

ANEXO I

LA INFRAESTRUCTURA E INSTALACIONES DE LOS JUEGOS DE LOTERIA Y DE AZAR

CAPITULO I

1 LA INFRAESTRUCTURA E INSTALACIONES DE LOS JUEGOS DE LOTERIA Y DE AZAR

1.1 Requisitos para el acondicionamiento

Los establecimientos (salones de juegos o casinos), además de los requisitos establecidos por la Ley N° 060, y el Anexo del Decreto N° 0781, deberán cumplir lo siguiente:

- a. Planos de diseño y distribución del interior del establecimiento en el cual se establezcan las áreas o salas de juegos donde se desarrollaran sus actividades y de las instalaciones complementarias para los servicios conexos, así como de los servicios básicos.
- b. Los salones de juego o casinos deberán contar con un área donde estará ubicada una caja fuerte con altas medidas de seguridad.
- c. El salón de juegos o casino deberá contar con áreas destinadas a ventanillas de caja para las operaciones de cambio de fichas u otros medios de acceso al juego por dinero y viceversa, así como a otras operaciones señaladas en el presente Reglamento.
- d. Los salones de juego o casinos deberán contar con un área exclusiva y segura para la instalación de los equipos de video, el mismo que deberá observar las medidas de seguridad correspondiente, debiendo contar con los sistemas de circuito cerrado de televisión, grabación y registro, previstos para el control del desarrollo de los diversos juegos del establecimiento y demás operaciones.
- e. Las ventanillas, bóveda y sala de conteo y verificación de fichas o dinero, deberán contar con adecuadas medidas de seguridad.
- f. El sistema eléctrico de todo el ambiente, deberá contar con un cableado adecuado que no interfiera el tránsito de las personas ni la seguridad de las mismas, requiriéndose un sistema de aterramiento, de ser el caso.
- g. Un sistema de aire acondicionado, el mismo que deberá funcionar a través de conductos especiales.
- h. El funcionamiento y características del sistema de extinción de incendios será determinado y autorizado por la autoridad competente como parte de la evaluación técnica de seguridad de los salones de juego o casinos.
- i. El salón de juego o casino deberá contar con salidas de emergencia ubicadas en lugares estratégicos.



2 DEL SISTEMA DE VIDEO

2.1 Requisitos para juegos de mesa

El operador del salón de juegos o casino, con respecto a juegos de mesa, se encuentra obligado a mantener durante las horas de funcionamiento un sistema de video que permita la grabación nítida, ininterrumpida y a tiempo real de lo siguiente:

- a. El procedimiento de apertura de cada mesa de juego, el mismo que se inicia con la colocación de las cajas de entrada de medios de acceso al juego, hasta el retiro de las mismas, al cierre de sus operaciones, incluyendo el desarrollo del juego y el resultado de cada jugada realizada.
- b. Los procedimientos de relleno y devolución de medios de acceso al juego y el conteo de los mismos al cierre de operaciones de cada mesa de juego.
- c. Toda transacción ocurrida en las mesas de juego.
- d. Los lugares que son utilizados para el ingreso y salida de personas a la sala de juego.
- e. La cobertura de las operaciones de caja y sala de conteo deberán incluir tanto la imagen como el audio.

2.2 Requisitos para las máquinas de azar

El operador del salón de juegos o casino, con respecto a las máquinas de azar, se encuentra obligado a mantener durante las horas de funcionamiento un sistema de video que permita la grabación nítida, ininterrumpida y a tiempo real de lo siguiente:

- a. Vista panorámica de las áreas que conforman la sala de juegos.
- b. Toda transacción ocurrida en las máquinas de azar.
- c. Los lugares que son utilizados para el ingreso y salida de personas a la sala de juego.
- d. La cobertura de las operaciones de caja y sala de conteo deberán incluir tanto la imagen como el audio.

CAPITULO II

3 DE LA CONSERVACION Y MODIFICACIONES DEL SISTEMA DE VIDEO

3.1 Mantenimiento de la infraestructura e instalaciones.

El operador del salón de juegos o casino deberá realizar mantenimiento periódico de la infraestructura e instalaciones en general correspondientes que garantice el óptimo funcionamiento y seguridad de los jugadores o participantes, personal y público en general.

3.2 Conservación de las cintas de video o medios magnéticos.

Toda grabación de vídeo o medios magnéticos utilizados, deberá conservarse durante un (1) año, a menos que la AJ ordene al operador la conservación por un plazo mayor.

Toda cinta de vídeo o medios magnéticos utilizados en original, serán entregados a la AJ a requerimiento expreso.



3.3 De los cambios en el sistema de video o medios magnéticos

La AJ podrá establecer mediante Resoluciones Administrativas las modificaciones en las condiciones técnicas para el uso del sistema de video.



ANEXO II

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN DE MEDIOS, ACCESOS Y JUEGOS AUTORIZADOS.

El siguiente formulario debe ser llenado de forma obligatoria por el operador de acuerdo al siguiente detalle:

1.- Nombre del Operador

Razón Social del Operador.

2.- Categoría

Indicar a que categoría (Cartas, Dados, Ruletas, Máquinas de Azar o Sorteos) se inscribirá el juego, medio de juego, o medio de acceso al juego según corresponda.

3.- Nombre del Juego

Indicar el nombre o denominación(es) con que es conocido el juego.

4.- Modalidad del Juego

Indicar la modalidad del juego si corresponde, de acuerdo a la categoría en que se inscriba

5.- Medios de acceso al Juego

Indicar los medios de acceso al juego (fichas, tickets, boletos, cartones, cupones, etc.) de acuerdo a la categoría en que se inscriba.

6.- Medios del Juego

Indicar el medio del juego (mesas, máquinas y otros medios de juego) de acuerdo a la categoría en que se inscriba.

7.- Características y descripción del Juego

Indicar un resumen general de las características y descripción del juego (Ejemplo: El black jack es un juego de cartas cuyo objeto es alcanzar veintiún puntos o acercarse a ellos sin pasar de este límite, los participantes juegan a ganarle al croupier y no necesariamente a obtener veintiún puntos. El juego es individual aunque puede haber más de un jugador, de tal forma que el croupier juega con cada uno de ellos a la vez).



8.- Características técnicas del medio de Juego

Indicar las características técnicas del medio de juego (Ejemplo: Mesa de juego para Ruleta: una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad).

9.- Identificación del Fabricante

Indicar el nombre del Fabricante del medio de juego.

10.- Marca del medio de juego

Indicar la marca del medio de juego.

11.- Número de serie del juego

Indicar el número de serie del juego, cuando corresponda.

12.- Número de serie del medio de juego

Indicar el número de serie del medio de juego, cuando corresponda.

13.- Origen del medio de juego

Indicar el país de origen del medio de juego, cuando corresponda.

14.- Comercializador o Distribuidor

Indicar el nombre del Comercializador o Distribuidor del juego, medios de acceso y medio del juego, según corresponda.

15.- Documento de adquisición.

Indicar los documentos de adquisición del juego, medios de acceso y medio de juego (Factura comercial de origen y Documento Único de Importación – DUI; factura o nota fiscal) según corresponda.



16.- Certificado de Cumplimiento

Indicar el número (alfanumérico o numérico) y lo más relevante del juego, medios de acceso y medios del juego la del certificado de cumplimiento acompañando el documento original del mismo, según corresponda.

17.- Empresa Certificadora

Indicar el nombre o razón social de la Entidad Certificadora.

- En caso de no corresponder el llenado de alguna de las casillas se deberá colocar la sigla N/A (no aplica).



ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES

1	DISPOSICIONES GENERALES	1
1.1	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	1
1.2	REGLAS GENERALES APLICABLES.....	2
1.2.1	Apuestas.....	2
1.2.2	Condiciones y prohibiciones generales para la práctica del juego.....	2
1.2.3	Sanciones.....	4
1.3	RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS.....	4

CAPÍTULO II JUEGOS DE AZAR Y SORTEOS

2	CATEGORÍA: JUEGOS DE CARTAS	5
2.1	BLACK JACK.....	5
2.1.1	Nombre de Juego: Black Jack.....	5
2.1.2	Características y descripción del juego.....	5
2.1.3	Modalidades del Juego.....	5
2.1.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	5
2.1.5	Reglas del Juego.....	6
2.1.6	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	11
2.1.7	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	12
2.2	PUNTO Y BANCA.....	14
2.2.1	Nombre de Juego: Punto y Banca, Bacara, Baccarat ó Bacarrá.....	14
2.2.2	Características y descripción del juego.....	14
2.2.3	Modalidades del Juego.....	14
2.2.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	14
2.2.5	Reglas del Juego.....	17
2.2.6	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	23
2.2.7	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	24
2.3	POKER.....	25
2.3.1	Nombre de Juego: Poker.....	25
2.3.2	Características y descripción del juego.....	25
2.3.3	Modalidades del Juego.....	25
2.3.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	27
2.3.5	Reglas del juego.....	28
2.3.6	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	51
2.3.7	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	54
2.4	TREINTA Y CUARENTA.....	59
2.4.1	Nombre de Juego: Treinta y Cuarenta.....	59
2.4.2	Características y descripción del juego.....	59
2.4.3	Medios Necesarios Para el Juego.....	59
2.4.4	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	62
2.4.5	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	62
2.5	POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS.....	64
2.5.1	Progresivo en mesas para algunas de las modalidades de juego contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados.....	64
2.5.2	Características y descripción del juego.....	64
2.5.3	Modalidades de juego con esta variante.....	64
2.5.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	64
2.5.5	Reglas de la variante del juego.....	65



2.5.6	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	67
3	CATEGORÍA: JUEGOS DE DADOS.....	69
3.1	CRAPS.....	69
3.1.1	Nombre de Juego: Craps.....	69
3.1.2	Características y descripción del juego.....	69
3.1.3	Modalidades de juego.....	69
3.1.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	69
3.1.5	Reglas del juego.....	70
3.1.6	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	74
3.1.7	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	75
4	CATEGORÍA: JUEGOS DE RULETA.....	78
4.1	RULETA FRANCESA.....	78
4.1.1	Nombre de Juego: Ruleta Francesa.....	78
4.1.2	Características y descripción del juego.....	78
4.1.3	Medios Necesarios Para el Juego.....	78
4.1.4	Reglas del juego.....	79
4.1.5	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	82
4.1.6	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	82
4.2	RULETA AMERICANA.....	85
4.2.1	Nombre de Juego: Ruleta Americana.....	85
4.2.2	Características y descripción del juego.....	85
4.2.3	Modalidades de la ruleta americana.....	85
4.2.4	Medios Necesarios Para el Juego.....	85
4.2.5	Reglas del juego.....	86
4.2.6	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	91
4.2.7	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	91
5	CATEGORÍA: MÁQUINAS DE AZAR.....	94
5.1	MÁQUINAS DE AZAR.....	94
5.1.1	Nombre de Juego: Máquinas de Azar o tragamonedas.....	94
5.1.2	Características y descripción del juego.....	94
5.1.3	Medios Necesarios Para el Juego.....	95
5.1.4	Reglas del juego.....	96
5.1.5	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	96
5.1.6	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	97
6	CATEGORÍA: SORTEOS.....	98
6.1	BINGO.....	98
6.1.1	Nombre de Juego: Bingo.....	98
6.1.2	Características y descripción del juego.....	98
6.1.3	Medios Necesarios Para el Juego.....	98
6.1.4	Reglas del juego.....	100
6.1.5	Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....	103
6.1.6	Resolución de conflictos y verificación de premios.....	104
7	CATEGORÍA: SORTEOS.....	106
7.1	LOTERÍA.....	106
7.1.1	Nombre de Juego: Lotería.....	106
7.1.2	Características y descripción del juego.....	106

CAPÍTULO III JUEGOS DE LOTERÍA



7.1.3	<i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	106
7.1.4	<i>Reglas del juego:</i>	107
7.1.5	<i>Sorteos</i>	107
7.1.6	<i>Premios</i>	107
7.2	LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INMEDIATA	109
7.2.1	<i>Nombre del juego: Lotería de Resolución Inmediata</i>	109
7.2.2	<i>Características y descripción del juego:</i>	109
7.2.3	<i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	109
7.2.4	<i>Reglas del juego:</i>	109
7.2.5	<i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	110
7.2.6	<i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	110
7.2.7	<i>Premiación</i>	110



ANEXO III CLASIFICADOR DE JUEGOS AUTORIZADOS

CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES

1 DISPOSICIONES GENERALES

1.1 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Se definen términos de aplicación general, independientemente a las definiciones de aplicación particular que se den en cada juego específico.

- a. **Apuesta o Postura:** Cantidad de fichas jugadas.
- b. **Baraja:** conjunto de cartas comprendido por 52 unidades.
- c. **Barajar:** mezclar aleatoriamente las cartas para el juego.
- d. **Carta o Naipes:** cada una de las cartulinas rectangulares que forman la baraja.
- e. **Carta cubierta, tapada o cerrada:** carta con el dorso hacia arriba.
- f. **Carta descubierta o abierta:** carta que deja ver su número o figura.
- g. **Cortar:** acción de separar el mazo en un lugar determinado, mediante una lámina plástica llamada separador.
- h. **Croupier:** personal del salón de juegos o casino encargado de dirigir el juego, repartir las cartas, controlar las apuestas, etc.
- i. **Descartar:** cartas que no se usarán en el juego.
- j. **Descartador o cesta:** recipiente utilizado para depositar las cartas ya utilizadas en el juego.
- k. **Descarte:** cartas ya usadas en el juego.
- l. **Ficha de dinero:** Corresponde a uno de los instrumentos válidos para efectuar apuestas en un salón de juegos o casino, según se determine en las reglas correspondientes a cada uno de los juegos, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- m. **Jefe de sala o sección:** Se constituye como administrador directo de la sala de juegos o sección a su cargo y como la persona responsable del correcto desarrollo de los juegos. Es el encargado de verificar el correcto estado de los medios de juego necesarios para el desarrollo de los mismos; así como de llevar el Libro de Acta y los registros de los juegos, cuando corresponda. También se constituye como mediador para la resolución de conflictos.
- n. **Jugador o participante:** persona que participa en cualquier juego en establecimientos abierto y cerrados autorizados.
- o. **Mano:** jugada individual de un jugador.
- p. **Mazo:** cantidad preestablecida de cartas para el juego.



- q. **Pase o Jugada:** Proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego.
- r. **Pedir:** solicitud del jugador de cartas adicionales.
- s. **Plantarse:** no pedir más cartas adicionales.
- t. **Quemar cartas:** dejar en el descartador una o más cartas fuera de juego.
- u. **Sabot o carro:** caja destinada a contener el mazo en juego y facilitar su manejo permitiendo la distribución unitaria de las cartas sin que se pueda ver el resto de ellas.
- v. **Tendida máxima:** situación que se produce cuando en un pase se ha repartido la cantidad mínima de cartas obligatorias a cada jugador.

1.2 REGLAS GENERALES APLICABLES

1.2.1 Apuestas

Las apuestas sólo pueden efectuarse mediante fichas u otros instrumentos aprobados y autorizados expresamente por la AJ. Queda prohibido el uso de monedas y billetes de curso legal nacional y extranjera.

Por ningún motivo se aceptará como medio de pago para participar en el juego, bienes en especie, valores, derechos, acciones o apuestas de palabra.

1.2.1.1 Montos mínimos y máximos de apuestas

Los montos mínimos y máximos de las apuestas si los hay, son los que han sido determinados por los operadores en el Plan de Apuestas, previa aprobación de la AJ. Dichos montos deberán estar expuestos en letreros en las salas de juego, respecto de cada juego.

En ningún momento el monto de las apuestas podrá ser superior al máximo o inferior al mínimo autorizado por la AJ.

En el caso de que un jugador apueste por encima del máximo permitido sin que el croupier se percate de ello desde un principio, y ganase, se le pagará solo hasta el límite establecido, devolviéndosele la diferencia por sobre el máximo y, si pierde, se le devolverá la diferencia, previo aviso al jefe de sala.

Asimismo, si un jugador apuesta por debajo del mínimo permitido, y el croupier no se percata de esto, solo pagará lo apostado por ese jugador, previo aviso y autorización del jefe de sala.

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

1.2.2 Condiciones y prohibiciones generales para la práctica del juego

1.2.2.1 Derechos y obligaciones del jugador o participante

Derechos:

1. Al tiempo efectivo del juego.
2. A obtener información sobre la descripción y características de los juegos de lotería, de azar y sorteos.



3. Al cobro de los premios que le corresponda.
4. A formular sus reclamos ante las instancias correspondientes.
5. A la devolución de los pagos, cuando exista fraude.
6. A la transparencia en el desarrollo de los juegos.

Obligaciones:

1. Realizar el pago para obtener medios de acceso al juego de manera previa a su inicio.
2. Cumplir las normas de los establecimientos autorizados.
3. Una vez concluido el servicio, canjear o devolver las fichas restantes al operador.
4. Vigilar su apuesta y verificar que ésta quede jugando en la opción que eligió, corrigiendo en el momento oportuno cualquier error que detecte.
5. Estar siempre físicamente presente durante la jugada.
6. Debe efectuar sus apuestas de forma clara e inmediata, sin que haya lugar a dudas respecto de éstas.

1.2.2.2 Prohibiciones al jugador

No podrán participar en ningún juego de lotería, de azar y sorteo:

1. Menores de dieciocho (18) años de edad.
2. Los privados de razón y los interdictos por discapacidad mental.
3. Los que se encuentren en manifiesto estado de ebriedad o bajo influencia de drogas.
4. Los que porten armas blancas, de fuego y otras armas contundentes.
5. Los que siendo requeridos no puedan acreditar su identidad con el documento oficial de identificación.

Asimismo no podrá:

6. Asociarse con otro jugador para incrementar su apuesta.
7. Solicitar fichas a otro jugador durante el transcurso del juego.
8. Influir o criticar el juego que realice otro.
9. Mantener sobre la mesa de juego artículos u objetos ajenos al juego.
10. Ejecutar cualquier acto que atente contra la transparencia del juego de lotería, de azar y sorteos.
11. Confabular con otros jugadores.



1.2.3 Sanciones

El incumplimiento por parte del jugador de una o más de sus obligaciones o de toda acción que implique contravenir alguna de las prohibiciones establecidas precedentemente o para cada juego en particular en este clasificador, puede significar la llamada de atención por el croupier o el jefe de mesa y, si reincide, la exclusión del juego, desde el próximo pase y por el período que el salón de juegos o casino determine.

1.3 Resolución de conflictos y verificación de premios

Las irregularidades en el juego deben ser corregidas en forma inmediata por el croupier o jefe de sala. En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al jefe de mesa o al jefe de sección o quien cumple sus funciones. Finalmente, se pueden revisar la(s) jugada(s) grabada(s) por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV).

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



CAPITULO II JUEGOS DE AZAR Y SORTEOS

2 CATEGORÍA: JUEGOS DE CARTAS

2.1 BLACK JACK

2.1.1 Nombre de Juego: Black Jack

2.1.2 Características y descripción del juego

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

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

2.1.3 Modalidades del Juego

2.1.3.1 Black Jack o Veintiuno

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

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

2.1.3.2 Challenge 21

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

2.1.4 Medios Necesarios Para el Juego

2.1.4.1 Medios Materiales

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

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

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

- **Fichas de dinero**

- **Elementos anexos**

- "Sabot (ó carro)" para distribuir las cartas



- Un separador o carta de corte para realizar el corte
- Fichero para las fichas de dinero
- Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

2.1.4.2 Recursos Humanos

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

- **Croupier:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - Mezclar las cartas e introducirlas en el sabot o carro y en el descartador una vez usadas.
 - Distribuir las cartas a los jugadores en conformidad a las reglas del juego.
 - Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores corresponde al número de lugares que contemple la mesa de juego. No se permiten más jugadores, sentados ni parados.

Sólo en el caso del Black Jack cada jugador puede jugar más de una mano por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa. Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

2.1.5 Reglas del Juego

2.1.5.1 Inicio del juego

- **Requisitos:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de una o dos manos como mínimo, según lo determine el propio salón de juegos o casino, tratándose de la modalidad Black Jack y de un jugador como mínimo en el caso del Challenge 21.
- **Barajado inicial:** Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 6 u 8 barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa.

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

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

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



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

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

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

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

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

2.1.5.2 Apuesta inicial

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

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

Tratándose del Challenge 21, los jugadores están obligados a realizar al menos dos apuestas iniciales, existiendo la posibilidad de una tercera apuesta adicional, para lo cual existen tres puestos de apuestas demarcados en el paño para cada jugador.

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

2.1.5.3 Juego:

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

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

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



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

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

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

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

- a) **Juego simple :** Una vez que los jugadores han hecho su juego, el croupier termina su mano, dándose a sí mismo una o varias cartas, siguiendo las siguientes reglas:

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

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

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

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

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

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



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

- c) **Apuesta con seguro:** El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene black jack en sus dos cartas originales y se paga en una proporción 2 a 1 del monto apostado a ésta. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta original.

Cuando la primera carta del croupier es un as, los jugadores tienen la opción de asegurarse contra el posible black jack del croupier. Antes de dar la tercera carta al primer jugador que la pida, el croupier debe proponer este seguro al conjunto de jugadores. Los jugadores que opten por el seguro deben colocar su apuesta con seguro y una vez que el croupier anuncie "no más seguros", ningún jugador podrá asegurarse.

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

Tratándose del Challenge 21, el jugador que opta por el seguro, debe elegir la o las manos del croupier contra las cuales se asegura.

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

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

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

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

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

Cuando se aumenta la apuesta el jugador tiene derecho a una sola carta adicional. Esta doble apuesta está autorizada para todas las manos incluyendo los pares.

- f) **Retiro:** Un jugador puede usar la opción de retiro después de haber recibido sus dos primeras cartas iniciales y cuando haya culminado la etapa de entrega obligatoria de cartas. Para estos efectos el croupier pregunta a los jugadores si desean retirarse, quienes deben manifestar su decisión de retirarse en forma verbal.



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

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

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

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

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

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

En el caso del Challenge 21, se aplican al juego simple, además de las reglas anteriores, las siguientes reglas, para cada ronda:

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

Una vez que los jugadores han completado sus manos, el croupier completa la suya dándose una o más cartas. Después de anunciar su puntuación, procede a recoger las apuestas perdedoras y a pagar las ganadoras de derecha a izquierda, para luego recoger sólo su(s) carta(s) posterior(es) a la primera y colocarla(s) con la(s) cara(s) hacia abajo en el descartador. El resultado de la mano del jugador se utiliza en las tres rondas del juego, siempre y cuando el jugador no haya excedido la cuenta de 21, en cuyo caso el croupier recoge las dos o tres apuestas retirándole las cartas al jugador.

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

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

- b) **Segunda ronda:** La primera carta del croupier se traslada al segundo cuadro frente al fichero y, nuevamente, completa su mano. Según corresponda, se pagan o retiran las apuestas de la segunda ronda de derecha a izquierda. Al igual que en la



ronda anterior, el croupier sólo recoge la o las cartas posteriores, manteniendo su carta original en el paño.

- c) **Tercera ronda:** El croupier traslada la carta primera al tercer cuadro, para jugar la ronda final. En esta ronda nuevamente el croupier completa su mano, pagando y recogiendo todas las posturas de la tercera ronda de derecha a izquierda.

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

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

- **Último pase:** En el caso que no se utilice una máquina barajadora, cuando aparezca la carta de corte, el croupier deberá enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase, deberá terminarse el pase con las cartas que quedan en el sabot antes de anunciar un nuevo barajado de las cartas. Si cuando aparece la carta de corte terminó un pase, se anunciará un nuevo barajado.
- **Barajado:** El croupier toma las cartas de las seis u ocho barajas que están en el descartador y en el sabot o carro y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado normal doble o triple. Para barajar además, se puede usar una máquina barajadora.
- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el acápite relativo al "Inicio del Juego", continuándose de la misma forma que se señala en aquél.

En caso de utilizarse máquina barajadora, no se realizarán las acciones señaladas en los puntos "Último pase" y "Barajado" precedentes, ya que continuamente la máquina baraja todas las cartas del mazo que se usan en el juego.

- **Juego con cartas nuevas:** Durante el transcurso de la jornada, cuando el salón de juegos o casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 6 u 8 nuevas barajas, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el punto "Barajado inicial".
- **Cierre del juego:** Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo juego.

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

2.1.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

2.1.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Black Jack:** situación que se produce cuando se obtiene 21 puntos con dos cartas, un As y un diez o figura.
- **Figura:** se llama de esta forma a las cartas J, Q y K.



2.1.6.2 Obligaciones del jugador

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

2.1.6.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, una vez que el croupier haya dado inicio al pase.
- En el caso del Challenge 21, el jugador no puede apostar en más de un lugar por pase y en consecuencia, no puede jugar más de tres manos por pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar por más de tres pases consecutivos, no puede ocupar los asientos destinados a los jugadores. Otro jugador y/o el croupier podrán reclamar si no deja su asiento, lo que debe ser solucionado por el jefe de mesa quien debe solicitarle que deje disponible el lugar.
- Un jugador no puede jugar la mano de otro.
- Los jugadores nunca deben tocar las cartas.

2.1.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.1.7.1 Jugadas irregulares

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

- Si al sacar las cartas del sabot o carro, sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
- Si al concluir el pase, el croupier saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el jugador decide de entre las cartas cuál de ellas quemar.
- Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, el jefe de mesa las debe reordenar anunciándolo. Dicha situación acontecerá por ejemplo, en los siguientes casos: si se empieza a repartir la segunda carta a los jugadores, sin haber previamente repartido la primera carta para el croupier; si el jugador sólo ha recibido una carta y ya se inició la etapa de solicitud de cartas adicionales
- Si el croupier al sacar las cartas las levantara y se vieran, el juego continúa en forma normal.
- Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el croupier o el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Dicha carta continúa en el juego y se reanuda la jugada.
- Si el croupier tuviese una puntuación de 17 ó más y equivocadamente se repartiera una carta para sí, dicha carta será quemada.
- Respecto a la solicitud de cartas, cuando existiese discrepancia sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el croupier ya la ha expuesto, dicha carta de no ser aceptada por el jugador en cuestión será quemada.



2.1.7.2 Pago de apuestas

Las apuestas ganadoras se pagan y quedan en el paño hasta el final del pase ronda o luego de entregar las dos primeras cartas a cada jugador en el caso de la variante "Perfect Pairs, o de la tercera ronda tratándose del Challenge 21, exceptuando a los jugadores que tengan black jack. Cuando el jugador tiene black jack y la primera carta del croupier es diferente a un as, 10 ó figura, entonces se efectúa el pago de manera inmediata. En caso que la carta del croupier es as, 10 o figura se debe esperar a que el croupier termine el pase para ver si él obtiene o no un black jack, y pagar si corresponde.

Las apuestas perdedoras sea cual fuere la modalidad empleada se retiran al final del pase, salvo cuando el jugador se pasa de 21 puntos en que se retirará de inmediato.

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

Las apuestas se pagan según la siguiente tabla de pagos:

Tabla de Pagos: General

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

Tabla de Pagos: Seguro

Si el croupier tiene black jack paga los seguros.	2 a 1
Si el croupier no tiene black jack retira las apuestas de los seguros.	El croupier recoge las apuestas para el salón de juegos o casino.

Tabla de Pagos: Variante "Perfect Pairs"

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



2.2 PUNTO Y BANCA

2.2.1 Nombre de Juego: Punto y Banca, Bacara, Baccarat ó Bacarrá

2.2.2 Características y descripción del juego

El Punto y Banca es un juego de cartas, que tiene como objetivo lograr nueve puntos o una puntuación lo más cercana posible. El puntaje se obtiene de la suma de 2 (dos) ó 3 (tres) cartas que tiene cada una de las dos manos que se enfrentan: el punto o la banca.

Cada jugador tiene la opción de apostar a favor de la banca (mano banca) o en contra de ella (mano punto).

2.2.3 Modalidades del Juego

2.2.3.1 Punto y Banca

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

2.2.3.2 Baccarat o Chemin de Fer o Ferrocarril

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

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

2.2.3.3 Midi Punto y Banca

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

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

2.2.3.4 Mini Punto y Banca

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

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

2.2.4 Medios Necesarios Para el Juego

2.2.4.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa, cuya superficie es de forma ovalada o semi – elíptica para las modalidades Punto y Banca y Baccarat y de media luna para las modalidades de Midi y Mini Punto y Banca, en las cuales están demarcados los lugares para catorce (14), nueve (9) o siete (7) jugadores sentados según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, con sus correspondientes puestos de apuestas para las opciones punto, banca y empate, salvo en la variante de Baccarat en que no existe la opción de empate. Además, la mesa debe indicar los lugares para el o los croupieres.



- **Barajas:** Para las modalidades Punto y Banca y Baccarat se usarán 8 barajas de 52 cartas cada una, 4 de un color y 4 de otro, y para el Midi y Mini Punto y Banca se utilizarán 6 barajas de 52 cartas cada una, 3 de un color y 3 de otro. Se podrán utilizar barajas de un mismo color para cada uno de estos juegos, siempre y cuando se alternen los colores de mesa en mesa. Todas las cartas deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).
- **Fichas de dinero**
- **Elementos anexos**
 - “Sabot o carro” para distribuir las cartas
 - Un separador o carta de corte para realizar el corte
 - Pala o paleta para la manipulación de cartas en las modalidades de Punto y Banca y Baccarat.
 - Fichero para fichas de dinero
 - Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

2.2.4.2 Recursos Humanos

Cada mesa de juego debe ser atendida por al menos dos croupieres en el caso del Punto y Banca y del Baccarat y por un croupier tratándose del Midi y Mini Punto y Banca, debiendo ser supervisada por un jefe de mesa.

- **Croupier paletero:** (sólo para el caso de las modalidades Punto y Banca y Baccarat). Le corresponde la atención de la mesa de juego en lo relativo al juego, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - Anunciar el comienzo de cada jugada, el fin de las apuestas, el resultado de las primeras dos cartas de cada mano y pedir cartas de acuerdo a la tabla. Finalmente, debe anunciar la mano ganadora.
 - Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
 - Anunciar, cuando corresponda, el cambio del banquero y el avance del sabot o carro entre los jugadores.
 - Velar porque los jugadores sentados en la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.
 - Proteger y supervisar las apuestas.
 - Supervisar y direccionar la distribución adecuada de las cartas del jugador que tiene el sabot o carro.
 - Mezclar las cartas, solicitar el corte a los jugadores, e introducir las cartas en el sabot o carro y en la cesta o descartador una vez usadas.
 - Trasladar las cartas a los lugares correspondientes para cada mano por medio de su pala o paleta.



- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar el reemplazo del material al jefe de mesa respectivo, el que debe realizarse de manera inmediata.
- Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el croupier de apoyo.
- **Croupier de apoyo:** (sólo para el caso de las modalidades Punto y Banca y Baccarat). Le corresponde la atención de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas y las fichas de dinero. Puede haber uno o dos croupieres dependiendo si la mesa está completa, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - Ser responsable de las apuestas de la mesa en su correcta posición, así como de la recolección de apuestas perdedoras y del correcto pago de las apuestas ganadoras.
 - Cambiar el dinero por fichas de dinero cuando el jugador lo solicita.
 - Recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto, en caso de que no sea realizado por el croupier paletero.
 - En el caso del Baccarat, ser responsable de la custodia y control de la suma que constituye el banco.
 - En el caso del Baccarat, recoger la deducción que en beneficio del salón de juegos o casino debe efectuarse, recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
- **Croupier:** (sólo para el caso de las modalidades Midi y Mini Punto y Banca). Ser responsable de las apuestas de la mesa; de la recolección de las apuestas perdedoras y del correcto pago de las apuestas ganadoras. Si el jugador se lo solicita puede colocar algunas de sus apuestas sobre la mesa, además de realizar las siguientes actividades:
 - Cambiar el dinero por fichas de dinero cuando el jugador lo solicita.
 - Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
 - Velar porque los jugadores de la mesa que está administrando realicen sus apuestas en forma correcta.
 - Anunciar el comienzo de cada jugada, el término de las apuestas y el número o jugada ganadora, así como informar a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
 - Anunciar el resultado de las primeras dos cartas de cada mano y pedir cartas de acuerdo a la tabla.
 - Durante el juego informa a los jugadores sobre las reglas a seguir en cada caso.
 - Administrar el sabot o carro distribuyendo las cartas en los lugares correspondientes para cada mano.
 - Mezclar las cartas, solicitar el corte a los jugadores, e introducir las cartas en el sabot o carro y en la cesta o descartador una vez usadas.



- Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de los mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar el reemplazo del material al jefe de mesa respectivo, el que debe realizarse de manera inmediata.
- **Jugadores:** Tratándose del Punto y Banca y del Baccarat la cantidad máxima de jugadores corresponde a nueve o catorce (9 ó 14); en el caso del Midi Punto y Banca dicha cantidad asciende a nueve (9) y a siete (7) tratándose del Mini Punto y Banca. No se permiten más jugadores de los señalados para cada modalidad del juego, sentados ni parados.

En la modalidad del Baccarat uno de los jugadores se constituye en banco, denominándose banquero, el que se hará cargo de la cantidad de dinero, expresado en fichas de dinero, necesaria para el cobro y pago de las apuestas. Durante el juego el banco puede ser adjudicado a cualquiera de los jugadores siguiendo las reglas definidas en el punto "Distribución de cartas a los jugadores". Cada vez que resulte ganadora la mano de la banca, se efectúa una deducción de las apuestas ganadas por el banquero en beneficio del salón de juegos o casino.

2.2.5 Reglas del Juego

2.2.5.1 Inicio del juego

- **Requisitos:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo en los casos del Punto y Banca, Midi y Mini Punto y Banca; y, de 4 jugadores como mínimo en el Baccarat, los que deberán mantenerse a lo largo de toda la partida.
- **Barajado inicial:** Al inicio del juego, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las 8 ó 6 barajas que se utilizarán durante el juego según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa.

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

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

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

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

El jugador debe cortar dejando al menos 52 cartas de uno de los extremos del mazo. El croupier debe poner sobre ese grupo de cartas la carta de corte. El mazo restante (de adelante) lo pasa hacia atrás Luego debe tomar 6 cartas de la parte posterior del mazo (atrás) y colocar sobre esas 6 cartas, la carta de corte. El mazo resultante se introduce en el sabot o carro. La aparición de la carta de corte o detención determina el final de la partida y no se puede realizar ninguna jugada más, salvo la que se lleve a cabo en ese momento.



- **Apuestas:** Antes de que se distribuya carta alguna, el croupier paletero en los casos del Punto y Banca y del Baccarat y el croupier tratándose del Midi y Mini Punto y Banca, invita a los jugadores a apostar. Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero en los respectivos puntos de apuestas marcados en el paño.

Todo jugador puede apostar a la Banca, al Punto y/o al Empate (Tie) antes del “no más apuestas”. A fin de apostar a la Banca, las apuestas se deben colocar en el casillero correspondiente al número de asiento en el área de Banca. A fin de apostar contra la Banca, las apuestas se deben colocar en el área de Punto justo enfrente del número del jugador. Para apostar al Empate -salvo en la modalidad del Baccarat en que esa opción no existe por lo que, en caso de empate, la jugada es considerada nula- es necesario que se haya efectuado, al menos, una apuesta a la Banca o al Punto, caso en el cual el jugador debe pedir al croupier que coloque su apuesta en la casilla de Empate ó Tie que le corresponde.

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

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

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

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

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

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

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

El jugador que tiene el banco tiene la opción de retirarlo o entregarlo mientras gana los pases. Si la mano banca pierde la jugada, el jugador banquero que además tiene el sabot o carro, pierde el derecho a tener el banco y distribuir las cartas,



haciendo pasar el sabot o carro al jugador correspondiente, de acuerdo con los turnos antes establecidos. El croupier paletero anuncia "sabot pasa" o "corre sabot".

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

- **Cantidad de dinero, expresado en fichas de dinero, que debe tener el banco en el Baccarat:** Corresponde a:

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

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

- Garage voluntario:** Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte del banco, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere la cantidad equivalente a cincuenta (50) veces el mínimo de la apuesta permitida. Las ganancias extraídas por el banquero pasan a constituir o formar parte del "garage", dejando en el banco al menos un mínimo de 50 veces el monto mínimo de la apuesta permitido.
- Garage obligatorio:** Es la cantidad que el banquero debe excluir del juego en la medida que la cantidad de dinero, expresado en fichas de dinero, en fichas del banco exceda del máximo establecido, es decir, 100 veces el mínimo autorizado para las apuestas.

Lo anterior se resume en la siguiente tabla y diagrama:

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

- **Distribución de cartas a los jugadores:** Una vez que el croupier paletero en las modalidades de Punto y Banca y Baccarat da la orden de "no más apuestas", le solicita el comienzo de la distribución de cartas al jugador que tiene el sabot o carro, para que éste reparta dos cartas, boca arriba, a cada mano. Asimismo, en los casos del Midi y Mini Punto y Banca, después de dada dicha orden por el croupier, éste reparte dos cartas cubiertas a cada mano, manteniendo siempre el sabot en su poder.

Cada mano puede recibir como máximo tres cartas. Inicialmente se entregan dos cartas a cada mano, la primera y tercera cartas corresponden a la mano punto, y la segunda y cuarta carta a la mano banca, todas las cuales se entregan al croupier paletero en los casos de Punto y Banca y Baccarat y al croupier en los casos de las otras dos modalidades. Las cartas de la mano de la banca se colocan más cerca del sabot y las cartas de la mano del punto, se colocan más alejadas del mismo. Dependiendo del resultado de estas primeras dos cartas el juego de cada mano puede recibir una tercera carta según se explica en el punto "Pedida de cartas".

- **El juego:** Una vez entregadas las cartas de cada mano al croupier paletero en las modalidades del Punto y Banca y del Baccarat, o colocadas por el croupier las cartas de cada mano enfrente suyo en los casos del Midi y Mini Punto y Banca,



éste anuncia la puntuación total de cada mano. Recibidas las dos primeras cartas por la mano del punto y la mano de la banca, si el resultado de alguna de estas es 8 ó 9, el juego se da por finalizado, no pudiendo la otra mano solicitar una tercera carta. Esta mano se denomina como natural.

En caso contrario, el juego continúa de acuerdo a las reglas establecidas en el punto "Pedida de cartas". El croupier paletero o el croupier, según la modalidad de juego de que se trate, debe instruir en voz alta las reglas que se aplican a las manos.

Finalizado el pase, el croupier que corresponda anuncia la mano con la más alta puntuación, que es la ganadora, por ejemplo: gana punto 6 a 2, o gana banca 7 a 1. A continuación el croupier que corresponda, procede a retirar las apuestas perdedoras, pagar las apuestas ganadoras y retirar las cartas colocándolas en el descartador.

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

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

$7 + 5 = 12$ se toma como "2"

$9 + 8 = 17$ se toma como "7"

$6 + 4 = 10$ se toma como "0"

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

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

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

- **Pedida de cartas:** El salón de juegos o casino se hace cargo de determinar la pedida de cartas. En el caso que la puntuación de la suma de las dos primeras cartas de las dos manos sea de 7 o menos, las reglas para pedir la tercera carta son:

- a) Para la mano del punto, que pide en primer lugar su tercera carta.

Si el punto tiene con sus dos primeras cartas	
0, 1, 2, 3, 4	Debe pedir una tercera carta.
5	En las modalidades Punto y Banca, Midi y Mini Punto y Banca debe pedir una tercera carta. En el Baccarat, el jugador que haya efectuado la mayor apuesta al punto decide si pedir o no pedir una tercera carta.
6 ó 7	Debe plantarse, es decir, no pedir carta
8 ó 9	Natural. El punto y la banca se plantan. Juego finalizado.



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

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

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

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

- **Último pase:** Cuando salga la carta de corte el croupier debe anunciar que es la última mano o pase del juego. Si se muestra la carta de corte luego de una mano completa, entonces se anuncia que la última mano o pase está por comenzar.
- **Barajado:** El croupier toma las cartas de las 8 ó 6 barajas del descartador y las que quedan en el sabot o carro, según la modalidad de juego de que se trate, y las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos 1 barajado normal doble o triple. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.
- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en "Corte" y se continúa los mismos pasos siguientes.
- **Juego con cartas nuevas:** Durante el transcurso de la jornada, cuando el salón de juegos o casino lo estime pertinente, puede cambiar las cartas presentando 8 ó 6 nuevas barajas, según la modalidad de juego de que se trate, en cuyo caso debe proceder de la misma forma señalada en el punto "Barajado inicial".

2.2.5.2 Cierre del juego

Cuando se le instruya por quien corresponde, el croupier pailetero en los casos del Punto y Banca y Baccarat o el croupier tratándose de las modalidades de Midi y Mini Punto y Banca, debe anunciar "último sabot de la mesa"; lo que debe efectuarse antes de comenzar el sabot o carro.

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

