desde su publicación en el Diario La Estrella de Iquique.

Anótese, comuníquese, publíquese y archívese.-



JORGE SORIA QUIROGA  
ALCALDE



MARIA ANGELICA VEGA PINTO  
SECRETARIO MUNICIPAL