

## 2.2.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

### 2.2.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Baccarat:** término utilizado para referirse al caso en que un jugador obtenga un puntaje total de cero.
- **Banca:** mano que le corresponde al segundo y cuarto naipes.
- **Banquero:** jugador que se adjudica el banco, el sabot o carro y distribuye las cartas.
- **Figura:** llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.
- **Garage:** cantidad de dinero, expresado en fichas de dinero, que el banquero puede excluir del juego, es decir, del banco.
- **Natural:** situación que se produce cuando con dos cartas la jugada punto o banca alcanza los 8 ó 9 puntos.
- **Pala o Paleta:** paleta destinada para la manipulación, distribución y recolección de cartas por parte del croupier paletero.
- **Pasar o entregar el banco:** situación que se produce cuando el jugador que tiene el banco, decide entregarlo o bien, debe entregarlo obligatoriamente a otro jugador.
- **Pase o Jugada:** proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego, considerando un conjunto de manos simultáneas en una misma mesa.
- **Punto:** mano que le corresponde a la primera y tercera carta.
- **Tie o empate:** situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones, punto y banca, han obtenido el mismo puntaje.

### 2.2.6.2 Obligaciones del jugador

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

### 2.2.6.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano 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.



- Está prohibido al jugador distribuir las cartas de forma lenta y tenerlas en la mano demasiado tiempo, para las modalidades Punto y Banca y Baccarat.
- Los jugadores nunca deben tocar las cartas, a menos que tengan el sabot o carro y les corresponda distribuir las cartas.

## 2.2.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

### 2.2.7.1 Jugadas irregulares

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

- Si al sacar las cartas del sabot, sea el jugador o el croupier según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, sale una descubierta, ésta se utiliza en la jugada. En el caso especial de que la carta visible es la primera del próximo pase, entonces dicho pase completo se anula.
- Si al concluir el pase, el jugador o el croupier según la modalidad de Punto y Banca de que se trate, saca una o más cartas que no se requieren para el desarrollo del juego, se anula el pase siguiente completo que se inicia con las cartas de más.
- Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe reordenar las cartas anunciándolo.
- Si el jugador o el croupier que distribuyen las cartas, se equivocaran en la distribución de las mismas, el croupier las debe reordenar anunciándolo.
- Si el jugador que tiene el sabot o el croupier al sacar las cartas, las levantara y se vieran, el juego continuará en forma normal.
- Cuando alguna carta cae al suelo sólo puede ser recogida por el croupier o el jefe de mesa presentando sus dos caras a los jugadores. Luego se reanuda la jugada.
- En las modalidades Punto y Banca y Baccarat, en el evento que una carta accidentalmente se vaya por la ranura del descarte, se anula el pase completo.

### 2.2.7.2 Pago de apuestas

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

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





## 2.3 POKER

### 2.3.1 Nombre de Juego: Poker

### 2.3.2 Características y descripción del juego

Corresponde a un juego compuesto por una mano de una determinada cantidad de cartas dependiendo de la modalidad de juego de que se trate, repartidas individualmente y/o en forma común, de modo tal que gana quien obtiene una combinación de mayor valor con su mano de cartas, según el valor de las combinaciones entendidas en las reglas de cada modalidad de este juego.

### 2.3.3 Modalidades del Juego

#### 2.3.3.1 Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte

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

Esta modalidad presenta dos variantes; Draw Poker y Draw Poker Progresivo, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el Punto 2.5 "Pozos progresivos en juegos de cartas", de este Clasificador de Juegos Autorizados.

#### 2.3.3.2 Caribbean Poker o Poker caribeño o poker sin descarte

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

Esta modalidad presenta dos variantes; Caribbean Poker y Caribbean Poker Progresivo, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el Punto 2.5 "Pozos progresivos en juegos de cartas", de este Clasificador de Juegos Autorizados.

#### 2.3.3.3 Stud Poker

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

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





#### **2.3.3.4 Go Poker**

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

Esta modalidad presenta dos variantes; Go Poker y Go Poker Progresivo, cuya diferencia principal es que en la segunda variante el jugador apuesta a ganarse todo o parte de un pozo progresivo o acumulado, según el resultado de su juego, independientemente de la mano del croupier. Las reglas específicas de la variante Progresivo se establecen en el Punto 2.5 "Pozos progresivos en juegos de cartas", de este Clasificador de Juegos Autorizados.

#### **2.3.3.5 Texas Hold'em Poker**

Corresponde a un juego de círculo, que consiste en alcanzar la mejor combinación de 5 cartas, de un total de 7 cartas posibles. En el desarrollo de este juego se entregan 2 cartas cerradas a cada jugador en forma individual y 5 cartas abiertas comunitarias. La forma en que el croupier entrega las cartas comunitarias -las tres primeras se reparten juntas y las dos siguientes sucesivamente por separado- permite generar hasta cuatro espacios de apuestas que configuran, al menos, un pozo por el cual se compite, ganando aquel jugador que, con sus cartas y con las cartas comunitarias, obtenga la mejor combinación de 5 cartas según el valor de las combinaciones aceptadas para esta modalidad, o en su defecto, resulta ganador aquel jugador que no se retira del juego.

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

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

#### **2.3.3.6 Poker Tres Cartas**

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

#### **2.3.3.7 Seven Stud Poker**

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





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

### 2.3.3.8 Omaha Poker

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

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

## 2.3.4 Medios Necesarios Para el Juego

### 2.3.4.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa cuya superficie es de forma de media luna para la modalidades de Draw, Caribbean, Go y Poker Tres cartas y, elíptica para las modalidades de Stud, Texas Hold'em, Seven Stud y Omaha Poker, cubierta por un paño en el cual pueden ir demarcados los lugares necesarios para permitir el juego de seis (6), siete (7) o diez (10) jugadores sentados, según la modalidad de juego de que se trate; además del lugar para el croupier.
- **Barajas:** Se usa una baraja de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).
- **Fichas de dinero**
- **Elementos anexos**
  - Un descartador o cesta.
  - Una carta de seguridad.
  - Botón o marcador de salida.
  - Fichero para las fichas de dinero.
  - Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

### 2.3.4.2 Recursos Humanos

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

- **Jefe de mesa:** En las modalidades del Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, administra la lista de inscripción de quienes deseen jugar y la relación de los jugadores que deseen ocupar las plazas que puedan quedar vacantes.



- **Croupier:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
  - Ser responsable de las apuestas de la mesa y su correcta disposición en el paño, así como de la recogida de apuestas perdedoras, del pago de las apuestas ganadoras y del cobro de las respectivas comisiones a favor del salón de juegos o casino, cuando corresponda dicho cobro.
  - Mezclar las cartas, distribuirlas a los jugadores e introducirlas en el descartador una vez usadas.
  - Recoger las cartas al final de cada jugada y comprobar el estado de las mismas. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe solicitar autorización al jefe de mesa respectivo, para efectuar el reemplazo del material el que debe realizarse de manera inmediata.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores para cada modalidad de Poker corresponde a la que se indica en el cuadro que se inserta a continuación:

No.	Modalidad	Nº de Jugadores	Tipo de Poker
1	Caribbean Poker	7 jugadores	De Contrapartida
2	Draw Poker	6 jugadores	De Contrapartida
3	Poker Tres Cartas	7 jugadores	De Contrapartida
4	Go Poker	7 jugadores	De Contrapartida
5	Stud Poker	7 jugadores	De Círculo
6	Seven Stud Poker	7 jugadores	De Círculo
7	Texas Hold'em Poker	10 jugadores	De Círculo
8	Omaha Poker	7 jugadores	De Círculo

### 2.3.5 Reglas del juego

#### 2.3.5.1 Modalidades Draw Poker y Caribbean Poker

##### 2.3.5.1.1 Inicio del Juego

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

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

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

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

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

El salón de juegos o casino debe utilizar un barajado que asegure que las cartas estén dispuestas de manera aleatoria. El número de veces sugerido que deben barajarse las cartas cuando éste se efectúa manualmente, corresponde a: 3 barajados, peinado y 2 barajados finales.





El barajado también podrá ser realizado mediante máquina electromecánica.

- **Corte:** Una vez barajadas las cartas, éstas deben ser cortadas en la mitad del mazo. Al momento del corte este se debe realizar con una sola mano, la dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte. Luego de este proceso el croupier invitará al juego.

#### **2.3.5.1.2 Apuestas**

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores están obligados a hacer sus apuestas, en el espacio demarcado en el paño, con el nombre de 1ª apuesta (ANTE).

Además, los jugadores que decidan apostar contra el croupier, deberán colocar en el espacio de la 2ª apuesta (BET), una apuesta equivalente, exactamente, al doble de la postura inicial colocada en el espacio de la 1ª apuesta (ANTE).

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

#### **2.3.5.1.3 Juego modalidad Draw Poker**

- **Distribución de cartas a los jugadores:** Cuando todos los jugadores hayan efectuado sus apuestas iniciales, el croupier reparte las cartas que barajó de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano.
- **Juego:** Antes de que un jugador opte por cambiar cartas, a lo más dos, o mantener su juego y apostar contra el croupier, la totalidad de los jugadores deben haber manifestado de manera clara e inmediata su opción respecto a "ir" (ganar al croupier) o en su defecto, si opta por retirarse, deberá mencionar su opción por "no ir".

Si el jugador decide "no ir", debe colocar sus cinco cartas cerradas frente a su 1ª apuesta (ANTE). El croupier junta las cinco cartas del jugador, cerradas, y las deposita en el área de descarte, la apuesta inicial (ANTE) se pierde y es recogida por el croupier.

El jugador que desea continuar el juego, que haya decidido apostar contra el croupier (en cuyo caso debe colocar la postura de su 2ª apuesta (BET)), tiene la opción de cambiar hasta un máximo de dos cartas. Las cartas que desee cambiar deberá colocarlas, cerradas, frente a su 1ª apuesta (ANTE), el resto de las cartas debe dejarlas cerradas, sobre el paño, en el lugar que se especifique, las cuales no puede volver a tomar hasta que el croupier haya repuesto las cartas solicitadas completando las 5 cartas por mano.

El croupier procede a recoger las cartas rechazadas y las deposita en el descartador, posteriormente, le da a cada jugador el número de cartas cerradas correspondientes, hasta llegar a las cinco cartas. Comenzando de izquierda a derecha de la banca, cuenta y da el número de cartas correspondientes, de una en una, hasta completar las cinco cartas.

El croupier no puede descubrir su mano hasta que todos los jugadores hayan manifestado su intención de rendirse o ganar al croupier y haya atendido y completado el cambio de cartas.

Una vez cambiadas las cartas de todos los jugadores que solicitaron el cambio, el croupier da vuelta sus cartas para sí, procediendo según lo descrito en las "Reglas del



croupier" que se describen a continuación, para lograr la mejor mano de poker posible. En todo caso, el croupier sólo entrará en el juego o abrirá juego cuando obtenga un par de OCHOS o mayor. Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla de pagos de apuestas para esta modalidad de juego.

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

Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

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

- **Valor de las jugadas:** El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, ninguna pinta se valora más que otra:

Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquiera sea el número o figura de las mismas. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Reglas del croupier:** El croupier utilizará las siguientes reglas para lograr la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo con par de OCHOS o mayor. Dichas reglas deben ser aplicadas estrictamente en el orden que a continuación se detallan:

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

- Escala Real
- Escalera en Flor o Escalera de Color
- Poker





- Full
- Color
- Escalera

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

- Dos pares (manteniendo los dos pares).
- Cualquier mano menor a un par, que tenga cuatro cartas de color o escalera de cuatro cartas. (En caso de una mano que tenga cartas de color y escalera, los croupieres deberán jugar la opción de cuatro cartas a color. La regla antes señalada no se aplica en el evento que las opciones de escalera y color se configuren con las mismas cuatro cartas de una mano, caso en el cual el croupier deberá descartar la quinta carta.)

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

- Trío
- Cualquier par: manteniendo el par y la carta más alta de las tres restantes. (Si la mano incluye un par, así como una escalera de cuatro cartas o color de cuatro cartas, los croupiers deberán quedarse con el par y con la carta más alta que tenga: Ejemplo: si el croupier tiene un 2D, 2C, 3C, 4C, 5C, ellos se quedarán con el 2D, 2C, 5C, y descartarán 3C y 4C).
- Ningún par: manteniendo las tres cartas más altas. (Si la mano no contiene ningún par, cuatro cartas a color o cuatro cartas a escalera, el croupier descartará las dos cartas más bajas).

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

- **Último pase:** Cuando el croupier perciba que no quedan suficientes cartas para terminar una jugada, deberá informarlo al público. Si en ese momento se está jugando un pase y queda incompleto, el croupier anuncia un nuevo barajado de las cartas dejando en espera el pase.
- **Barajado:** El croupier toma las cartas de la baraja que están en el descartador y las que aún no han sido repartidas y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos un barajado normal doble o triple. Para barajar además, se puede usar máquina barajadora.

En el caso de dejar un pase pendiente las cartas corresponden a la baraja, descontadas las cartas que se encuentran sobre la mesa.

- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en "Inicio del juego" y se continúa los mismos pasos siguientes.

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

- **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 una nueva baraja y procediendo de la forma señalada en el "Inicio del juego".



#### 2.3.5.1.4 Juego modalidad Caribbean Poker

- **Distribución de cartas a los jugadores:** Cuando todos los jugadores hayan efectuado sus apuestas iniciales, el croupier reparte las cartas que barajó de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar cinco cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano, la cual estará constituida por las cuatro primeras cartas cubiertas y la quinta descubierta.
- **Juego:** El jugador que elija la opción de ganar al croupier, debe jugar la 2ª apuesta (BET). Si el jugador elige la opción de rendirse, renuncia automáticamente a su 1ª apuesta (ANTE) y el croupier procede a retirar las cartas y la postura inicial de ese jugador.

El croupier no puede descubrir su mano hasta que todos los jugadores hayan manifestado su intención de rendirse o ganar al croupier.

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su intención (rendirse o ganar al croupier), el croupier da vuelta sus cartas y procede a realizar la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo con As y Rey o una combinación de mayor valor según se detalla en el punto "Valor de las jugadas" que se describe a continuación. Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.

En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla de pagos de apuestas para esta modalidad de juego.

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

Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

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

- **Valor de las jugadas:** El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, ninguna pinta se valora más que otra:

Carta Alta	As y Rey.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquiera sea el número o figura de las mismas. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta





Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al rey, y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Último pase, Barajado, Continuación del juego y Juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Draw Poker.
- **Cierre del juego:** Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Si, en cualquier momento, se torna evidente que no hay suficiente tiempo para finalizar antes del cierre legal del juego, el croupier anuncia las "últimas tres (o dos o última) manos de la mesa".

### 2.3.5.2 Modalidad Stud Poker

- **Inicio del Juego:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de cuatro (4) jugadores como mínimo.

En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en el punto "Inicio del Juego", para las modalidades Draw y Caribbean Poker.

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

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

Al comienzo de la partida se sortearán los puestos por parte del croupier. Si la partida ya está iniciada será el jefe de mesa o equivalente quien asigna el puesto en la mesa si hay plaza libre.

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

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

- a. Después de realizada la "Apuesta Ciega", el croupier distribuye una carta cubierta y una descubierta a cada jugador, comenzando con el jugador que realizó la "Apuesta Ciega" y finalizando con el jugador marcado con el Botón de Salida. En esta ronda, iniciará las apuestas el jugador que tenga la carta mayor de entre las cartas descubiertas repartidas; de existir empate, lo hará el



jugador que se ubique más próximo a la izquierda del croupier. Esta apuesta deberá ser equivalente a la apuesta mínima establecida para esta ronda con un máximo de cinco apuestas mínimas y las resubidas (que consisten en aumentar el monto de la apuesta realizada por algún jugador, con el fin de obligarlos a igualar la apuesta o en su defecto retirarse), de estos mínimos y máximos.

- b. En la segunda carta abierta el espacio de apuestas estará restringido por un mínimo de dos apuestas mínimas establecidas y de diez como máximo.
- c. En la tercera carta descubierta dicho espacio tendrá un mínimo de tres apuestas mínimas establecidas y sin límite máximo.
- d. En la cuarta carta descubierta (última), el espacio tendrá un mínimo de cuatro apuestas mínimas y sin límite máximo.
- e. En cada una de las rondas anteriores, se permite un máximo de tres resubidas.
- f. Las resubidas deberán realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo podrán ser por cantidades iguales o mayores a lo mandado dentro de los límites permitidos para cada uno de los espacios de apuestas antes señalados.
- g. Se exceptúa de lo anterior, el caso de las jugadas mano a mano (jugador con jugador), en donde se podrá mandar el resto, entendiéndose como saldo de reserva.

- **Juego:**

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

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

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

En caso que un jugador realizara una apuesta Resto o All In, los siguientes jugadores podrán retirarse (Fold), igualar el All In anterior, aumentar el All In anterior (Resubir), o jugar su resto en caso que sea menos al All In anterior realizado. Si se resube el All In anterior, se originará un Pozo Adicional en el que participarán todos los jugadores que cubran esa resubida. El jugador inicial que hizo





la apuesta Resto o All In, sólo participará del primer Pozo, el jugador que realizó la resubida, así como todos los que igualen esta resubida, participarán del Pozo Principal y del Pozo Adicional. Este procedimiento se realiza en cualquiera de las cuatro rondas de apuestas descritas para cada pase.

Las situaciones en que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), o en el caso que un jugador realizara una apuesta Resto o All In inferior al monto de la última apuesta presentada en la ronda de apuestas, se deberá resolver con la generación de un Pozo Principal que equipare los montos de apuestas y un Pozo Adicional que acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

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

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

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

Una vez finalizada la última resubida o pagar por ver, el croupier indicará al jugador que le pagaron por ver que descubra su juego. En caso que ningún jugador haya pagado por ver o que todos hayan pasado, ganará la mejor mano a la vista.

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

En las apuestas realizadas en una mano y en la cual un jugador quede sin fichas para pagar la cantidad mandada, podrá ir por su saldo de caja, es decir, pagar con lo que tenga sobre la mesa.

Es así, como en una mano podrán formarse de uno hasta cinco Botes (Pozos), y los resultados los determina el Bote hasta donde el jugador hubiese pagado. El croupier indicará hasta donde llega cada uno de los jugadores y la comisión será independiente en cada caso.



Los jugadores que hubiesen participado en una mano específica, podrán solicitar al croupier que muestre las cartas a los jugadores que pagaron por ver.

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

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

- **Valor de las jugadas:** De las cinco cartas repartidas, los jugadores deben formar la mejor mano de poker, dentro de las siguientes jugadas presentadas en orden de menor a mayor, ninguna pinta se valora más que otra:

Carta Alta	Carta más alta entre los jugadores.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas del mismo número o figura y otras dos del mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Consiste en la sucesión de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas, la que va del 10 al As.
Escalera Real	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Último pase, Barajado, Continuación del juego y Juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Draw Poker.
- **Comisiones a favor del Salón de Juegos o Casino:** La comisión será de un porcentaje establecido por el salón de juegos o casino y aprobado por la AJ y deberá ser indicado en la sala de juego, a través de los carteles de información correspondiente. Esta se cobrará a partir desde una cantidad mínima establecida e indicada en cada mesa.

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

- **Cierre del juego:** Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar un nuevo pase.

### 2.3.5.3 Modalidad Go Poker

- **Inicio del Juego:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.





En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en el punto "Inicio del Juego", para las modalidades Draw y Caribbean Poker.

- **Apuestas:** Antes que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores estarán obligados a realizar tres apuestas iniciales, iguales, colocando el importe de las mismas en fichas, en los respectivos casilleros marcados en el paño (Línea de Apuesta).

El jugador no podrá realizar más apuestas, disminuir o aumentar sus posturas, una vez que se ha dado inicio a la jugada o pase.

- **Juego:**
  - **Distribución de cartas a los jugadores:** Efectuadas las apuestas, el croupier reparte, de izquierda a derecha, una carta para cada jugador y la primera carta comunitaria cerrada, colocándola frente a la banca en el casillero destinado para tal efecto.

A continuación reparte la segunda ronda de cartas cubiertas y la segunda carta comunitaria cerrada, la que se coloca a continuación de la anterior, luego, reparte la tercera carta para cada jugador, colocando las cartas restantes en el descartador. Finalmente, el croupier le entrega a cada jugador el grupo de tres cartas, conservando cubiertas las dos cartas comunitarias hasta el momento en el que le corresponda el turno de descubrir la primera de éstas.

De esta forma el croupier reparte tres (3) cartas cubiertas para cada jugador, de izquierda a derecha, más dos (2) cartas comunitarias, también cubiertas frente a la banca en el casillero destinado al efecto.

- **El juego:** Una vez que el jugador haya observado sus cartas, el croupier pregunta a cada jugador de izquierda a derecha la intención de "ir" o "no ir" con su primera apuesta. Los jugadores deben responder de manera clara e inmediata su opción.

Si el jugador decide "no ir", deberá retirar de la mesa su primera apuesta, manteniendo su segunda y tercera apuestas en la "Línea de Apuestas".

Si el jugador decide "ir", las apuestas permanecerán en la línea de apuestas, y así sucesivamente con cada jugador.

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su opción de "ir" o "no ir", el croupier procederá a descubrir la primera carta comunitaria. Luego de enseñar la primera carta comunitaria, el croupier preguntará de izquierda a derecha la intención de "ir" o "no ir" con su segunda apuesta.

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

A continuación, el croupier procederá a descubrir la segunda carta comunitaria. En este punto, los jugadores dejarán sus cartas en el lugar demarcado para tal efecto.

Una vez que el croupier haya descubierto la segunda carta comunitaria, procede a liquidar las manos ganadoras y a retirar las apuestas perdedoras.



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

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

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

- **Valor de las jugadas:** El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, ninguna pinta se valora más alta que otra:

Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas la que va del 9 al rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Último pase, Barajado, Continuación del juego y juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Draw Poker.
- **Cierre del juego:** Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo grupo de cartas.

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

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

- **Inicio del Juego:**
  - **Requisitos, Inscripción, Compra Inicial:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de dos (2) jugadores como mínimo. Las personas interesadas en participar deberán inscribirse previamente con el Jefe de Mesa reservando un puesto, no específicamente definido, para las partidas que se disponga realizar.

Así también debe generarse una lista de espera para los postulantes al juego que no estén inmediatamente incluidos en la mesa, ante la eventualidad de disponibilidades. Para esos efectos, el salón de juegos o casino deberá informar





anticipadamente la compra inicial y la hora de inicio para las partidas que se disponga realizar.

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

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

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

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

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

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

- **Corte:** Una vez barajadas las cartas, éstas deben ser cortadas en la mitad del mazo. Al momento del corte éste se debe realizar con una sola mano, la dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de forma que éstos puedan ver el procedimiento de corte.

Luego de este proceder, el croupier invitará al juego.

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

- **Asignación de Puestos:** Antes del primer pase y luego del primer barajado de cartas, el croupier, o el jefe de mesa, procederá a sortear los puestos repartiendo una carta a cada uno de los jugadores. El valor de la carta obtenida por cada jugador determinará la posición que le corresponderá a éste en la mesa.
- **Asignación del Botón de Salida:** Al comienzo de la partida y luego del segundo barajado de cartas, se sorteará la posición del Botón de Salida, para lo cual, el croupier repartirá, de izquierda a derecha, una carta destapada a cada jugador. La carta mayor será el jugador a quien le corresponderá el Botón de Salida. Si la carta corresponde a un As, no se repartirán más cartas y en este lugar se ubicará el Botón



de Salida. De repetirse la carta mayor, la primera carta aparecida de izquierda a derecha, será considerada como la más alta.

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

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

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

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

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

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

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

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

- a. En la modalidad Texas Hold'em "con límites", los montos de las apuestas sólo deben corresponder al valor de una Apuesta Ciega Mayor, en las rondas Pocket y





Flop, y a dos (2) veces el valor de una Apuesta Ciega Mayor en las rondas Turn y River, con la excepción de la apuesta Resto o All In, cuando el jugador no puede cubrir la apuesta anterior.

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

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

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

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

- c. Cada una de las rondas de apuestas tendrá como monto máximo el valor que resulta de sumar todas las apuestas realizadas por algún jugador que ha pagado o cubierto (Call), todas las resubidas en un pase en que se han efectuado la subida y las tres (3) resubidas permitidas, en el caso de la variante "con límites", o su banca (All In), en el caso de la variante "sin límites".
  - d. Para el caso de la modalidad Texas Hold'em "con límites", en cada una de las rondas, se permitirá una subida (Raise) y un máximo de tres (3) resubidas (Reraise). En cambio, para la modalidad de Texas Hold'em "sin límites" no existe una cantidad de resubidas predeterminada para cada una de las rondas de apuestas.
  - e. La subida y las resubidas deberán realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo podrán ser por cantidades iguales o mayores a lo establecido dentro de los límites permitidos para cada ronda de apuestas.
- **Juego**
    - **Distribución de cartas y juego:** Al abrir la mesa el Jefe de Sala será notificado. Cuando todos los jugadores hayan comprado su compra o caja inicial (Buy in), el croupier lo anunciará en voz alta.

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

Durante el transcurso del juego, al final de cada pase, el Botón de Salida se trasladará a la izquierda, frente a cada jugador y posterior a cada juego, según el orden de los jugadores. Asimismo, se aplicará el principio del "botón muerto", esto





es, en el caso de que a quien corresponda la posición del Botón de Salida, haya quedado sin fichas y/o abandonado la mesa, este botón permanecerá en esa posición para efecto del orden de las apuestas. Entonces, la "Apuesta Ciega Menor" la realizará el jugador más cercano al Botón de Salida y la "Apuesta Ciega Mayor", el siguiente jugador ubicado a la izquierda de quien haya realizado la "Apuesta Ciega Menor".

- a. **Ronda de apuestas Pocket o Pre-Flop:** Después de realizar las apuestas ciegas (Small Blind y Big Blind), el croupier distribuye dos cartas cubiertas a cada jugador, en dos rondas, comenzando con el jugador que realizó la "Apuesta Ciega Menor" (Small Blind) y finalizando con el jugador marcado con el Botón de Salida. Estas cartas se denominan pocket cards o hole cards, y son las únicas cartas que cada jugador recibe privativa e individualmente, y eventualmente sólo serán descubiertas al mostrar las cartas al final de la mano.

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

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

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

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

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





que equipare los montos de apuestas y un Pozo Adicional que acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

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

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

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

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

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

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

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

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





posibilidades de subidas y resubidas, y de apuestas según se señaló anteriormente.

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

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

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

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

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

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

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

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





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

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

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

Carta más Alta	Carta más alta entre los jugadores.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas de un mismo número o figura y otras dos de un mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas, la que va del 9 al rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea escalera real.
Escalera Real	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Barajado:** El croupier toma las cartas de la baraja que están en el descartador y las que aún no han sido repartidas y luego las baraja asegurando que queden dispuestas de manera aleatoria. El barajado debe considerar al menos un barajado normal doble o triple.
- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el punto "Inicio del juego" 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 una nueva baraja y procediendo de la forma señalada en el "Inicio del juego".
- **Comisiones a favor del Salón de Juegos o Casino:** La comisión será de un porcentaje establecido por el salón de juegos o casino y aprobado por la AJ y deberá ser indicado en la sala de juego, a través de la señalización correspondiente.

Para la modalidad de Texas Hold'em "con límites", la comisión se aplicará al valor de fichas de dinero acumulado en el Pozo, al final del pase, y si existe más de un Pozo, el porcentaje se aplicará a cada uno de estos en forma individual. Sin embargo, no se



costrará en caso de que el juego se defina o termine antes de repartirse las cartas de la Ronda de Apuestas Flop.

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

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

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

#### 2.3.5.5 Modalidad Poker Tres Cartas

- **Inicio del Juego:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de un jugador como mínimo.

En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en el punto "Inicio del Juego", para las modalidades Draw y Caribbean Poker.

- **Apuestas:** Al efecto, se aplican las mismas reglas establecidas para las modalidades Draw Poker y Caribbean Poker.
- **Juego:**
  - **Distribución de cartas:** Cuando todos los jugadores hayan efectuado sus apuestas iniciales, el croupier reparte las cartas que barajó de izquierda a derecha de la banca, de una en una hasta completar tres cartas cubiertas para cada jugador, incluyendo su propia mano.
  - **Del juego:** El jugador que elija la opción de ganar al croupier, debe jugar la 2ª apuesta (BET). Si el jugador elige la opción de rendirse, renuncia automáticamente a su 1ª apuesta (ANTE) y el croupier procede a retirar las cartas y la postura inicial de ese jugador.

Antes de que el croupier muestre sus cartas, la totalidad de los jugadores deben haber decidido "ir" o "no ir". Los jugadores deben responder de manera clara e inmediata su opción.

Si el jugador decide "no ir", debe colocar sus tres cartas cerradas frente a su 1ª apuesta (ANTE). El croupier junta las tres cartas del jugador, cerradas, y las deposita en el descartador, la apuesta inicial se pierde y es recogida por el croupier.

El croupier no puede descubrir su mano hasta que todos los jugadores hayan manifestado su intención de rendirse o ganar al croupier.

Una vez que todos los jugadores hayan manifestado su intención (rendirse o ganar al croupier), el croupier da vuelta sus cartas y procede a realizar la mejor mano de poker posible, abriendo juego sólo con Reina o mayor. Con cualquier otra mano inferior a la señalada, el juego termina pagándose sólo la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1.





En caso que el croupier abra juego, debe comparar cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2ª apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1ª apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2ª apuesta (BET) según la tabla de pagos de apuestas para esta modalidad de juego.

Si el croupier y el jugador tienen la misma mano, se desempata con la carta mayor sucesivamente; de continuar el empate, la mano queda neutra y no se toma ninguna acción sobre las apuestas y las cartas serán retiradas.

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

Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

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

- **Valor de las jugadas:** El valor de las jugadas se detalla a continuación de menor a mayor valor, ninguna pinta se valora más que otra:

Carta Alta	Reina (Q).
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Color	Tres cartas todas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta.
Escalera	Secuencia correlativa de tres cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va de la REINA (o Q) al AS y la de menor valor es la que va del AS al 3.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera de Color	Secuencia correlativa de tres cartas, todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va de la REINA (o Q) al AS y la de menor valor es la que va del AS al 3.

- **Último pase, Barajado, Continuación del juego y juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Draw Poker.
- **Cierre del juego:** Se aplican las mismas reglas establecidas para las modalidades Draw Poker y Caribbean Poker.

### 2.3.5.6 Modalidad Seven Stud Poker

- **Inicio del Juego:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de cuatro (4) jugadores como mínimo.

En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en el punto "Inicio del Juego", para las modalidades Draw y Caribbean Poker.

En lo relativo a la inscripción de los jugadores para participar en este juego, compra inicial y sorteo de los puestos, se aplicarán las mismas reglas establecidas para la modalidad Stud Poker.

- **Apuestas:** Con posterioridad al reparto de las tres cartas inicialmente entregadas (dos cubiertas y una descubierta), realizará la primera apuesta el jugador a quien se le



haya repartido, en su carta abierta, la carta de menor valor. En caso de igualdad lo hará el más cercano por la derecha al croupier. Esta apuesta no podrá ser inferior a una apuesta mínima.

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

- a. En la entrega de la cuarta carta abierta, la apuesta debe ser el equivalente a la apuesta mínima establecida para esta ronda con un máximo de diez apuestas mínimas y las resubidas de estos mínimos y máximos.
  - b. La quinta carta abierta tendrá como mínimo dos apuestas mínimas establecidas y, como máximo, veinte apuestas mínimas.
  - c. La sexta carta abierta tendrá como mínimo tres apuestas mínimas establecidas, con un límite máximo de cuarenta apuestas mínimas.
  - d. La séptima carta cerrada (última), tendrá como mínimo cuatro apuestas mínimas, con un límite máximo de sesenta apuestas mínimas.
  - e. Al final de cada ronda de apuestas todos los jugadores que permanezcan en el juego deben haber puesto el mismo valor de fichas en el bote.
  - f. Cada una de las rondas de apuestas anteriores, permiten un máximo de tres resubidas.
  - g. Las resubidas deberán realizarse de forma inmediata y no deben ser demoradas ni apostadas en dos tiempos. Estas sólo podrán ser por cantidades iguales o mayores a lo mandado dentro de los límites permitidos para cada carta.
  - h. Se exceptúa de lo anterior el caso de las jugadas mano a mano (jugador con jugador), en donde se podrá mandar el resto, entiéndase como saldo del dinero, expresado en fichas de dinero, a la vista.
  - i. Si al finalizar el turno de las apuestas sólo hay un jugador que ha realizado una apuesta y todos los demás han pasado, gana automáticamente la mano y se lleva el bote sin necesidad de enseñar sus cartas.
- **Juego:**
    - **Distribución de cartas y juego:** El croupier distribuye dos cartas cubiertas y una descubierta a cada jugador, de izquierda a derecha. En esta ronda, iniciará las apuestas el jugador que tenga la carta menor descubierta. En caso de igualdad lo hará el más cercano por la derecha al croupier. El cual tiene las opciones de pasar, mandar o ir, subir o retirarse.

Entonces la opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones. Siguiendo las reglas establecidas en el punto "Apuestas".

En el caso de que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), además de retirarse (Fold) puede apostar todas las fichas que le queden o su resto (a esta apuesta se le denomina Resto o All In). Si toma la segunda opción, se crea un Pozo Adicional al Pozo Principal, de tal forma que el Pozo Principal se compone de las apuestas de los jugadores hasta el monto que pudo colocar este jugador, y en el Pozo Adicional se reúnen los aportes por sobre el monto apostado por dicho jugador. El jugador que hizo la apuesta Resto o All In, sólo participará





del Pozo Principal, el resto de los jugadores que correspondan participan en el Pozo Principal y en este Pozo Adicional. Este mecanismo se vuelve a utilizar en todas las rondas de apuestas, cada vez que un jugador no alcance a cubrir la apuesta anterior, pudiéndose generar más de un Pozo Adicional.

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

Las situaciones en que un jugador no tenga para pagar la apuesta o resubida (Reraise), o en el caso que un jugador realizara una apuesta Resto o All In inferior al monto de la última apuesta presentada en la ronda de apuestas, se deberá resolver con la generación de un Pozo Principal que equipare los montos de apuestas y un Pozo Adicional que acumule las apuestas sobre el monto contenido en el Pozo Principal.

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

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

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

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

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

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

Una vez finalizada la última resubida o "pagar por ver", el croupier indicará al jugador que le pagaron por ver que descubra su juego. En caso que ningún jugador haya pagado por ver o que todos hayan pasado, ganará la mejor mano a la vista.

Después de repartir las tres primeras cartas y en cada uno de los siguientes repartos de cartas, el croupier separará una carta, debiendo quedar éstas, apartadas



del descarte. En el evento que no haya cartas suficientes para completar la séptima ronda, el croupier utilizará dichas cartas.

Si el croupier advierte que aún utilizando las cartas separadas antes referidas, no tiene suficientes cartas para completar la séptima ronda, sacará una de las cartas que quedan por repartir, la colocará en el centro de la mesa y será la séptima carta para todos los jugadores (carta comunitaria).

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

- **Recolección de las Apuestas:** Se aplican al respecto las mismas normas establecidas para la modalidad Stud Poker.
- **Valor de las jugadas:** De las cartas repartidas, los jugadores deben formar la mejor mano de poker, dentro de las siguientes jugadas presentadas en orden de menor a mayor. Ninguna pinta se valora más alta que otra:

Carta Alta	Carta más alta entre los jugadores.
Un Par	Dos cartas de un mismo número o figura.
Dos Pares	Dos cartas del mismo número o figura y otras dos del mismo número o figura. Se califican atendiendo al par más alto.
Trío	Tres cartas de un mismo número o figura.
Escalera	Secuencia correlativa de cinco cartas, no todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor es la que va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor o Escalera de Color	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, siendo la mayor de ellas, la que va del 9 al Rey (o K), y la menor del As al 5, que no sea Escalera Real.
Escalera Real	Está constituida por la secuencia correlativa de cinco cartas de la misma pinta, que van del 10 al As.

- **Último pase, Barajado, Continuación del juego y juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Draw Poker.
- **Comisiones a favor del salón de juegos o casino:** La comisión será de un porcentaje establecido por el salón de juegos o casino y aprobado por la AJ y deberá ser indicado en la sala de juego, a través de la señalización correspondiente. Esta se cobrará a partir de una cantidad mínima establecida e indicada en cada mesa.

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

- **Cierre del juego:** Al respecto, se aplican las mismas normas establecidas en la modalidad Texas Hold'em Poker.





### 2.3.5.7 Modalidad Omaha Poker

- **Inicio del Juego:** Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación de cuatro (4) jugadores como mínimo.

En cuanto al inicio del juego con nuevas cartas, barajado y corte de las mismas, se aplican las reglas establecidas en el punto "Inicio del Juego", para la modalidad Texas Hold'em Poker.

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

- **Apuestas:** Antes de repartir las cartas el croupier pone el Botón de Salida en el espacio anterior al primer jugador de su izquierda, este último será el que realice la primera "Apuesta Ciega" que es el equivalente a una apuesta mínima establecida y que se realizará una vez que todos los jugadores hayan recibido sus cuatro cartas de juego. Durante el transcurso del juego, el botón de salida se trasladará a la izquierda, frente a cada jugador y posterior a cada juego, según el orden de los jugadores.

Posteriormente y luego de realizada la apuesta ciega, el jugador a quien se le haya repartido, en su primera carta abierta, la carta mayor, realizará la primera apuesta de juego.

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

- **Juego:**
  - **Distribución de cartas y juego:** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker, con la salvedad que al iniciar la Ronda de apuestas Pocket o Pre-Flop, el croupier entrega cuatro (4) cartas cubiertas a cada jugador.
  - **Recolección de las Apuestas:** Se aplican al respecto las mismas normas establecidas para la modalidad Texas Hold'em Poker.
  - **Valor de las jugadas:** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad del Texas Hold'em Poker.
  - **Último pase, Barajado, Continuación del juego y juego con cartas nuevas.** Se aplican las mismas reglas establecidas para la modalidad Texas Hold'em Poker.
- **Cierre del juego:** Cuando el jefe de mesa le instruya al croupier, éste debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar un nuevo pase.

### 2.3.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

#### 2.3.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Apuesta ciega o Blind:** Apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente en base a la ubicación de la ficha de salida.



- **Apuesta ciega mayor o Big Blind:** Segunda apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente a la izquierda del jugador que realiza la apuesta ciega menor.
- **Apuesta ciega menor o Small Blind:** Primera apuesta de apertura realizada por el jugador designado inicialmente en base a la ubicación de la ficha de salida.
- **Botón de salida o marcador de salida:** Ficha marcadora del inicio de una partida, la que, además, determina el inicio de las apuestas.
- **Compra o caja inicial o Buy in:** Compra inicial de una determinada cantidad de fichas establecido por el Salón de Juegos o Casino y aprobado por la AJ.
- **Ir:** Acción de continuar en el juego. (modalidades Draw y Caribbean Poker)
- **Ir o Call:** Pagar una apuesta. (modalidades Stud Poker y Texas Hold'em Poker)
- **Figura:** denominase a las cartas J, Q y K.
- **No ir o retirarse o Fold:** Acción de no continuar en el juego, por lo que el jugador pierde su apuesta.
- **Pasar o Check:** Acción mediante la cual el jugador decide no apostar en una determinada rueda.
- **Pozo o bote o pot:** Es el monto de la cantidad de fichas generadas por las apuestas en un momento determinado de una mano o juego.
- **Quemar un pase:** Situación que se produce cuando se anula un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.
- **Rendirse o Fold:** Situación que se produce cuando un jugador decide no continuar en el juego, entregando su apuesta inicial.
- **Resubir o Reraise:** Volver a incrementar una apuesta que ya había sido incrementada, aumentando el bote.
- **Subir o Raise:** Incrementar una apuesta aumentando el bote.

### 2.3.6.2 Obligaciones del jugador

- Si los jugadores piden cartas adicionales, deben hacerlo en forma clara y concisa.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, éstos deben estar presentes en la apertura de la mesa. De no ser así, perderán su puesto.
- Durante el juego, en aquellas modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, el jugador podrá levantarse de la mesa, y se le reservará su puesto por un tiempo de 15 minutos, previa notificación al Jefe de Sala. No obstante ello, si el jugador insiste en levantarse repentinamente de la mesa perderá el puesto.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, éstos deben tener sus fichas a la vista de los demás jugadores sobre la mesa, en ningún momento podrán guardarlas, ni obsequiarlas.

