



Cite: AJ/DE/DNJ/RR/02/2013

REGLAMENTO DEL CLASIFICADOR DE JUEGOS AUTORIZADOS

RESOLUCIÓN REGULATORIA N° 01-00002-13

La Paz, 5 de abril de 2013

CONSIDERANDO:

Que la Ley N°060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería y de Azar, crea la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, como la única entidad facultada para otorgar licencias y autorizaciones, fiscalizar, controlar y sancionar las operaciones de las actividades de Juegos de Lotería y de Azar.

Que el inciso a) del Artículo 26 de la Ley N°060, establece que es atribución de la AJ emitir disposiciones administrativas y regulatorias generales y particulares, para la aplicación de la Ley.

Que conforme al Principio de Transparencia establecido en el inciso a) del Artículo 3 de la Ley N°060, los actos relacionados con todo proceso de concesión, licitación y autorización así como las actuaciones que deriven de la actividad de juegos de lotería y de azar serán transparentes y de conocimiento público.

Que el inciso h) del Artículo 14 de la Ley N°060, establece como obligación de los operadores, cumplir las normas técnicas previstas para cada juego.

Que el numeral 9 del Artículo 15 de la Ley N°060, establece la prohibición de que las máquinas de juego u otros medios de juego se activen u operen con dinero de curso legal nacional o extranjero.

Que el inciso f) del Artículo 26 de la Ley N°060, determina que es atribución de la AJ establecer las características de las máquinas de juego o medios de juego, instrumentos, software, accesorios y todo otro medio de juego importado o fabricado para su instalación y mantenimiento.

Que el inciso g) del Artículo 26 de la Ley N°060, determina que es atribución de la AJ ejercer la fiscalización, inspección y control a los operadores de juego.

Que el Artículo 27 de la Ley N° 060, dispone que la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego-AJ, previo cumplimiento de los requisitos establecidos al efecto, otorgará la licencia de operadores de juegos de lotería y de azar.

Que el Artículo 34 de la Ley N° 2341, establece que los actos administrativos serán objeto de publicación cuando así lo establezcan las normas de cada procedimiento especial o cuando lo aconsejen razones de interés público. La publicación se realizará por una sola vez en un órgano de prensa de amplia circulación nacional o en su defecto cuando corresponda, en un medio de difusión local de la sede del órgano administrativo.





Que el parágrafo II del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, determina que la AJ reglamentará los juegos permitidos, de acuerdo a criterios de transparencia, desarrollo tecnológico, juego justo y control de auditoría, con sujeción a controles, certificaciones y/o acreditaciones ya sea mediante sistemas informáticos sobre las operaciones y funcionamiento de los mecanismos de juegos.

Que el parágrafo III del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, establece que el reglamento especificará los instrumentos o medios de juego, sus elementos, formas de acceso, mecanismos y modalidades, características, requisitos y reglas aplicables.

Que el Capítulo I del Título II de la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 de abril de 2013, crea el clasificador de juegos autorizados, para que los operadores de juegos de lotería, de azar y sorteos desarrollos y exploten en los salones de juego o casinos.

CONSIDERANDO:

Que el parágrafo I del Artículo 23 de la Ley N°060, establece que el Director Ejecutivo es la Máxima Autoridad Ejecutiva de la entidad y ejercerá la representación institucional.

Que el parágrafo II del Artículo 23 de la Ley N°060, establece que el Director Ejecutivo será designado mediante Resolución Suprema de una terna propuesta por el Ministro de Economía y Finanzas Públicas.

Que en virtud a las disposiciones precitadas, mediante Resolución Suprema N° 5145 de 23 de febrero de 2011, el señor Presidente del Estado Plurinacional de Bolivia, designó al Lic. Veimar Mario Cazón Morales como Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ.

CONSIDERANDO:

Que el Reglamento de Desarrollo Parcial de la Ley N° 060, de Juegos de Lotería y Azar relativo al Título III, aprobado mediante Decreto Supremo N° 0781 de 2 de febrero de 2011, establece los requisitos y aspectos generales para la otorgación de la licencia de operaciones de Juegos de Lotería y de Azar.

Que el parágrafo III del Artículo 6 del Anexo del Decreto Supremo N° 0781, establece que el reglamento especificará los instrumentos o medios de juego, sus elementos, formas de acceso, mecanismos y modalidades, características, requisitos y reglas aplicables.

Que el Capítulo I del Título II de la Resolución Regulatoria N° 01-00001-13 de 5 de abril de 2013, crea el clasificador de juegos autorizados, para que los operadores de juegos de lotería, de azar y sorteos desarrollos y exploten en los salones de juego o casinos.

Que se hace necesario emitir una Resolución Regulatoria, que establezca los distintos juegos autorizados que comprenderá cada una de las categorías de cartas, dados, ruletas, máquinas de juego, sorteos y lotería, describa el nombre o denominación del juego, modalidades, características





AUTORIDAD DE FISCALIZACION
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

y descripción del juego y el resumen de reglas, que podrán ser explotadas por los operadores autorizados.

POR TANTO:

El Director Ejecutivo de la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego – AJ, en uso de las facultades conferidas por el Artículo 26 de la Ley N°060 de 25 de noviembre de 2010, de Juegos de Lotería, de Azar y su Reglamento.

RESUELVE:

ARTÍCULO ÚNICO.– Se aprueba el reglamento del Clasificador de Juegos Autorizados, que describe las reglas, condiciones y características, que podrán ser desarrollados y explotados por los Operadores Autorizados, que en Anexo forma parte integrante de la presente Resolución Regulatoria.

DISPOSICIÓN FINAL

ÚNICA.

La presente Resolución Regulatoria entrará en vigencia a partir de su publicación en un periódico de circulación nacional, en cumplimiento a lo dispuesto por la Ley N° 2341.

Regístrate, publíquese y cúmplase.




V. Mario Cazón Morales
DIRECTOR EJECUTIVO
AUTORIDAD DE FISCALIZACION Y
CONTROL SOCIAL DEL JUEGO-AJ



MCM
IAZ
cc: DE
DNJ
DNF
UAI
Fs. Ciento Veinti tres (123)



ANEXO CLASIFICADOR DE JUEGOS AUTORIZADOS

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I ASPECTOS GENERALES

ÍNDICE	1
1. DISPOSICIONES GENERALES	4
1.1 GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	4
1.2 REGLAS GENERALES APLICABLES.....	5
1.2.1 <i>Apuestas</i>	5
1.2.2 <i>Condiciones y prohibiciones generales para la práctica del juego</i>	6
1.2.3 <i>Sanciones</i>	7
1.3 RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS Y VERIFICACIÓN DE PREMIOS	7

CAPÍTULO II JUEGOS DE AZAR Y SORTEOS

2. CATEGORÍA: CARTAS	8
2.1 BLACK JACK	8
2.1.1 <i>Nombre de Juego: Black Jack</i>	8
2.1.2 <i>Características y descripción del juego</i>	8
2.1.3 <i>Modalidades del Juego</i>	8
2.1.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	8
2.1.5 <i>Reglas del Juego</i>	9
2.1.6 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	15
2.1.7 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	16
2.2 PUNTO Y BANCA.....	17
2.2.1 <i>Nombre de Juego: Punto y Banca, Bacara, Baccarat ó Bacarrá</i>	17
2.2.2 <i>Características y descripción del juego</i>	17
2.2.3 <i>Modalidades del Juego</i>	18
2.2.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	18
2.2.5 <i>Reglas del Juego</i>	21
2.2.6 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	27
2.2.7 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	28
2.3 POKER	29
2.3.1 <i>Nombre de Juego: Poker</i>	29
2.3.2 <i>Características y descripción del juego</i>	29
2.3.3 <i>Modalidades del Juego</i>	30
2.3.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	32
2.3.5 <i>Reglas del juego</i>	33
2.3.6 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	58
2.3.7 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	61
2.4 TREINTA Y CUARENTA	66





2.4.1 <i>Nombre de Juego: Treinta y Cuarenta</i>	66
2.4.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	66
2.4.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	66
2.4.4 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....</i>	69
2.4.5 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios.....</i>	70
2.5 POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS	71
2.5.1 <i>Progresivo en mesas para algunas de las modalidades de juego contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados.....</i>	71
2.5.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	71
2.5.3 <i>Modalidades de juego con esta variante:</i>	71
2.5.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	71
2.5.5 <i>Reglas de la variante del juego.....</i>	73
2.5.6 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios.....</i>	74
3.CATEGORÍA: DADOS	76
3.1 CRAPS	76
3.1.1 <i>Nombre de Juego: Craps</i>	76
3.1.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	76
3.1.3 <i>Modalidades de juego.....</i>	76
3.1.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	76
3.1.5 <i>Reglas del juego</i>	78
3.1.6 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....</i>	82
3.1.7 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios.....</i>	83
4.CATEGORÍA: RULETA	86
4.1 RULETA FRANCESA	86
4.1.1 <i>Nombre de Juego: Ruleta Francesa</i>	86
4.1.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	86
4.1.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	86
4.1.4 <i>Reglas del juego</i>	87
4.1.5 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....</i>	91
4.1.6 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios.....</i>	92
4.2 RULETA AMERICANA	94
4.2.1 <i>Nombre de Juego: Ruleta Americana</i>	94
4.2.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	94
4.2.3 <i>Modalidades de la ruleta americana</i>	94
4.2.4 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	94
4.2.5 <i>Reglas del juego</i>	95
4.2.6 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego.....</i>	101
4.2.7 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios.....</i>	102
5.CATEGORÍA: MÁQUINAS DE JUEGO	104
5.1 MÁQUINAS DE JUEGO	104
5.1.1 <i>Nombre de Juego: Máquinas de Juego</i>	104
5.1.2 <i>Características y descripción del juego.....</i>	104
5.1.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	105
5.1.4 <i>Reglas del juego</i>	106



5.1.5 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	106
5.1.6 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	106
6. CATEGORÍA: SORTEOS	107
6.1 BINGO	107
6.1.1 <i>Nombre de Juego: Bingo</i>	107
6.1.2 <i>Características y descripción del juego</i>	107
6.1.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	107
6.1.4 <i>Reglas del juego</i>	110
6.1.5 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	112
6.1.6 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	114
 CAPÍTULO III	
JUEGOS DE LOTERÍA	
7. CATEGORÍA: LOTERÍA	116
7.1 LOTERÍA	116
7.1.1 <i>Nombre de Juego: Lotería</i>	116
7.1.2 <i>Características y descripción del juego</i>	116
7.1.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	116
7.1.4 <i>Reglas del juego:</i>	117
7.1.5 <i>Sorteos</i>	118
7.1.6 <i>Premios</i>	118
7.2 LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INMEDIATA	118
7.2.1 <i>Nombre del juego: Lotería de Resolución Inmediata</i>	118
7.2.2 <i>Características y descripción del juego:</i>	118
7.2.3 <i>Medios Necesarios Para el Juego</i>	118
7.2.4 <i>Reglas del juego:</i>	119
7.2.5 <i>Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego</i>	119
7.2.6 <i>Resolución de conflictos y verificación de premios</i>	120
7.2.7 <i>Premiación</i>	120





ANEXO 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 Naípe:** 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. **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ, comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas, boletos, cartones, cupones o cualquier otro medio representativo para acceder al juego y realizar la apuesta.
- m. **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondientes a cada uno de los juegos, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- n. **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



lleva el Libro de Acta y los registros de los juegos, cuando corresponda. También se constituye como mediador para la resolución de conflictos.

- o. **Jugador o participante:** persona que participa en cualquier juego en establecimientos abierto y cerrados autorizados.
- p. **Mano:** jugada individual de un jugador.
- q. **Mazo:** cantidad preestablecida de cartas para el juego.
- r. **Pase o Jugada:** Proceso de juego que se inicia con la realización de la apuesta y finaliza con el resultado del juego.
- s. **Pedir:** solicitud del jugador de cartas adicionales.
- t. **Plantarse:** no pedir más cartas adicionales.
- u. **Quemar cartas:** dejar en el descartador una o más cartas fuera de juego.
- v. **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.
- w. **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, devolviéndose 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.

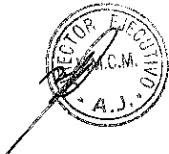
Obligaciones:

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.

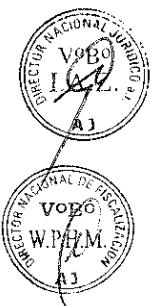
1.2.3 Sanciones

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.





CAPÍTULO II JUEGOS DE AZAR Y SORTEOS

2 CATEGORÍA: 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

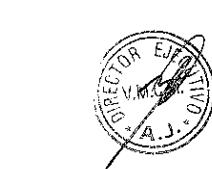
2.1.4.1 Medios Materiales

- **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).

- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.





- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- **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 contempla la mesa de juego. No se permiten más jugadores, sentados ni parados.

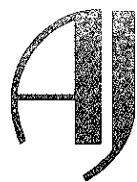
Sólo en el caso del Black Jack cada jugador puede jugar más de una mano por pase dentro de los lugares que estén disponibles en la mesa. Cada mano de un jugador será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas.

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 deseé 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.

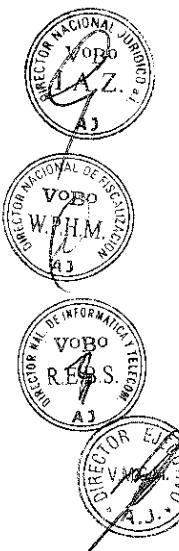
- c) Apuesta con seguro:** El seguro es una apuesta adicional, en la cual el jugador apuesta a que la banca tiene black jack en sus dos cartas originales y se paga en una proporción 2 a 1 del monto apostado a ésta. El resultado de esta apuesta no tiene influencia sobre la apuesta original.

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

Una vez que los jugadores han completado sus manos, el croupier completa la suya dándose una o más cartas. Despues 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 anuncíandolo. 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 b) Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar dos pares de cartas c) Si el jugador hace black Jack	a) 1 a 1 (a la par) b) 1 a 1 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 b) Si el jugador tiene 21 con dos cartas, en al menos una de las manos al separar dos pares de cartas c) Si el jugador hace black Jack	a) 1 a 1 (a la par) b) 1 a 1 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).





- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- **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 paleta.
 - 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

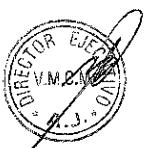
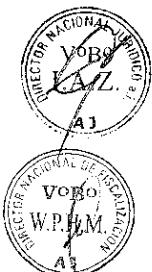
2.2.5.1 Inicio del juego

- **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 pailetero 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 pailetero 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.

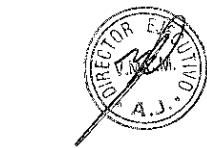
El banquero que entregó el banco puede asociarse con el jugador que lo ha adquirido posteriormente.

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:

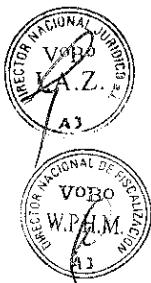
Máxima cantidad del banco	100 veces el mínimo autorizado para las apuestas
Mínima cantidad del banco	Igual al mínimo autorizado para las apuestas

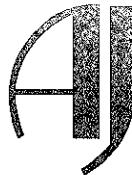
El banquero puede excluir del juego, sacando del banco, una cantidad de dinero, expresado en fichas de dinero, denominado "Garage", en alguno de los siguientes casos:

- a) **Garage voluntario:** Las ganancias obtenidas por el banquero normalmente pasan a formar parte del banco, pero aquel podrá decidir voluntariamente excluirlas del juego, siempre que la suma de las mismas supere la cantidad equivalente a cincuenta (50) veces el mínimo de la apuesta 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.
- b) **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 excede 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:

$$7 + 5 = 12 \text{ se toma como "2"}$$

$$9 + 8 = 17 \text{ se toma como "7"}$$

$$6 + 4 = 10 \text{ se toma como "0"}$$

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:

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

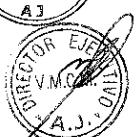
Si el punto tiene con sus dos primeras cartas	
0, 1, 2, 3, 4	Debe pedir una tercera carta.
5	En las modalidades Punto y Banca, Midi y Mini Punto y Banca debe pedir una tercera carta. En el Baccarat, el jugador que haya efectuado la mayor apuesta al punto decide si pedir o no pedir una tercera carta.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

- 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 paleta en los casos del Punto y Banca y Baccarat o el croupier tratándose de las modalidades de Midi y Mini Punto y Banca, debe anunciar "último sabot de la mesa"; lo que debe efectuarse antes de comenzar el sabot o carro.

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

2.2.6 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 naípe.
- **Banquero:** jugador que se adjudica el banco, el sabot o carro y distribuye las cartas.
- **Figura:** llámase de esta forma a las cartas J, Q y K.
- **Garage:** cantidad de dinero, expresado en fichas 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 paleta.



- **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

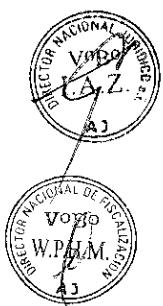
- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta una vez que el croupier ha dado inicio al pase.
- Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- El jugador que no participa del juego o deja de participar 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 reanudará 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 Necessarios 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).
- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- **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.

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 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 1^a apuesta (ANTE).

Además, los jugadores que decidan apostar contra el croupier, deberán colocar en el espacio de la 2^a apuesta (BET), una apuesta equivalente, exactamente, al doble de la postura inicial colocada en el espacio de la 1^a 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 1^a 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 2^a apuesta (BET)), tiene la opción de cambiar hasta un máximo de dos cartas. Las cartas que desee cambiar deberá colocarlas, cerradas, frente a su 1^a 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 1^a 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 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1^a apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2^a 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

2º 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.)

3º 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).





4º Finalmente, el croupier debe revisar sus cartas y abrir juego sólo con par de ocho 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 continuar 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 2^a apuesta (BET). Si el jugador elige la opción de rendirse, renuncia automáticamente a su 1^a 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 1^a 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 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1^a apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2^a 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.

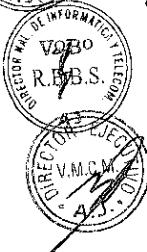
Terminado cada pase, procede a barajar e iniciar el pase siguiente.

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 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.

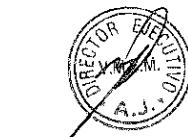
Cada jugador debe realizar la compra inicial, la que resulta obligatoria para participar en las partidas.

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 asigne 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. Despues 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 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 Escalera de Color	o 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.

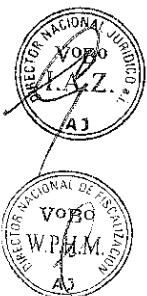
El croupier debe barajar las cartas y cortar el mazo, para la apertura del juego y cada vez que se termine el mazo o que las cartas que queden no sean suficientes para un nuevo pase.

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.

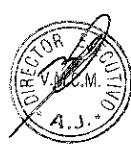
- **Apuestas:** En el juego o pase existen cuatro posibles rondas de apuestas, denominadas Pocket o Pre-Flop, Flop, Turn y River, que se describen más adelante.

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, entiéndase 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.

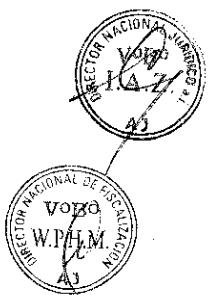
De esta forma, después de realizadas las apuestas obligatorias Ciega Menor y Mayor en el resto de la ronda inicial Pocket o Pre-Flop, y en la ronda de las primeras tres cartas comunitarias descubiertas (Flop), tendrán como mínimo un valor único de una apuesta equivalente al monto de la Apuesta Ciega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

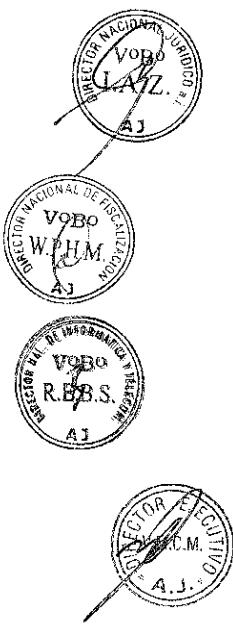
Entonces la opción de apuestas se traslada hacia la izquierda de cada uno de los jugadores hasta que todos hayan ejercido sus opciones, que corresponden a las mismas señaladas en los párrafos anteriores para el jugador que inicia las apuestas.

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.

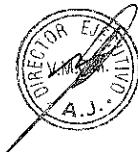
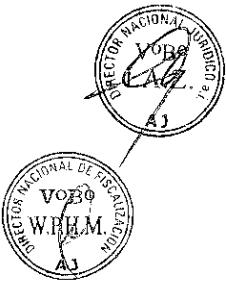
- c. **Ronda de apuestas Turn:** Llegado a este punto el croupier procede a quemar la próxima carta cubierta del mazo sin dejar ver su número y figura, colocando esta carta protegida debajo del Pozo, acto seguido, el croupier descubre la próxima carta del mazo colocándola paralela al "Flop", esta cuarta 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 de 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.

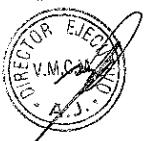
A medida que se entregan los pozos a los ganadores, el croupier recogerá las cartas de cada jugador y las colocará en el descartador. Terminado cada pase, procederá a barajar e iniciar el pase siguiente.

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

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

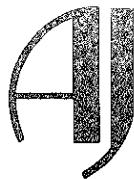
Para efectos del pago de la comisión en fichas, su monto deberá ser aproximado al valor más bajo, considerando al efecto, la ficha con menor valor utilizada en el Texas Hold'em Poker.

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

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 2^a apuesta (BET). Si el jugador elige la opción de rendirse, renuncia automáticamente a su 1^a 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 1^a 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 1^a 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 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras. Para este efecto pagará la 1^a apuesta (ANTE) 1 a 1 y la 2^a 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 iguales 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 aun 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 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 establecida 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.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, es deber de aquellos proteger su carta tapada en todo momento. Si esta se descubre, se dará por entendido que el jugador abandona la mano.
- Para la modalidad de Texas Hold'em Poker, si el jugador se ausenta y le corresponde una de las apuestas obligatorias (blind), el jefe de mesa deberá hacer cumplir con ese compromiso del juego, realizando la apuesta correspondiente con las fichas del jugador ausente.

2.3.6.3 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.
- 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.
- Ningún jugador puede apostar en más de un lugar por pase, en consecuencia no puede jugar más de una mano por pase.
- Una vez que haya sido dada la primera carta, los jugadores deberán abstenerse de tocarlas, hasta que el croupier termine el reparto inicial de las mismas.
- Los jugadores no pueden retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.
- Los jugadores no pueden intercambiar o comunicar información relacionada con una mano del juego.
- Los jugadores no pueden retirar sus apuestas si han recibido cartas en una mano determinada. Si así lo hicieren, serán obligados a devolver su apuesta.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, ningún jugador podrá vender su puesto, pero sí podrá cederlo al primer jugador de la lista de reservas, sólo si este último adquiere las fichas (Compra inicial) del cliente que cede el puesto. La lista de reservas estará dentro de la sala de juegos y será responsabilidad del Jefe de Mesa hacer cumplir el orden de ésta.





- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, les está prohibido a aquellos aumentar su caja o disminuirla durante el desarrollo del juego. Sólo se podrá aumentar una vez terminada la mano de un juego, por un mínimo de la caja establecida o el faltante para completar dicha cantidad. En el caso que un jugador disminuya durante la partida su caja, se entenderá que hace abandono de la mesa.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, se les prohíbe a los mismos regalar, prestar, o pagar deudas con el dinero, expresado en fichas de dinero, en juego. Sólo se les permitirá a los jugadores, como disminución de caja, los valores que entreguen por concepto de propina.
- Está prohibido el juego por parejas ni siquiera temporalmente, así como mezclar cartas de diferentes manos de juego.
- Para las modalidades en que los jugadores deben reservar puesto, está prohibido prestarse dinero, expresado en fichas de dinero, entre jugadores, así también está prohibido guardarse las fichas de su resto.
- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, donde existe un pozo común, se prohíbe el uso de dispositivos de comunicación en la mesa, tales como, teléfonos y/o radios.
- Para las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, no se puede realizar una compra o caja inicial (Buy in) para cubrir una apuesta en curso, sino que sólo se podrá hacer antes de iniciarse un nuevo pase.

2.3.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.3.7.1 Jugadas irregulares

- Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:
 - En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si el croupier, al distribuir las cartas, le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
 - En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si el croupier, al concluir el pase saca una o más cartas, se queman las cartas de más.
 - Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier deberá quemar las cartas y continuar el juego tratándose de la modalidad de Draw Poker, Stud Poker, Go Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker. En el caso de Caribbean Poker y Poker Tres Cartas, el jugador correspondiente, elegirá entre las cartas pegadas, cuál de ellas se quemará, o bien la carta de encima se quemará y las demás siguen.





- Si el croupier se equivoca en la distribución de las cartas, pero las puede reordenar, lo hará anunciando "Las cartas están bien dadas". De lo contrario, las cartas se queman. Si algún jugador se opone al reordenamiento de las cartas por parte del croupier, éstas se queman.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker y Poker Tres Cartas, si un jugador recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anula la mano de ese jugador.
- Si es el croupier quien recibe una cantidad incorrecta de cartas, se anulan todas las manos de ese pase.
- Si en el momento de cortar queda al descubierto alguna carta del mazo se debe volver a barajar.
- Si al repartir las cartas se viera alguna carta del o los jugadores, el juego continúa de manera normal. En la modalidad del Seven Stud Poker, si al repartir las cartas de aquellas que deben entregarse cubiertas, se viera alguna, el juego continúa de manera normal, pero la tercera carta que ha de entregarse al jugador afectado, se le entrega cubierta.
- En las modalidades Stud Poker, Texas Hold'em Poker y Omaha Poker si al repartir las cartas se viera alguna carta de un jugador, se anula toda la jugada. La misma regla se aplica en la modalidad Seven Stud Poker para el caso en que las cartas que se vean sean de aquellas tres que se reparten inicialmente.
- En la modalidad del Seven Stud Poker, si al repartir la séptima carta, el croupier por error la da descubierta y sólo quedan dos jugadores en la partida, no se podrán subir las apuestas y se descubrirán directamente.
- En la modalidad del Seven Stud Poker, si el croupier empieza a distribuir las cartas antes que hayan finalizado las apuestas, debe mantener dichas cartas sobre la mesa hasta que finalicen aquellas y luego quemar, aparte de dicha carta o cartas, tantas cartas como jugadores se mantengan en juego, dejando el total de cartas quemadas en el descartador.
- En la modalidad del Seven Stud Poker, si un jugador por error descubre sus cartas cubiertas, deberá cubrirlas nuevamente pues el juego continúa siendo válido.
- Si al repartir las cartas se viera más de una carta del croupier, se anula toda la jugada.
- Si se reparten cartas en una apuesta y el jugador que la hizo no se encuentra presente, se anula su mano; si aquél ya vio sus cartas, se retira su apuesta declarándose perdida. En las modalidades de Draw Poker, Caribbean Poker y Poker Tres Cartas se aplica únicamente la regla de la anulación de la mano del jugador y sólo para el caso en que se repartan cartas en una postura de aquellas demarcadas con el nombre ANTE.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker, Poker Tres Cartas si a un jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente, debe esperar el siguiente pase.
- En las modalidades Draw Poker, Caribbean Poker, Go Poker, Poker Tres Cartas si al finalizar la baraja faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas, aún habiendo tendida máxima.





- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si a un jugador se le caen sus cartas, el pase continúa en forma normal.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si un jugador expone sus cartas, el jefe de mesa le advertirá que si ocurre otra vez perderá esa mano, dejando todas sus apuestas ya efectuadas en el pozo.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, si el Botón de Salida está fuera de posición, siempre y cuando se descubra antes que se haya realizado la "Apuesta Ciega Mayor", se anula este juego.
- En las modalidades de Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker, el jefe de mesa podrá solicitar que abandonen el área de juego a los espectadores que llamen la atención o comenten sobre el progreso del juego.

En caso que el número de cartas quemadas durante una jugada impidan el correcto desarrollo del juego, deberá procederse a un nuevo barajado del total de las cartas en juego previo a dar un nuevo pase.

2.3.7.1.1 Pago de apuestas modalidad Draw Poker

Si el croupier no obtiene como juego un par de ochos o mayor, el juego termina y en tal caso debe cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como postura inicial, sólo en el espacio de la 1^a apuesta (ANTE).

En caso que el croupier abra juego, compara cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras una cantidad idéntica a la postura inicial en el espacio para la 1^a apuesta (ANTE), más una cantidad bonificada de acuerdo al esquema de pago establecido a continuación, el que se aplica en relación a la 2^a apuesta (BET).

Esquema de Pago	
Un Par	1 a 1
Dos Pares	1 a 1
Un Trío	2 a 1
Escalera	3 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Poker	20 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	50 a 1
Escala Real	100 a 1





Si el croupier y el jugador tienen una misma mano, se desempata con la carta mayor sucesivamente. De continuar un empate, la mano queda neutra y no se toma ninguna acción sobre las apuestas y las cartas serán retiradas, quedando nulas las apuestas y devolviéndolas al jugador.

2.3.7.1.2 Pago de apuestas modalidad Caribbean Poker

Si el croupier no obtiene como juego As-Rey o mayor, el juego termina y en tal caso deberá cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como apuesta inicial, sólo en el espacio de la 1^a apuesta (ANTE).

En caso que el croupier abra juego, comparará cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado en el espacio de la 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, una cantidad idéntica a la postura inicial en el espacio de la 1^a apuesta (ANTE), más una cantidad bonificada de acuerdo al esquema de pago establecido a continuación, el que se aplica en relación a la 2^a apuesta (BET).

Esquema de Pago	
Un Par o Carta Alta	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	4 a 1
Color	5 a 1
Full	7 a 1
Poker	20 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	50 a 1
Escala Real	100 a 1

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, quedando nulas las apuestas y devolviéndolas al jugador.

2.3.7.1.3 Pago de apuestas modalidades Stud Poker, Texas Hold'em Poker, Seven Stud Poker y Omaha Poker

En caso en que ninguna mano tenga ni un par, la mano con la carta más alta ganará. De producirse un empate, éste se resolverá con la siguiente carta y así sucesivamente, hasta desempatar con la quinta carta. De persistir el empate, el Bote (Pozo) será dividido entre los jugadores involucrados. En los casos de empate de colores el Bote (Pozo) se divide en partes iguales, y de igual forma se procede con el empate de escaleras.

El jugador que considerando su mano perdida, entregase sus cartas cerradas perderá automáticamente la mano y nadie podrá obligar a abrir las cartas del jugador cuando éste las entrega tapadas. Si el jugador, al final del juego, entregase sus cartas abiertas, el croupier procederá a ordenarlas y si demuestra lo contrario será el ganador.



2.3.7.1.4 Pago de apuestas modalidad Go Poker

El croupier, comparará cada mano por separado, sólo con aquellos jugadores que hayan apostado por ir en ambas oportunidades, procediendo a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, de acuerdo al esquema de pago, estipulado a continuación:

Esquema de Pago	
Par de 10 o mayor	1 a 1
Dos Pares	2 a 1
Un Trío	3 a 1
Escalera	5 a 1
Color	8 a 1
Full	11 a 1
Poker	50 a 1
Escalera en Flor o Escalera de Color	100 a 1
Escala Real	200 a 1

Todas las apuestas menores a Par de 10 son declaradas perdedoras.

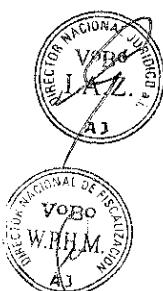
2.3.7.1.5 Pago de Apuestas modalidad Poker Tres Cartas

Si el croupier no obtiene como juego Reina o mayor, el juego termina y en tal caso deberá cancelar a todos los jugadores que no se rindieron, un monto idéntico al jugado como apuesta inicial, sólo en el espacio de la 1^a apuesta (ANTE).

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 2^a apuesta (BET), procediendo a pagar a las manos ganadoras, de derecha a izquierda de la banca, de acuerdo al esquema de pago, estipulado a continuación.

Esquema de Pago	
Un Par	1 a 1
Color	4 a 1
Escalera	6 a 1
Un Trío	25 a 1
Escalera de Color	40 a 1

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.





2.4 TREINTA Y CUARENTA

2.4.1 Nombre de Juego: Treinta y Cuarenta

2.4.2 Características y descripción del juego

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

2.4.3 Medios Necesarios Para el Juego

2.4.3.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa, cuya superficie es en forma de escudo, cubierta por un paño en el cual estarán demarcadas cuatro (4) casillas, dos de ellas de mayor tamaño, que corresponderán al "ROJO" y "NEGRO", más otras dos casillas centrales que corresponderán a "COLOR" e "INVERSO".
- **Barajas:** Se usan de 6 a 8 barajas de 52 cartas, todas las cuales deben tener el mismo dibujo en su reverso (filigrana).
- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- **Elementos anexos:**
 - "Sabot (ó carro)" para distribuir las cartas
 - Un separador o carta de corte para realizar el corte
 - Una segunda carta de corte de bloqueo o detención
 - Fichero para las fichas de dinero
 - Máquinas barajadoras de cartas de uso optativo.

2.4.3.2 Recursos Humanos

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





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

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

- Mezclar las cartas, introducirlas en el "sabot (ó 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 mesa está diseñada para un número indeterminado de jugadores los que podrán estar sentados o de pie, para jugar a las opciones de "ROJO", "NEGRO", "COLOR" e "INVERSO". Sin embargo, no se permitirá un mayor número de jugadores, que aquellos que permitan un fluido y correcto desarrollo del juego, lo que será determinado a criterio del jefe de mesa.

2.4.3.3 Reglas del Juego

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

Cuando se inicia un juego con nuevas cartas, se debe verificar que las barajas de los mazos estén completas. El croupier principal debe presentar a los jugadores las cartas ordenadas de las barajas que se utilizarán durante el juego, mostrándolas cara arriba por palos sobre la mesa. Después, las cartas se dejan sobre la mesa para que el jefe de mesa y los jugadores que lo deseen puedan inspeccionarlas.

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

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

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

El corte lo realiza la persona más próxima a la derecha del croupier. En caso de que ninguna persona quisiera cortar, lo debe hacer el croupier principal en el centro del mazo. Al momento del corte este se debe realizar con una sola mano, la dirección del corte debe ser recta y alejándose del cuerpo. La mano libre no puede tocar el mazo hasta que después del corte los montones de cartas se hayan reunido nuevamente. La mano libre no debe obstaculizar la vista a los jugadores de forma que se impida ver el procedimiento de corte.





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

Luego de este proceder el croupier invitará al juego.

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

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

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

- **Juego:**

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

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

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

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

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

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

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

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

- **Última mano o último pase:** Cuando aparezca la carta de corte, el croupier debe enseñarla al público. Si en ese momento se está jugando un pase y queda incompleto, el croupier anuncia un





nuevo barajado de las cartas dejando en espera el pase. Si al aparecer la carta de corte, justo se había terminado un pase, se anuncia un nuevo barajado.

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

En el caso de dejar un pase pendiente las cartas corresponden al mazo descontadas las cartas que se encuentran sobre la mesa.

- **Continuación del juego:** Se procede a continuar con el juego realizando el corte como se señala en el punto "Inicio del juego", prosiguiéndose de la misma forma que se señala en aquél.

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

- **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 nuevas barajas, caso en el cual debe proceder de la forma señalada en "Inicio del juego".
- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya el croupier debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar con un nuevo grupo de cartas.

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

2.4.4 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

2.4.4.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Ancar o Empate:** Situación que se produce cuando el pase está definido y ambas opciones "Rojo" y "Negro", hayan obtenido el mismo puntaje.
- **Quemar un pase:** Significa anular un pase con las pedidas o plantadas correspondientes.

2.4.4.2 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.
- 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.
- Se prohíbe al jugador retirar las cartas de la mesa o alejarlas de la vista del croupier y de los demás jugadores.





2.4.5 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.4.5.1 Jugadas irregulares

- Se consideran jugadas irregulares todas aquellas que alteran el normal desarrollo del juego, entre ellas:
 - Retroceder las cartas, lo que no se podrá efectuar bajo ninguna circunstancia.
 - Si el croupier al comienzo del juego no quema las cinco primeras cartas, deberá quemarlas al término del primer pase.
 - Si la banca, al sacar las cartas del "sabot (ó carro)" le sale una descubierta, ésta se quema (se deja en el descartador no considerándose para la jugada) y el pase continúa en forma normal.
 - Si por cualquier motivo, sea accidental o no, salieran cartas pegadas, el croupier debe quemar dichas cartas.
 - Si al finalizar el mazo faltan cartas para definir el pase, se queman todas las cartas.
 - Si al término del mazo, no apareciera el separador y faltaran cartas para definir el pase, se procede a anular el pase en juego.

2.4.5.2 Pago de apuestas

- Para obtener el resultado, la puntuación se cuenta entre treinta y uno (31) y cuarenta (40). La suma total de cada fila, "ROJO" o "NEGRO", tiene que ser superior a treinta (30) e inferior a cuarenta (40). Gana la fila cuya puntuación tenga el valor más próximo a treinta y uno (31).
- En lo referente a "COLOR" o "INVERSO", tales posibilidades son determinadas por la primera carta de la primera fila ganadora. Si la primera carta tiene el mismo color de la fila que ha ganado, "COLOR" gana e "INVERSO" pierde. Si la primera carta es de color diferente, "INVERSO" gana y "COLOR" pierde.
- Las apuestas ganadoras en "ROJO" o "NEGRO", recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).
- Las apuestas ganadoras en "COLOR" o "INVERSO" recibirán una cantidad igual a la apostada (pagan 1 a 1).
- Si la fila "NEGRO" y la fila "ROJO" obtuvieran un empate, exceptuando el empate en 31 puntos, la jugada será neutra y los jugadores podrán mantener, retirar o modificar sus apuestas.
- Si la fila "NEGRO" y la fila "ROJO" obtuvieran un empate en 31 puntos las apuestas quedan bloqueadas perdiendo los jugadores el 50% de éstas. En ese caso los jugadores podrán:
 - Entregar al croupier el 50% de su apuesta que se encuentra bloqueada, perdiendo la totalidad de lo apostado, o





- Esperar la siguiente jugada, donde su apuesta será librada si gana la opción que ha jugado. De no ganar la opción apostada, perderán el total de lo apostado.

Además, los jugadores podrán asegurar sus apuestas pagando al croupier el equivalente al 1% de la apuesta bloqueada, ante la eventualidad de que la siguiente jugada sea un nuevo empate de 31; lo cual le permitirá conservar sólo el 50% en prenda. Es decir, solamente del 50% no perdido.

2.5 POZOS PROGRESIVOS EN JUEGOS DE CARTAS

2.5.1 Progresivo en mesas para algunas de las modalidades de juego contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados.

2.5.2 Características y descripción del juego

Corresponde a una variante aplicable a algunas modalidades de juegos contempladas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados donde, además de su apuesta a la modalidad o juego base, cada jugador realiza una apuesta adicional, voluntaria e independiente, con el objeto de obtener una mano de cartas que le permita calificar para pago, según el valor de las combinaciones aceptadas para esta variante, resultando ganador todo aquel jugador que obtenga una de las manos de cartas premiadas de acuerdo a las reglas de esta variante del juego. El premio depende solamente de la mano que tenga el jugador, y es independiente de las cartas del croupier.

Los premios se pagan contra los fondos del o los pozos progresivos o acumulados, que se conforman con un porcentaje de las apuestas de los jugadores a esta opción progresiva.

Los elementos materiales para el desarrollo de la variante del juego, deberán estar previamente homologados por la AJ, conforme a sus instrucciones.

2.5.3 Modalidades de juego con esta variante:

- Poker, modalidad Draw Poker o Poker a cinco cartas con descarte.
- Poker, modalidad Caribbean Poker o Poker caribeño o Poker sin descarte.
- Poker, modalidad Go Poker.

Las mesas que participen de un pozo progresivo pueden corresponder a algunas o a todas las mesas de una modalidad de juego. También pueden participar de un pozo progresivo mesas de más de una modalidad de juego.

Los salones de juego o casinos deben informar a la AJ acerca de la configuración de mesas elegidas para los diferentes pozos progresivos o acumulados.

2.5.4 Medios Necesarios Para el Juego

2.5.4.1 Medios Materiales

Están constituidos por los diversos elementos materiales que se necesitan para el desarrollo del juego base, tales como barajas, fichas, y otros elementos anexos, según la modalidad de juego de que se trate, y que estén autorizados para el desarrollo normal de los respectivos juegos en los salones de juego o casinos.





Además, para el desarrollo de los juegos de cartas con progresivo, se deberán considerar los siguientes elementos:

- **Mesa de juego:** La mesa de juego deberá disponer de los requerimientos propios de la modalidad de juego respectivo y de los siguientes elementos:

- **Aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo:** Se refiere a un mecanismo electrónico o manual que recibe las apuestas, expresadas en número de créditos según el valor asignado para cada crédito, que debe estar frente a cada posición de los jugadores de la mesa.

El mecanismo electrónico corresponde a un dispositivo de control de créditos (contadores), que puede mostrar los créditos disponibles para jugar y el monto de la apuesta adicional para el progresivo, correspondiente a cada jugador. El jugador debe comprar créditos a través del cambio fichas de dinero por créditos, los cuales son activados por el croupier en el contador de la posición del jugador que haya efectuado la transacción. Para apostar, el jugador debe presionar el botón respectivo, seleccionando el monto de su apuesta, expresado en créditos. Cuando se realice una apuesta se deberá visualizar mediante un dispositivo luminoso que forme parte del dispositivo de control. Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

También se puede utilizar un aceptador manual de fichas que consiste en ranuras en la mesa para que los jugadores ingresen fichas de dinero cada vez que realizan una apuesta. Este aceptador manual de fichas debe disponer de un contador de créditos, los que se activarán cuando se introducen las fichas. En este caso sólo se podrá ver el monto de la apuesta adicional para el progresivo, de tal forma que cuando existe una apuesta se debe poder visualizar mediante un dispositivo luminoso.

Asimismo, una vez que cierre la jugada, deberá permitir al croupier bloquear la opción de apuestas del progresivo, debiendo diferenciarse de las casillas donde no hay apuesta para la variante progresivo.

- **Contador de créditos por mesa.**
- **Visor o display** que muestre, al menos, el monto actualizado del pozo progresivo o acumulado, su incremento, y los premios que se deban pagar en el instante en que se genere una jugada ganadora.
- **Procesador de información de las apuestas y los premios para el uso del croupier.**
- **Tabla de pagos del juego en su variante progresivo.**
- **Letrero con mínimos y máximos de la apuesta al progresivo.**
- **Sistema informático del progresivo:** Correspondrá a un sistema informático encargado de registrar el funcionamiento de los pozos progresivos o acumulados, contemplando los movimientos de los aportes de los jugadores, los premios entregados, así como otras variables tales como los





pagos de los premios, los valores o cantidades base si existiesen y los porcentajes de asignación a los pozos acumulados.

2.5.5 Reglas de la variante del juego

Corresponderán a las reglas establecidas en el presente Clasificador de Juegos Autorizados para el juego o modalidad de juego de que se trate, además de las reglas adicionales y especiales que se señalan a continuación.

2.5.5.1 Poker, Modalidades Draw Poker, Caribbean Poker y Go Poker

- Apuestas:** Para participar en la variante progresivo, antes de que el croupier distribuya carta alguna, los jugadores, además de la(s) apuesta(s) obligatoria(s) del juego base, deben realizar en forma previa o simultánea su apuesta para el juego progresivo, en el aceptador de la apuesta adicional para la variante progresivo, sea electrónico o manual, que al efecto debe contemplarse en la mesa. La apuesta a la variante progresivo no es obligatoria, de tal forma que un jugador puede hacer su(s) apuesta(s) inicial(es) y no realizar la apuesta progresivo, en cuyo caso no participará del pozo progresivo o acumulado.

Los valores mínimos y máximos de las apuestas adicionales, deberán ser los mismos en el caso que más de una mesa de juego se encuentre conectada al mismo pozo progresivo o acumulado.

Cuando se efectúe una apuesta se visualizará mediante un dispositivo luminoso ubicado en la mesa de juego.

Luego de que los jugadores realizan sus apuestas al juego base y, si así lo deciden, a la variante progresivo, el croupier indica "no más apuestas" y cierra la jugada de progresivo con el procesador de información del progresivo, no permitiendo hacer más apuestas a dicho pozo, bloqueando la opción de apuestas del progresivo.

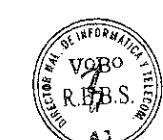
- Juego:** Con el objeto de que los jugadores tengan la misma probabilidad de ganar el pozo progresivo o acumulado, entre todos los jugadores de las distintas mesas conectadas a un mismo pozo, se presentan las siguientes reglas especiales, según la modalidad de Juego de Poker:

- Draw Poker: Si el jugador opta por cambiar cartas, deja de participar en el premio del pozo progresivo, en cuyo caso la apuesta al progresivo se pierde. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

Para las modalidades de Draw Poker y Caribbean Poker, si el jugador decide "no ir", además de su apuesta inicial (ANTE) pierde su apuesta al progresivo. En todo caso, siempre podrá ser acreedor de los premios complementarios.

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

Color	Conjunto de cinco cartas de la misma pinta, cualquiera sea el número o figura de las mismas. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta más alta
-------	---





Full	Está compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío. Donde un par son dos cartas de un mismo número o figura, y un trío son tres cartas de un mismo número o figura.
Poker	Cuatro cartas del mismo número o figura.
Escalera en Flor 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.

- Premios complementarios:** El sistema informático del progresivo podrá contemplar premios complementarios que no tengan relación con los resultados del juego base o de la variante progresivo y que sean generados de manera aleatoria.

Será opcional para el salón de juegos o casino implementar estos premios complementarios junto a la variante progresivo, por lo que, en caso de hacerlo, deberán informar previamente a la AJ acerca de su uso, condiciones y tabla de pagos.

Estos premios complementarios se pagarán con fichas de dinero, las cuales podrán ser cambiadas luego, por dinero efectivo del pozo progresivo o acumulado o con créditos promocionales para ser jugados en la variante de progresivo. En el caso que los premios se paguen con créditos promocionales, la respectiva promoción debe ser informada a la AJ para su autorización previa.

- Reglas del croupier:** La mano final del croupier no tiene efecto sobre el resultado de la apuesta adicional a los pozos progresivos. En consecuencia, aunque el croupier no pueda abrir la mesa según las reglas del juego base, igualmente el jugador que tenga una jugada que implique un premio de los pozos progresivos, podrá mostrar sus cartas y adjudicarse el premio correspondiente.

2.5.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

2.5.6.1 Jugadas irregulares

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

- No será válida la apuesta a la variante progresivo que no esté señalada por el dispositivo luminoso activado en el contador de créditos. En consecuencia, si una posición de la mesa presenta dispositivos luminosos defectuosos o que no funcionan correctamente, deberá ser cerrada, no pudiendo participar en el pozo progresivo.

2.5.6.2 Pago de apuestas

Luego de realizar el pago de las apuestas del juego base, el croupier comparará cada mano por separado, procediendo a pagar las manos ganadoras del juego progresivo, de derecha a izquierda del croupier, de acuerdo al esquema de pago estipulado a continuación.





Esquema de Pago	
Color	50 veces el valor de la apuesta
Full	100 veces el valor de la apuesta
Poker	500 veces el valor de la apuesta
Escalera en Flor o Escalera de Color	10% del pozo acumulado principal, con un máximo de 5.000 veces el valor de la apuesta
Escalera Real	100% del pozo acumulado principal

No se considera la apuesta del jugador en el premio progresivo y/o premio complementario que se pague con cargo al pozo progresivo. Dicho de otro modo, el jugador ganador sólo se queda con el monto del premio pagado, excluyendo el valor de su apuesta.

En el caso de múltiples ganadores, se deben tener presente las siguientes situaciones:

1. Los premios se pagan en orden de menor a mayor.
2. Si más de un jugador obtiene la combinación de cartas que constituye las jugadas Color, Full o Poker, que pagan un número de veces la apuesta adicional, se pagará el monto correspondiente según la jugada del jugador ganador.
3. Si "n" jugadores en el mismo pase obtienen la misma combinación de cartas, la cual otorga un determinado porcentaje del pozo acumulado principal, el monto correspondiente al porcentaje del pozo acumulado principal se divide en partes iguales a los "n" jugadores ganadores. De no poder ser dividido en partes iguales, como es el caso de 2 ganadores con un monto a repartir impar, o 3 jugadores con un monto a repartir par; el peso no divisible se le otorgará al jugador ubicado en la posición más cercana a la mano derecha del croupier (posición N°1 de la mesa de juego).
4. Si en el mismo pase uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera en Flor o Escalera de Color que otorga el 10% del pozo acumulado principal, y simultáneamente uno o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas Escalera Real que otorga el 100% del pozo acumulado principal, el pozo se repartirá de acuerdo a las siguientes reglas: primero se determina el monto correspondiente al 10% del pozo acumulado principal, y luego el 100% del monto restante (es decir, el 90% del pozo acumulado principal original). Si dos o más jugadores obtienen la misma combinación de cartas, se aplicará lo dispuesto en el numeral 3 precedente.
5. Si uno o más jugadores ganan un premio que paga el 100% o 10% del pozo acumulado principal, y uno o más jugadores ganan un premio que paga un número de veces la apuesta adicional, se pagarán primero los premios que multiplican el valor designado por el número de veces del valor de la apuesta del jugador, es decir, Color, Full y Poker, y luego los premios de porcentajes sobre la cantidad restante, después del pago de los premios menores.

2.5.6.3 Conformación y acumulación de pozos progresivos

El total de ingresos provenientes de las apuestas de la variante progresivo constituye el monto total jugado o recaudado. El salón de juegos o casino tendrá una comisión a su favor que se establecerá como un porcentaje, aplicado sobre el monto total recaudado, que deberá ser previamente aprobado por la AJ y





formará parte del Plan de Apuestas de la operadora. El monto que resulta luego de restar la comisión del salón de juegos o casino, incrementará los pozos progresivos o acumulados.

Debe existir al menos un pozo progresivo o acumulado principal, a partir del cual se entregan los premios correspondientes, al que se podrá fijar un valor inicial o base distinto de cero. En forma opcional, se pueden considerar pozos progresivos de reserva con el fin de acumular fondos para su uso futuro. Los salones de juegos o casinos deben informar a la AJ acerca de los algoritmos de asignación y cálculo de los diferentes pozos progresivos o acumulados, lo que deberá ser previamente aprobado por la AJ y formará parte del Plan de Apuestas de la respectiva operadora.

3 CATEGORÍA: DADOS

3.1 CRAPS

3.1.1 Nombre de Juego: Craps

3.1.2 Características y descripción del juego

Corresponde a un juego de dados, en el cual los jugadores apuestan a las posibles combinaciones que se generan de lanzar dos dados.

Las diferentes combinaciones sobre las cuales se permiten las apuestas están diagramadas en la mesa de juegos y cada una de estas combinaciones está asociada a un pago.

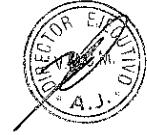
3.1.3 Modalidades de juego

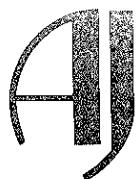
- Craps.
- Mini Craps.

3.1.4 Medios Necesarios Para el Juego

3.1.4.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma rectangular de uno o más pies para la modalidad Craps y con forma de media luna, ovalada o rectangular de menor tamaño para la modalidad Mini Craps. En su parte central dispondrá de un espacio suficiente para un fichero y dentro de su paño deberán estar dibujadas todas las opciones de jugadas que se proponen.
- **Dados:** El juego de Craps se juega con dos dados. En cada mesa de juego de Craps se deberá disponer de un set de reserva de cinco o seis dados en perfecto estado. Se utilizarán dos dados en cada partida, quedando en reserva los otros tres o cuatro, para el caso de tener que sustituir los primeros.
- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".





• **Elementos anexos:**

- Rastrillo
- Fichero para las fichas de dinero.
- Marcadores, piezas de color sin valor que sirven para indicar diferentes aspectos del juego:
 - Marcador de salida: que indica cual es el punto en juego ON (si hay punto en mesa) y OFF (no hay punto en mesa).
 - Marcador de Apuestas en juego y fuera de juego: señala si las apuestas están o no en juego.
 - Marcador de Compra (Buy): se colocarán en las apuestas de Compra luego del pago de la comisión correspondiente.
 - Marcador de Apuesta contra los números (Lay Bets): se coloca sobre las apuestas contra los números.
- Copia de dados o recipiente de dados de reserva.

3.1.4.2 Recursos Humanos

En la modalidad Craps cada mesa de juego debe ser atendida por al menos un croupier director del juego el cual se denomina croupier tallador, y uno o dos croupieres de apoyo, denominados croupieres pagadores. En la modalidad Mini Craps sólo se requiere un croupier principal que para estos efectos es tallador y pagador, por lo que cumple ambas funciones.

En ambos casos, se requiere un jefe de mesa de la sección que los supervise.

- **Croupier Tallador:** Le corresponde la administración de la mesa de juego, en lo relativo a las apuestas, fichas de dinero y el juego, debiendo realizar las siguientes actividades:
 - Anunciar el inicio del juego e invitar a jugar.
 - Comprobar el buen estado de la mesa y de los dados dispuestos para el juego.
 - Indicar los puntos ganadores, recoger y pasar los dados a los jugadores.
 - Corregir cualquier equivocación.
 - Colaborar con los "croupiers pagadores" en el manejo de fichas de dinero y depositando estas en caja.
 - Podrá desempeñarse como jefe de mesa, asumiendo ambas responsabilidades.





- **Croupier pagador:** Los croupieres de apoyo o croupieres pagadores deberán realizar entre otras, las siguientes actividades:
 - Comprobar el buen estado de los dados y entregarlos a los jugadores.
 - Colocar en el lugar indicado las apuestas efectuadas por los jugadores.
 - Recoger las apuestas perdedoras.
 - Pagar las apuestas ganadoras.
 - Recoger las propinas e introducirlas en la ranura destinada al efecto.
 - Ocuparse de los cambios de fichas de dinero que solicitan los jugadores.
 - Hacer las advertencias precisas para el desarrollo del juego.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores corresponde a tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa sin entorpecer el desarrollo del juego.

3.1.5 Reglas del juego

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

El jefe de mesa, o el croupier tallador, anuncia el inicio del juego invitando a los jugadores a participar.

El croupier tallador presenta un set de 5 o 6 dados al primer jugador que se encuentre a su derecha, y éste debe escoger dos dados. El resto de los dados deben ser reservados por el croupier tallador.

Este procedimiento se repite cada vez que se cometa alguna infracción que implique el daño de los dados o su salida del área de juego o cuando el jefe de mesa así lo determine.

Posteriormente los dados escogidos son ofrecidos a los jugadores comenzando, al iniciarse la partida, por aquel que se encuentre a la izquierda de los "croupiers" y después siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador rehúsa lanzar los dados pasan al jugador siguiente, en el orden previsto.

El croupier tallador pasa los dados al jugador por medio de un bastón, evitando tocarlos, a menos que tenga que examinarlos, o recogerlos en la eventualidad que estos caigan al suelo.

- **Apuestas:** Es necesario que el jugador que lance los dados haga una apuesta, ya sea a la Línea de Pase (Pass Line) o a la Línea de No Pase (Don't Pass Line), pudiendo jugar además sobre todas las demás suertes posibles.

No pueden hacerse apuestas después de que el croupier tallador pronuncie "ya no va más".

- **Lanzamientos:** El jugador que lance los dados debe hacerlo inmediatamente después del anuncio de "ya no va más", y no debe frotarlos ni guardarlos en la mano.





El tirador puede pedir que se cambien los dados antes de lanzarlos, pero no puede hacerlo durante la serie de lanzamientos precisos para alcanzar el número designado como punto, salvo en el evento que uno de los dados salte fuera de la mesa, cayendo en el suelo, en cuyo caso se le ofrece elegir entre los dados restantes de la mesa, para terminar la jugada. Si al término de la misma el dado perdido no se encontrara, se proveerá a la mesa de un nuevo juego de dados, retirando los anteriores.

Cuando el primer jugador pierde su apuesta, los dados deben ser entregados al jugador de su derecha para así continuar correlativamente.

Los dados se lanzan a lo largo de la mesa, de tal manera que se detengan dentro de la misma, después de que ambos dados hayan tocado el borde opuesto al jugador que los ha lanzado.

Los dados deben rodar y no deslizarse para que la jugada resulte válida. Si los dados se rompen, se superponen, se montan sobre una ficha o caen fuera de la mesa o encima del borde de la misma o en el cesto de los dados de reserva, o si el lanzamiento no ha sido correcto, el croupier tallador debe anunciar "tirada nula".

Si uno o ambos dados no han topado el borde opuesto de la mesa, el croupier tallador debe declarar inválido el tiro y solicitar al jugador repetir su lanzamiento.

El jefe de la mesa puede privar a un jugador de su derecho a tirar los dados, si incumple repetidamente las reglas del lanzamiento.

- **Combinaciones:** Los jugadores no podrán hacer uso más que de las siguientes clases de suertes o combinaciones:

- **Suertes sencillas.**

- Línea de pase o Pass Line o Win. Se debe jugar a la primera tirada, es decir, al iniciar un juego, el cual terminará ante la salida de un 7. Para ganar un pase tiene que obtener 7 u 11 en el primer lanzamiento, caso en el cual gana la mano. Si obtiene 2, 3 ó 12, pierde, sin que ello implique perder la opción de lanzar los dados. Por el contrario, si obtiene un número diferente a los ya mencionados, es decir, 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, a este número se le llamará "punto"; caso en el cual el jugador para ganar debe volver a obtener este mismo número antes de obtener 7. De obtener 7 antes de obtener el punto, el jugador pierde.
- Las apuestas colocadas sobre win no pueden ser retiradas y deben jugar hasta que se hayan ganado o perdido. Las apuestas de Pass Line no se pueden retirar o reducir después que se ha establecido un "punto" para dicha apuesta, pero si se puede aumentar.
- **Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win:** Se juega a la primera tirada. Gana con 2 ó 3, pierde con 7 u 11 y da resultado nulo en 12. Si sale otra cifra, el resultado queda en suspenso y el número que ha salido es el punto. Las apuestas sobre don't win ganan si sale el 7 y pierden si el punto se repite.
- No se aceptan apuestas al Don't Pass después de haber salido el "punto". La apuesta a la Línea de No Pase no podrá aumentarse.





- **Al número por venir o Come:** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Esta suerte gana si sale el 7 o el 11 y pierde si sale el 2, 3 ó 12, dentro de la segunda tirada después de las apuestas sobre la Línea de Pase o Línea de No Pase. Si sale otra cifra cualquiera, la apuesta es colocada sobre la casilla que lleva el número que salió, y a partir de la tirada siguiente, gana si sale el citado número y pierde con el 7, quedando pendiente el resultado si sale cualquier otro número.
- **Contra el número por venir o Don't come:** Se juega en cualquier momento después de la primera tirada. Gana si sale el 2 ó 3, pierde con el 7 o el 11 y da resultado nulo con el 12. Si sale cualquier otra cifra, la apuesta es colocada en la casilla correspondiente, y a partir de la siguiente jugada, gana si sale el 7 y pierde si sale el punto sobre el que está colocada la apuesta.
- **Campo o Field:** Se juega en cualquier momento de la partida siendo decisiva cada "tirada". Gana si sale el 2, 3, 4, 9, 10, 11, ó 12 y pierden los restantes resultados.
- **Gran 6 o Big 6:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 6 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es 7. Mientras no salga una u otra puntuación, la apuesta continúa, aunque puede ser retirada por el jugador.
- **Gran 8 o Big 8:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si sale una puntuación de 8 formada de cualquier manera y pierde si la puntuación es de 7. Mientras no salga una u otra puntuación la apuesta continúa, pero puede retirarla el apostante.
- **Gabelas u Odds o Ventajas sobre las Líneas (Para la Línea de Pase o no Pase):** Cuando el lanzador ha establecido un número, se podrá realizar una apuesta directa sobre ciertos números, lo que se denomina "tomar o dar gabelas". La gabela es una apuesta adicional en la que ni el salón de juegos o casino ni el jugador tiene alguna ventaja, toda vez que los pagos son las proporciones matemáticas exactas para cada número, en el caso de Línea de Pase o Pass Line, las apuestas se realizarán sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10. Para el caso de Línea de No Pase o Don't Pass, las proporciones serán inversas, sobre los mismos números a apostar, es decir, 4, 5, 6, 8, 9, y 10.

Las gabelas se pueden colocar o retirar en cualquier momento a discreción del jugador, antes del lanzamiento. Para el Pass Line, se coloca la gabela detrás de la apuesta original fuera del lugar marcado de Línea de Pase; para la Línea de No Pase, al costado de la apuesta original montando una ficha.

- **Suertes múltiples:** que se pueden jugar en cualquier momento de la partida.
 - **Juego de 7:** Gana si sale 7; pierde si sale cualquier otro resultado.
 - **Juego de 11:** Gana si sale 11; pierde si sale cualquier otro resultado.
 - **Bajo 7 o Under 7:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.





- **Sobre 7 o Over 7:** Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
- **Duros o Hard ways:** Se juega sobre los totales de 4, 6, 8 ó 10 formados por dobles, pudiendo ser retiradas las apuestas a discreción del jugador. Gana si sale "el doble elegido" y pierde con el 7 o si el total del número no está formado por dobles.
- **Any craps:** Gana si sale 2, 3 ó 12; pierde si sale cualquier otro resultado.
- **Craps 2:** Gana si sale el 2; pierde con cualquier otro resultado.
- **Craps 3:** Gana si sale el 3; pierde con cualquier otro resultado.
- **Craps 12:** Gana si sale el 12; pierde con cualquier otro resultado
- **Cuernos o Horns:** Esta suerte, que asocia el craps con el juego del 11, gana si sale 2, 3, 12 u 11; pierde con cualquier otro resultado.
- **Suertes asociadas:** Sólo pueden jugarse cuando la suerte simple correspondiente, cuyo punto es conocido, ha sido ya apostada y siguen la suerte de esta, aunque pueden ser retiradas cuando el jugador así lo decida.
 - La suerte asociada al win cuya apuesta se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente, gana con el punto y pierde con el 7.
 - La suerte asociada al don't win, cuya apuesta se hace sobre la apuesta principal de la suerte sencilla correspondiente, gana con el 7 y pierde con el punto.
- **Las place bets:** Pueden jugarse en cualquier momento de la partida sobre los números 4, 5, 6, 8, 9 ó 10 y pueden ser retiradas las apuestas cuando el jugador así lo decida.
 - **La right bet**, en la que la apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
 - **La wrong bet**, en la que la apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.
- **Juego con dados nuevos:** Despues de un número determinado de tiradas o cuando lo determine el jefe de mesa, podrán cambiarse los dados. En estos casos, el croupier tallador anuncia "cambio de dados" y pone delante del jugador correspondiente, con el bastón, los cinco o seis dados al servicio de la mesa, el jugador debe tomar dos para lanzarlos y los tres o cuatro restantes deben ser devueltos, a la vista de los jugadores, al lugar previsto para estos efectos.
- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya, el croupier tallador debe anunciar "último juego de la mesa". Esto debe realizarse antes de comenzar una nueva tirada de dados.





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

3.1.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

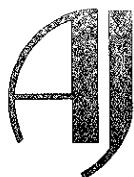
3.1.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Al número por venir o Come:** apuesta del jugador al número por venir.
- **Apuesta a los Números o Place Bets:** Apuesta a los números 4, 5, 6, 8, 9, y 10.
- **Apuesta contra el número por venir o Don't Come:** apuesta del jugador contra el número por venir.
- **Apuesta contra los números Lay Bets:** Apuesta contra los números 4, 5, 6, 8, 9 y 10.
- **De salida:** llamase a la jugada Craps Seven (siete), Eleven (once)
- **Horn Bet:** Apuesta a los números 2, 3, 11 y 12.
- **Lanzamiento:** acción de tirar los dados, lo que implica una jugada individual con sus apuestas asociadas.
- **Línea de Pase o Pass o Win:** apuesta del jugador consistente en que se dará el pase.
- **Línea de No pase o Don't Pass Line o Don't Win:** apuesta del jugador consistente en que no se dará el pase.
- **Suertes asociadas u Odd o Gabelas:** Apuesta que se hace en la proximidad y al exterior de la suerte sencilla correspondiente.

3.1.6.2 Prohibiciones al jugador

- En ningún caso los jugadores podrán cambiarse de lugar para anticipar su apuesta respecto de otros jugadores. Si así ocurre, el croupier tallador deberá solicitar al jugador que vuelva a su posición original y continuar con el juego.
- Se prohíbe a los jugadores retener los dados con ambas manos.
- No está permitido frotar los dados contra el paño o con las manos.
- No está permitido lanzar los dados con ambas manos.
- No está permitido sacar uno o ambos dados fuera de la mesa de juego.
- No está permitido interferir de forma alguna en la trayectoria de los dados ya sean estos lanzados por la misma persona u otro jugador.
- Los jugadores no podrán tirar los dados sin la respectiva orden del croupier tallador.



3.1.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

3.1.7.1 Jugadas irregulares

- Si el tirador no tiene realizada una apuesta en la línea de pase (Pass line) o la línea de no pase (Don't pass line).
- Si el tirador decide abandonar el juego, pierde su apuesta en la línea de pase (Pass line).
- Colocar los dados encima de algún objeto, sean estos fichas de dinero, fichero, etc., o apoyados o uno sobre el otro. Estos deben quedar en el paño.
- Sacar los dados de la mesa o manipularlos de manera incorrecta se constituirá en falta, por lo tanto el croupier tallador declarará el tiro inválido y le solicitará al jugador repetir su tiro.
- El deslizamiento de los dados; éstos deben rodar para que la jugada sea válida.

3.1.7.2 Pago de apuestas

Las apuestas se pagarán según se detalla en el siguiente esquema de pagos:

Esquema de Pagos		
Jugadas	Paga	Descripción
Línea de pase o Pass Line o Win	1 : 1	<p>En el primer tiro, esta jugada, gana si la suma de los dados es 7 u 11 y pierde si la suma es igual a 2, 3 ó 12 (craps).</p> <p>Cualquier otra suma de los dados se considerará como el punto (número) del tirador. El jugador debe repetir el punto antes que salga un siete.</p> <p>Una vez determinado el punto, se debe seguir lanzando hasta que se llegue a una decisión, cualquier otro número no afecta la jugada del lanzador.</p> <p>Las apuestas a esta opción no se pueden modificar hasta concluir la jugada.</p>
Línea de no pase o Don't Pass Line o Don't win	1 : 1	<p>Esta jugada, en el primer tiro, gana si la suma de los dados es 2 ó 3, empata con 12 y pierde con 7 u 11.</p> <p>Una vez determinado el punto, esta opción gana si el tirador obtiene un 7. Pierde en caso de repetir el punto.</p>





Al número por venir o Come	1 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador y es muy similar a Pass Line. Si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el punto 4, 5, 6, 8, 9 ó 10, la postura se trasladará del cuadro COME al cuadro del número lanzado. La apuesta ganará cuando el número lanzado sea repetido o cuando el tirador obtenga 7 u 11. La apuesta perderá cuando el resultado del tiro sea 2, 3 o 12.</p>
Contra el número por venir o Don't come	1 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del lanzador. Esta es muy similar a Don't Pass Line y es la apuesta contraria al Come. Gana si en el primer tiro, después de haber realizado la apuesta, el tirador saca el 2 ó 3 y pierde con 7 u 11 y empata si saca 12.</p> <p>Si en el primer tiro después de haber realizado la apuesta el jugador saca 4, 5, 6, 8, 9, ó 10, esta apuesta se trasladará al cuadro respectivo del número demarcado en el paño.</p>
Campo o Field	1 : 1, "2 y 12" = 2: 1	<p>Esta jugada se puede realizar en cualquier momento, después de haber establecido el punto del tirador. Gana cuando el tirador saca cualquiera de los números demarcados en dicho lugar, que son: 2, 3, 4, 9, 10, 11 y 12. Pierde cuando el jugador saca los números que no están anotados, que son 5, 6, 7 y 8.</p> <p>Esta jugada paga doble cuando sale el número 2 ó el 12.</p>
Gran 6 o Big 6	1 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador obtiene el número 6 y pierde cuando saca el número 7.</p>
Gran 8 o Big 8	1 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar o retirar en cualquier momento. Gana cuando el tirador saca el número 8 y pierde cuando el tirador saca el número 7.</p>
Juego de 7	5 : 1	<p>Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. Gana cuando sale un 7 en el siguiente tiro después de realizada la apuesta y pierde con cualquier otro número resultante.</p>
Juego de 11	15 : 1	<p>Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana cuando sale 11 (suerte) en el siguiente tiro después de realizada la apuesta. Pierde con cualquier otro número que salga.</p>
Bajo 7 o Under 7	1 : 1	<p>Se juega en cualquier momento de la partida. Gana si el total de los puntos formados por los dados es inferior a 7, y pierde si es igual o superior a 7.</p>





Sobre 7 o Over 7	1 : 1	Se juega en cualquier momento de la partida. Gana cuando la puntuación formada por los dados es superior a 7, y pierde cuando es igual o inferior a 7.
Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	"3-3, 4-4" = 10: 1 y "2-2, 5-5" = 8: 1	<p>Esta jugada se realiza de manera individual y se puede realizar o retirar en cualquier momento. La pareja doble (3-3) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "6" con la combinación 3-3. Pierde cuando sale el 7 o el punto 6 con la combinación de 4-2 o de 5-1, denominado 6 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.</p> <p>La pareja doble (2-2) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "4" con la combinación 2-2. Pierde cuando sale el 7 o el punto 4 con la combinación de 3-1, denominado 4 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.</p>
Duros o Hard ways o Parejas 3-3, 4-4, 5-5, 2-2	"3-3, 4-4" = 10: 1 y "2-2, 5-5" = 8: 1	<p>La pareja doble (4-4) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "8" con la combinación 4-4. Pierde cuando sale el 7 o el punto 8 con la combinación de 6-2 ó 5-3, denominado 8 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.</p> <p>La pareja doble (5-5) gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el lanzador obtiene el punto "10" con la combinación 5-5. Pierde cuando sale el 7 o el punto 10 con la combinación de 6-4, denominado 10 suave. Ante cualquier otra combinación, la apuesta se mantiene.</p>
Horn Bet	4 : 1	Esta apuesta se puede hacer en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de realizada la apuesta, el tirador obtiene 2, 3, 11 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10).
Any Craps	7 : 1	Esta jugada se puede realizar en cualquier momento. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2, 3 ó 12. Pierde con cualquier otro número que salga (4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11).
Craps 2, 3, 12	"3" = 15: 1, "2 y 12" = 30: 1	Esta jugada se puede hacer en cualquier momento. El jugador apuesta a una combinación específica de los dados. Gana si en el siguiente tiro después de haber realizado la apuesta, el tirador obtiene 2 (1-1), 3 (2-1) ó 12 (6-6). Pierde con cualquier otro número que salga.





La right bet	"4 y 10" = 9: 5 "5 y 9" = 7: 5 "6 y 8" = 7: 6	La apuesta se hace según la posición del jugador, a caballo sobre la línea, delante o detrás de cualquier número elegido. Esta suerte gana si el punto sale antes del 7 y pierde con el 7.
La_wrong bet	"4 y 10" = 5: 11 "5 y 9" = 5: 8 "6 y 8" = 4: 5	La apuesta se hace en la casilla posterior del número elegido y que se indica por el "croupier", con la ayuda de una contramarca con la indicación "wrong bet". Gana si sale el 7 antes del punto y pierde si sale el punto.

4 CATEGORÍA: RULETA

4.1 RULETA FRANCESA

4.1.1 Nombre de Juego: Ruleta Francesa

4.1.2 Características y descripción del juego

La ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el salón de juegos o casino, la posibilidad de acertar a los números o suertes definidas en el paño que se obtiene del último giro de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

4.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

4.1.3.1 Medios Materiales

- **Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero. La mesa estará cubierta por un paño en el cual deben estar demarcadas las opciones de juego.
- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- **Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor".
- **Medios anexos:**
 - Bola o bolita
 - Rastrillo
 - Marcador de suerte o figura ganadora
 - Marcador electrónico de carácter optativo que muestra el número ganador, y la serie de los últimos números ganadores





ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

- Fichero para las fichas

4.1.3.2 Recursos Humanos

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

- **El Jefe de mesa:** Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándose prohibido manipular, de cualquier modo que sea, las fichas. Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.
- **Croupier principal:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - Accionar la rueda y lanzar la bola sucesivamente, siguiendo el orden de rotación, establecido en las reglas del juego.
 - Recoger la bolita al final de cada jugada y comprobar el estado de ésta. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe señalarlo al jefe de mesa para que éste determine como proceder.
- **Croupier de apoyo:** Tiene por misión asistir al croupier principal para lo cual debe ordenar los montones de fichas de dinero, y ejercer una vigilancia particular sobre las fichas y las apuestas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño. Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

4.1.4 Reglas del juego

4.1.4.1 Inicio del juego

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

4.1.4.2 Apuestas

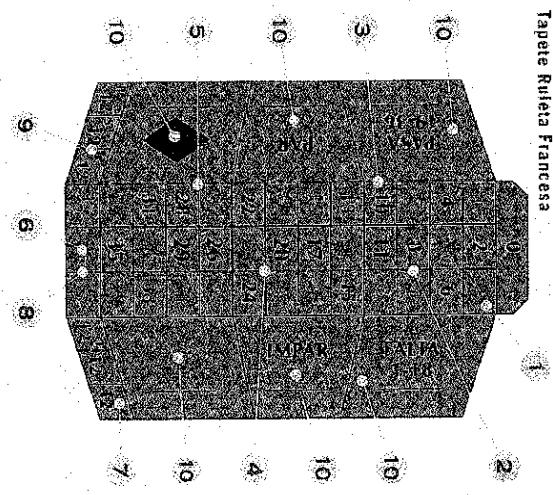
Para realizar las apuestas se tomara en cuenta lo siguiente:

- Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no más apuestas". Desde entonces, ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño.
- Los jugadores hacen sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Los jugadores también pueden "llamar" a una apuesta, es decir, pedir en voz alta la apuesta, para que el croupier coloque sus fichas en el paño. Las apuestas llamadas son por ejemplo la denominada vecinos de cero, huérfanos, tercio.





- Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.
- Los jugadores pueden hacer sus apuestas en las diferentes alternativas que el juego ofrece, las que se señalan en el siguiente esquema:



Descripción del Gráfico Anterior con Relación a las Apuestas

No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las suertes sencillas. En el caso del cero, éste tiene dos posibles calles: (0, 1,2) y (0, 2,3).





No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con el mayor o pasa, ó en la esquina del número 3 con el 0 y con el menor o falta.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo derecho o izquierdo de dichas filas.
6	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> 1^a columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 2^a columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 3^a columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36
7	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> 1^a docena: 1 al 12 2^a docena: 13 al 24 3^a docena: 25 al 36
8	Dos columnas columna a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números correspondientes a dos columnas de las tres columnas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa ambas columnas.
9	Dos docenas o docena a caballo	24 números	Se apuesta a 24 números pertenecientes a dos docenas de las tres docenas que componen el paño. Para ello, la ficha se coloca sobre la línea que separa las casillas correspondientes a cada docena.

b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:





No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
10	Suertes sencillas	18 números	<p>Los jugadores pueden apostar sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36. Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35. Rojo o negro (números rojos o negros) <ul style="list-style-type: none"> Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36. Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35. "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36.
11	Supuesto de salida del cero (0)		<ul style="list-style-type: none"> Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos soluciones: <ul style="list-style-type: none"> Retirar la mitad de su apuesta, perdiendo la otra mitad Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. 2da Jugada <ul style="list-style-type: none"> Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora, entonces recobra su "libertad", es decir, no se paga la apuesta y tampoco se pierde, quedando nula. Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora, el jugador pierde su apuesta. Si sale el cero (0) por segunda vez el jugador pierde su apuesta. Si sale el cero (0) por primera vez y el jugador ha apostado a apuestas múltiples y que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.

4.1.4.3 Juego

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

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



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

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

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

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

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

4.1.4.4 Cierre del juego

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

Al final de cada sesión, la rueda o cilindro debe ser cerrada con una tapa transparente provista de llave o precinto sellado. El fichero con las fichas también debe ser cerrado con su tapa.

4.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

4.1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

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

4.1.5.2 Obligaciones del jugador

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

4.1.5.3 Prohibiciones al jugador

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





4.1.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

4.1.6.1 Jugadas irregulares

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

Cuando accidentalmente ocurran las siguientes situaciones el jefe de mesa debe anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula" (lo que se denomina no spin) invalidando la jugada. Luego el jefe de mesa recoge o toma la bolita y la pone en el número que cayó en la jugada anterior, y le instruye al croupier que vuelva a lanzarla una vez que la ruleta ha girado al menos 3 vueltas.

Las situaciones antes referidas son las siguientes:

- Cuando alguna ficha o cualquier otro objeto extraño caiga en el cilindro durante la rotación de la bola.
- Cuando la bola salte fuera del cilindro o sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
- Cuando la bolita no ha dado como mínimo tres (3) vueltas antes de que caiga al número.
- Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la ruleta.
- Si la bolita queda suspendida de la ruleta sin caer en cualquiera de los casilleros.
- Cuando el disco sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
- Cuando por cualquier motivo se detenga el giro del disco.

4.1.6.2 Pago de apuestas

Los pagos se realizan con fichas y en el siguiente orden de pago de las apuestas ganadoras:

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

Si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase.

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

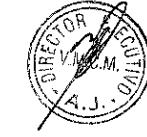




Tabla de Pagos

Nº	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
6	Columna	12 números	2 veces su postura
7	Docena	12 números	2 veces su postura
8	Dos columnas o columna a caballo	24 números	½ vez la postura
9	Dos docenas o docena a caballo	24 números	½ vez la postura
b) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			
10	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
11	Suertes sencillas y sale el cero (0)		<ul style="list-style-type: none"> • Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla, se ofrecen dos posibilidades: <ol style="list-style-type: none"> El jugador pierde la ½ de su apuesta. Dejar la totalidad de su apuesta en "prisión" esperando la siguiente tirada de la bolita. <p>2da Jugada</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta es ganadora: la apuesta queda nula. ▪ Si no sale el cero (0), y la apuesta no es ganadora: el jugador pierde su apuesta. ▪ Si vuelve a salir el cero (0), el jugador pierde su apuesta. <ul style="list-style-type: none"> • Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a apuestas múltiples que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.





4.2 RULETA AMERICANA

4.2.1 Nombre de Juego: Ruleta Americana

4.2.2 Características y descripción del juego

La ruleta es un juego de azar cuya característica esencial reside en que los participantes juegan contra el salón de juegos o casino, la posibilidad de acertar a los números o suertes definidas en el paño que se obtiene del movimiento de una bola que se mueve dentro de una rueda horizontal giratoria, denominada ruleta.

El funcionamiento de la variedad americana de la ruleta responde a los mismos principios que rigen la ruleta llamada francesa. La diferencia que existe entre ambas es que el paño de juego de la Ruleta Americana tiene dispuestas las suertes sencillas (Negro/Rojo, Par/Impar, Mayor/Menor) en un sólo lado del mismo, y en cambio la Ruleta Francesa las tiene dispuestas en ambos.

En la Ruleta Americana a los jugadores se les asigna un color determinado de ficha, que es el que utilizan durante el juego. Al inicio de su juego definen el valor que tiene el color de su ficha, denominada ficha de juego. No obstante lo anterior, los jugadores pueden optar por usar fichas sin tomar en cuenta el color, caso en el cual deben elegir fichas de una sola denominación, la que no podrá ser usada por otro jugador durante el desarrollo del juego.

4.2.3 Modalidades de la ruleta americana

4.2.3.1 Ruleta americana con un cero

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

4.2.3.2 Ruleta americana con doble cero

La Ruleta Americana con doble cero significa que tiene, entre las suertes o posibilidades, el signo de un cero y además un doble cero. Lo anterior permite otras opciones de apuestas.

4.2.4 Medios Necessarios Para el Juego

4.2.4.1 Medios Materiales

- Mesa de juego:** Se usa una mesa con forma semi-rectangular, compuesta por un cilindro y el paño, formando una sola unidad. En el extremo de la mesa se encuentra el cilindro o rueda, en el cual se ubican 37 casillas, enumeradas del 1 al 36, además de un cero en la modalidad con un cero y de dos ceros en la modalidad con doble cero. La mesa está cubierta por un paño en el cual están demarcadas las opciones de juego.
- Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlos por fichas para acceder al juego y realizar la apuesta.
- Fichas:** Instrumento válido para efectuar apuestas en el juego, según determine las reglas correspondiente al juego, pudiendo utilizarse indistintamente la expresión "fichas", "fichas de dinero" o "fichas de valor". Las **Fichas**, en general, existirán 200 o más fichas por cada color.





- **Elementos anexos:**

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

4.2.4.2 Recursos Humanos

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

- **Jefe de mesa:** Tiene por misión dirigir la partida y controlar los cambios realizados en el curso de la misma, estándosele prohibido manipular, de cualquier modo que sea, las placas o las fichas. Es responsable de la claridad y regularidad del juego, en todas las operaciones efectuadas en su mesa.
- **Croupier principal:** Le corresponde realizar las siguientes actividades:
 - Accionar la rueda y lanzar la bola sucesivamente siguiendo el orden de rotación establecido en las reglas del juego.
 - Recoger la bolita al final de cada jugada y comprobar el estado de ésta. En caso de determinar problemas en el material de juego, debe señalarlo al jefe de mesa para que éste determine como proceder.
- **Croupier de apoyo:** Tiene por misión asistir al croupier principal para lo cual debe ordenar los montones de fichas de juego, y ejercer una vigilancia particular sobre las fichas y las apuestas, a fin de evitar errores, discusiones y posibles fraudes. Para esos efectos, puede utilizar una máquina clasificadora de fichas.
- **Jugadores:** La cantidad máxima de jugadores está sometida a la cantidad de apuestas que pueda contener cada suerte en el paño. Para tirar la bolita no se requiere la participación de jugadores. El croupier lanza la bolita cuando se le instruya, sin que necesariamente exista un jugador en la mesa.

4.2.5 Reglas del juego

4.2.5.1 Inicio del juego

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





4.2.5.2 Compras y cambio de fichas de juego

Para las compras y cambio de fichas al principio y durante el transcurso del juego, el procedimiento que debe seguirse es el siguiente:

- En primer lugar el jugador decide el color, de entre los disponibles, y el valor que será asignado a la ficha elegida por él.
- El croupier coloca de manera visible la ficha de dinero, que corresponde al valor asignado al color escogido, en el tablero marcador de las fichas bajo dicho color, comunicándose al jefe de mesa. La ficha de dinero del jugador asignada al color, permanece visible durante todo su juego.
- El croupier debe entregar al jugador las fichas de color que correspondan al monto entregado por él en fichas de dinero.
- Durante el transcurso del juego, cada vez que el jugador quiera adquirir fichas de color con las que está jugando, se lo debe solicitar al croupier.
- Cuando el jugador termine su juego y se retire de la mesa, el croupier debe cambiar las fichas de color que le restan al jugador por fichas de dinero según el jugador le indique. Luego, debe retirar la ficha de dinero asignado al color elegido por el jugador del tablero marcador de fichas.
- Las tres primeras etapas de este procedimiento que se han descrito precedentemente, se deben realizar cada vez que el jugador solicite cambiar sus fichas de juego o color por otro color, manteniendo el mismo valor y/o cuando cambie el valor. Primero se deben cambiar las fichas originales por fichas de dinero, y luego fichas de dinero u otro por las nuevas fichas de juego o color.

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

4.2.5.3 Apuestas

Antes que el croupier maniobre la ruleta, al hacer girar la bolita, mientras la fuerza centrífuga retiene a la bola en el canal durante un giro, los jugadores pueden realizar sus apuestas; hasta el momento en que el croupier, debido a que el movimiento de la bola se hace más lento y está a punto de caer dentro del disco, anuncie "no más apuestas". Desde entonces, ninguna apuesta puede ser colocada sobre el paño.

Los jugadores deben hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas de dinero o color, en los respectivos casilleros marcados en el paño para cada una de las figuras o suertes. Cada jugador debe realizar sus apuestas con fichas de un color distinto o con fichas de dinero de una sola denominación, la que será usada sólo por este jugador. Los jugadores también pueden "llamar" a una apuesta, es decir, pedir en voz alta la apuesta, para que el croupier coloque sus fichas en el paño. Las apuestas llamadas son, por ejemplo, la denominada vecinos de cero, huérfanos y tercio.

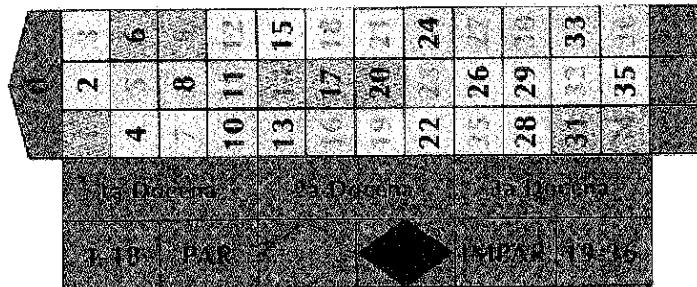
Las apuestas rechazadas por el croupier, después del "no más apuestas", no tendrán valor, cualquiera que sea su monto, quedando nulas.





Los jugadores pueden hacer sus apuestas en las diferentes alternativas que el juego ofrece, las que se señalan en los siguientes esquemas, según se trate de la ruleta americana con un cero o de la ruleta americana con doble cero:

1) Paño o tapete de la ruleta americana con un cero:



Relación de Apuestas de la Ruleta Americana con un Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números más el cero (0).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero, éste tiene dos posibles calles: (0, 1, 2) y (0, 2, 3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números. En el caso del cero, éste corresponde a: (0, 1, 2, 3). Esta apuesta se coloca en la esquina del número 1 con el 0 y con la 1 ^a docena.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
b) Apuestas a posibilidades dobles			



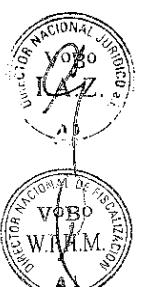


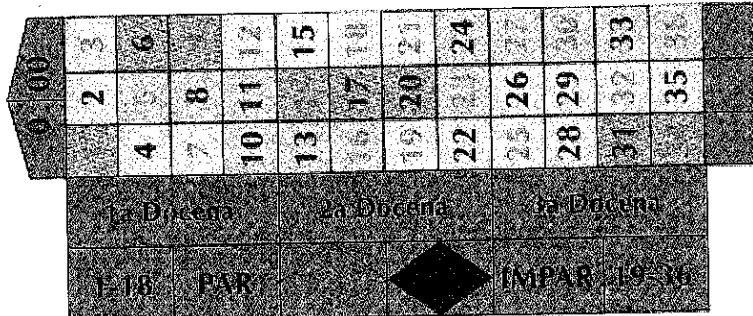
No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
1	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> • 1^a columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 • 2^a columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 • 3^a columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36
2	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> • 1^a docena: 1 al 12 • 2^a docena: 13 al 24 • 3^a docena: 25 al 36

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas

			Los jugadores pueden apostar sobre:
1	Suertes sencillas	18 números	<ul style="list-style-type: none"> • Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35 • Rojo o negro (números rojos o negros) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35 • "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. ▪ Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
2	Supuesto de salida del cero (0)		<p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta.</p> <p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.</p>

2) Paño o tapete de la ruleta americana con doble cero:





Relación de las Apuestas de la Ruleta Americana con Doble Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Descripción
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	Consiste en hacer la apuesta en uno de cualquiera de los 36 números, el cero (0) y el doble cero (00).
2	Medio pleno o Semi-pleno o Caballo	2 números	La apuesta cubre dos números contiguos en el paño o tapete, en disposición horizontal o vertical. Para ello la ficha se coloca sobre la línea que separa a ambos números (a caballo).
3	Fila transversal o calle	3 números	Se juega a los tres números seguidos que constituyen una fila, colocando su apuesta en medio de la línea longitudinal que separa las filas de los espacios laterales destinados a las docenas. En el caso del cero o doble cero, éstos tienen tres posibles calles: (0, 00, 2), (0, 1, 2) u (00, 2, 3).
4	Cuadro o cuadra	4 números	La apuesta cubre cuatro números contiguos que forman un cuadro, colocándose la postura en el punto de intersección de las líneas que separan dichos números.
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	Se juega sobre seis números contiguos que corresponde a dos filas juntas de tres (3) números horizontales, colocando la apuesta sobre la línea que separa dos filas en el extremo contiguo a las docenas.
6	Línea Especial o Sexta	5 números	La apuesta cubre cinco números contiguos. Sólo existe una posibilidad que es: (0, 00, 1, 2, 3). Esta debe colocarse en la esquina que junta al 0, 1 y 1ra docena.
b) Apuestas a posibilidades dobles:			
1	Columna	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una columna. Los números de cada columna son : <ul style="list-style-type: none"> • 1^a columna: 1,4,7,10,13,16,19,22,25,28,31 y 34 • 2^a columna: 2,5,8,11,14,17,20,23,26,29,32 y 35 • 3^a columna: 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33 y 36



2	Docena	12 números	Abarca la apuesta de los doce números que integran una docena. Los números de cada docena son: <ul style="list-style-type: none"> • 1^a docena: 1 al 12 • 2^a docena: 13 al 24 • 3^a docena: 25 al 36
---	--------	------------	---

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

1	Suertes sencillas	18 números	Los jugadores pueden apostar sobre: <ul style="list-style-type: none"> • Par o impar (números pares o impares) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números pares: 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números impares: 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33 y 35 • Rojo o negro (números rojos o negros), <ul style="list-style-type: none"> ▪ Números rojos: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34 y 36 ▪ Números negros: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33 y 35 • "Menor" ó "falta", o "Mayor" ó "pasa" <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 y 18. ▪ Mayor: 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35 y 36
2	Supuesto de salida del cero (0)		<p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta.</p> <p>Si sale el cero (0) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubren el cero (0), pierde su apuesta.</p>
3	Supuesto de salida del doble cero (00)		<p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado sobre una suerte sencilla pierde la mitad de su apuesta.</p> <p>Si sale el doble cero (00) y el jugador ha apostado a otras apuestas que no cubre el doble cero (00), pierde su apuesta.</p>

4.2.5.4 Juego

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

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

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





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

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

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

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

4.2.5.5 Cierre del juego

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

Al final de cada sesión, la rueda o cilindro debe ser cerrada con una tapa transparente provista de llave o precinto sellado. El fichero con las fichas de juego también debe ser cerrado con su tapa.

4.2.6 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

4.2.6.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:

- **Fichas:** Fichas de color asignadas a cada jugador.
- **Figura o suerte:** Número o signo al que apuesta el jugador, que se encuentra dibujado en el paño de la mesa.

4.2.6.2 Obligaciones del jugador

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

4.2.6.3 Prohibiciones al jugador

- No puede realizar más apuestas, ni retirar, disminuir o aumentar su apuesta, después del "no más apuestas".
- No puede utilizar fichas de dos colores. En el evento que utilice fichas de dinero, tampoco puede utilizar dos denominaciones distintas durante un mismo juego.
- No se permite jugar a dos jugadores con un mismo color o con fichas de dinero de una misma denominación.





- No puede hacer apuestas sobre la rueda o cilindro.

4.2.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

4.2.7.1 Jugadas irregulares

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

- Cuando accidentalmente ocurran las siguientes situaciones el jefe de mesa debe anunciar inmediatamente en voz alta "tirada nula" (lo que se denomina no spin) invalidando la jugada. Luego el jefe de mesa recoge o toma la bolita y la pone en el número que cayó en la jugada anterior, y le instruye al croupier que vuelva a lanzarla una vez que la ruleta ha girado al menos 3 vueltas.

Las situaciones antes referidas son las siguientes:

- Cuando alguna ficha o cualquier otro objeto extraño caiga en el cilindro durante la rotación de la bola.
- Cuando la bola salte fuera del cilindro o sale del área de la ruleta por efecto del lanzamiento o producto de un rebote.
- Cuando la bolita no ha dado como mínimo tres (3) vueltas antes de que caiga al número.
- Cuando la bolita gira en el mismo sentido de la ruleta.
- Si la bolita queda suspendida de la ruleta sin caer en cualquiera de los casilleros.
- Cuando el disco sufra algún desperfecto mecánico u otro motivo que impida su normal revolución.
- Cuando por cualquier motivo se detenga el giro del disco.

4.2.7.2 Pago de apuestas

Para cada jugador el orden de pago de las apuestas ganadoras es el siguiente:

- Columnas
- Apuestas sencillas
- Docenas
- Apuestas múltiples, según el siguiente orden: Línea Especial, Línea, Calle, Cuadro o Cuadra, Medio-pleno, Pleno.

Si un jugador tiene varias combinaciones ganadoras, se pagan todas de una sola vez, aunque las apuestas sean de distinta clase.

Los pagos se realizan con fichas de juego de un valor determinado, propias del jugador ganador, o con fichas de dinero.





Las apuestas ganadoras se pagan conforme a las siguientes tablas de pagos, según se trate de la ruleta americana con un cero o con doble cero:

Tabla de Pagos de la Ruleta Americana con un Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o2 números Caballo		17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
b) Apuestas a posibilidades dobles:			
1	Columna	12 números	2 veces su postura
2	Docena	12 números	2 veces su postura
c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:			
1	Suertes sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la ½ de su apuesta

Tabla de Pagos de la Ruleta Americana con doble Cero

No.	Posibilidad	Se juega	Pago
a) Apuestas a posibilidades o suertes múltiples:			
1	Pleno o Número Completo	1 número	35 veces su postura
2	Medio pleno o Semi-pleno o2 números Caballo		17 veces su postura
3	Fila transversal o calle	3 números	11 veces su postura
4	Cuadro o cuadra	4 números	8 veces su postura
5	Línea o Seisena o Doble Fila Transversal	6 números	5 veces su postura
6	Línea Especial o Sexta	5 números	6 veces su postura





b) Apuestas a posibilidades dobles:

1	Columna	12 números	2 veces su postura
2	Docena	12 números	2 veces su postura

c) Apuestas a posibilidades o suertes sencillas:

1	Suertes Sencillas	18 números	1 vez la postura
2	Suertes sencillas y sale el cero (0)		El jugador pierde la ½ de su apuesta
3	Suertes sencillas y sale el doble cero (00)		El jugador pierde la ½ de su apuesta

5 CATEGORÍA: MÁQUINAS DE JUEGO

5.1 MÁQUINAS DE JUEGO

5.1.1 Nombre de Juego: Máquinas de juego

5.1.2 Características y descripción del juego

Toda máquina mecánica, electrónica, electromecánica, eléctrica o que funcione con cualquier otro modo de operación, que a cambio del valor apostado en una jugada, permite la eventual ganancia de un premio y que incluye o contempla algún componente de azar -en su programa y/o en sus mecanismos de funcionamiento- que incide en los resultados obtenidos por el jugador. En este tipo de máquinas, la destreza aplicada por el jugador para influir en el desarrollo del juego, ya sea innata o adquirida a través del entrenamiento, no asegura para éste un cambio favorable en la posibilidad de obtener un premio, puesto que ella no es capaz de contrarrestar los efectos producidos por el azar en el resultado final del juego, aun cuando la aplicación de dicha destreza pueda servirle para obtener cierta ventaja o mayores probabilidades de ganar.

Las máquinas de juego antes referidas, pueden contemplar, además, la existencia de premios provenientes de uno o más pozos acumulados y/o progresivos y de otros premios adicionales, sea que se otorguen por máquinas de azar que funcionen aisladamente o conectadas a otras máquinas.

Los premios que se obtengan a partir de los pozos acumulados y/o progresivos y los otros premios adicionales, se otorgarán en la medida que se cumplan las condiciones establecidas para ello por cada operador. Las referidas condiciones, en todo caso, deberán ser puestas en conocimiento de los jugadores en forma previa a su implementación.

Tanto las máquinas de azar como los sistemas o programas que determinen la entrega de los premios a que se hace referencia en los párrafos precedentes deberán contar con el Certificado de Cumplimiento expedido por Empresas Certificadoras Autorizadas y estar registradas en la AJ.

Se han definido para este Clasificador de Juegos Autorizados dos grandes grupos de máquinas de azar: de rodillo y de video. Cada una de estas categorías ofrece diferentes opciones de juegos y diferentes apuestas.

Dentro de las **máquinas de Rodillo** se destacan:





- **De línea sencilla:** que poseen una línea ganadora en la ventana de los rodillos.
- **Multilíneas:** que posee más de una línea ganadora (tres, cinco o más), estas ofrecen mayor oportunidad de ganar pero con premios fraccionados.

Dentro de las **máquinas de tipo Video** se destacan:

- **Video rodillo o video slots:** simulan las máquinas de rodillo y ofrecen juegos interactivos con diferentes motivos y grados de dificultad.
- **Video Poker:** basadas en el juego de poker, permiten desarrollar juegos de diferentes modalidades y grados de dificultad, variando a su vez las diferentes posibilidades de pagos.
- **Multidenominación:** corresponde a aquellas máquinas que permiten jugar múltiples opciones de juego (bingo, keno, poker, rodillo simple, etc.), con la correspondiente variable en las opciones de ganar.
- **Video de juegos en vivo:** corresponde a la simulación en video de un juego que tradicionalmente se desarrolla en vivo, tal como ocurre el juego de ruleta, black jack, dados, etc. Estas máquinas podrán incluir el uso de algún elemento mecánico complementariamente a sus funcionalidades de video, como puede serlo un plato de ruleta o similares.

5.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

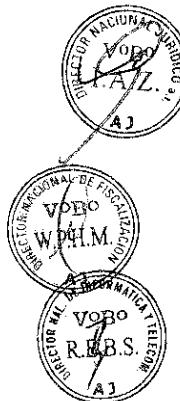
5.1.3.1 Medios Materiales

- Las máquinas de juego deberán cumplir los requisitos especificados en las Resoluciones Regulatorias correspondiente emitidas por Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego.
- Los medios de acceso al juego permitidos son tickets, tarjetas o NIP Único.

5.1.3.2 Recursos Humanos

5.1.3.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de juego deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:

- 
- **Director de Máquinas de Juego:** actúa como delegado de la dirección del salón de juegos o casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en las salas de Máquinas de juego.
 - **Jefe de Sección:** se constituye como administrador directo de la sala de Máquinas de juego, asegurando el correcto estado de las máquinas y la efectiva disponibilidad de éstas. También se constituye como mediador para la resolución de conflictos.
 - **Jefe Técnico:** es la persona responsable por el correcto funcionamiento y estado de las máquinas, así como su mantenimiento y reparación en caso de defectos o averías.

5.1.3.2.2 Personal de apoyo



Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo como los que a continuación se mencionan:

- **Cajeras:** Realizan la venta de los medios de acceso al juego a aquellos jugadores que desean jugar en las máquinas de juego.
- Auxiliar de sala

5.1.3.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores por máquina de juego corresponde a la totalidad de posiciones que cada una de estas máquinas contempla.

5.1.4 Reglas del juego

- **Inicio del juego:** Para iniciar el juego, se requiere la participación de al menos un jugador como mínimo.
- **Apuestas:** Los jugadores deben efectuar una apuesta de aquellas contempladas por la propia máquina de juego dependiendo de las posibilidades de juego que la misma permita.
- **El Juego:** El juego se desarrollará de acuerdo a las opciones de apuestas y las tablas de pagos para éstas.

5.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

5.1.5.1 Prohibiciones al jugador

- Queda terminantemente prohibida la manipulación de las máquinas de juego.
- Queda prohibido el dañar o romper las máquinas de juego.

5.1.5.2 Condiciones de las máquinas de azar

Las condiciones, requisitos y/o elementos de una máquina de juego, serán establecidos en el Certificado de Cumplimiento registrado en la AJ.

5.1.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

5.1.6.1 Solución de discrepancias

Las irregularidades en el juego deben ser corregidas en forma inmediata por el Director de Máquinas de Juegos o el Jefe de Sección.

En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se debe consultar al Director de Máquinas de Juego o el Jefe de Sección. Finalmente, se pueden revisar la(s) jugada(s) grabada(s) por el Sistema de Circuito Cerrado de Televisión (CCTV).

5.1.6.2 Jugadas irregulares

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





- Cualquier error en el pago de premios una vez que se obtuvo la combinación o resultado que según lo informado correspondía a la asignación de un premio.
- Cualquier eventualidad en las apuestas, desarrollo del juego o pago de premios que se oponga o contradiga las reglas publicadas para las máquinas de juego.

5.1.6.3 Pago de apuestas y acumulación de premio o pozos progresivos

Todas las máquinas de juego deben pagar premios directos, sin importar que estén o no asociados al pago de pozos progresivos (Jackpots).

El programa de juego debe estar diseñado e implementado de tal forma que garantice a los jugadores un porcentaje de retorno teórico no menor a ochenta y cinco por ciento (85%).

Las máquinas de juego que permitan jugar con pozos acumulados deberán tener la correspondiente información al público, como también las reglas para acceder a estos tipos de juegos.

Las máquinas de juego que tengan la capacidad de pozos progresivos o acumulados, deberán contar con el mecanismo para avisar al jugador la obtención del premio máximo en caso que el jugador acierte con una combinación que le da derecho al referido pago.

6. CATEGORÍA: SORTEOS

6.1 BINGO

6.1.1 Nombre de Juego: Bingo

6.1.2 Características y descripción del juego

El Bingo es un juego de azar que consiste en acertar los números de un cartón previamente comprado con los extraídos de una tómbola o un recipiente que garantice que sean extraídos al azar. Este juego permite la participación de múltiples jugadores en una misma partida.

La primera persona que consiga rellenar dentro del cartón (que consta de quince números repartidos en tres filas de cinco), los cinco primeros números en una fila, canta "línea" en voz alta, se paraliza la partida, se comprueba y se adjudica el premio correspondiente.

Se continúan extrayendo números y la primera persona que consiga tachar el total de los números del cartón canta en voz alta "bingo", se comprueba y se adjudica el correspondiente premio. Puede ocurrir que haya varias personas que rellenen su cartón para el premio de línea o de bingo con el mismo número, en cuyo caso el premio se reparte en partes iguales entre los ganadores.

Adicionalmente, los salones de juegos o casinos pueden establecer uno o más pozos progresivos y premios asociados a los mismos, caso en el cual se deberán fijar explícitamente las condiciones para acceder a ellos, las que deberán ser informadas al público en todo momento, así como el porcentaje del precio del cartón que se destinará a dichos pozos.

6.1.3 Medios Necesarios Para el Juego

6.1.3.1 Medios Materiales

- **Sala de juego:** La sala debe disponer de un número suficiente de mesas con asientos para el total de jugadores que se mencionan como posiciones en el juego de Bingo, adicionalmente contará con





una mesa de control en la que se ubicarán el Jefe de mesa, un locutor y uno o más cajeros, dirigidos por el o los Jefes de salas, desde donde se anunciará la partida y el precio de los cartones.

Es también requisito en la sala de Bingo contar con pantallas y equipo audiovisual necesario para presentar de manera amplia e inmediata los números que están siendo extraídos y cantados.

- **Tickets Autorizado:** Medio autorizado por la AJ comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlo(s) por el(os) cartón(es) para acceder al juego.
- **Cartón de juego:** Corresponde a una unidad de juego que es canjeada por un jugador por la compra del Tickets Autorizado. Este cartón o tarjeta está integrado por 15 números distintos entre sí, y distribuidos en tres líneas horizontales de cinco números cada una y en nueve columnas verticales, en cualquiera de las cuales puede haber, tres, dos o un número, pero sin que nunca haya una columna sin número. Estos números se encuentran distribuidos sobre una base de 90 números consecutivos, del 1 al 90 inclusive.

Los cartones sólo serán válidos para una partida y todos deberán estar seriados y numerados, indicando también, en lugar visible, el valor facial y el número de cartones de una serie.

A su vez estos deberán disponer de un espacio en el reverso para el ingreso de al menos los siguientes antecedentes de los jugadores: nombres, documento de identidad (pasaporte o cedula de identidad) y teléfono de contacto. (Esto se utiliza principalmente en los Bingos con Pozos Progresivos)

- **Aparato de extracción de bolas:** El aparato de extracción de bolas podrá ser de bombo o neumático, manual o automático, a condición de que asegure la extracción aleatoria de las bolas, que deberá contar con el Certificado de Cumplimiento.
- **Juego de bolas:** El juego de bolas estará compuesto por 90 unidades, teniendo cada una de ellas inscrito en su superficie, de forma indeleble, el correspondiente número, que habrá de ser perfectamente visible a través de los aparatos receptores de televisión.

En el caso de aparatos de bingo neumáticos, cada juego de bolas deberá ser cambiado cada mil partidas como máximo, o bien se procederá al cambio antes de ese límite cuando se descubra que alguna de las bolas no está en perfectas condiciones.

Se deberá disponer en todo momento de un juego completo de bolas en perfectas condiciones. Ante cualquier eventualidad que requiera el cambio de un juego de bolas por otro deberá hacerse constar en el libro de actas y ante la presencia del Director del Bingo.

- **Círculo Cerrado de Televisión (CCTV):** Adicional o integrado a los circuitos de televisión dispuestos para seguridad, es obligatoria la existencia de un circuito cerrado de televisión que garantice a los jugadores el conocimiento inmediato de las bolas que vayan siendo extraídas durante el juego; para ellos deberá habilitarse una cámara que enfoque permanentemente el lugar de salida de las bolas del aparato de extracción, esta imagen será presentada a su vez en diferentes monitores permitiendo ser visibles a todos los jugadores desde sus puestos.





- **Pantallas de información y material de apoyo audiovisual:** Como complemento al proceso de extracción y anuncio de las bolas durante el juego, existirá asimismo una o más pantallas de información donde se irán exponiendo los números a medida que vayan siendo extraídos y cantados (o anunciados en voz alta).

La cantidad de pantallas de información, y distribución, deberá ser suficiente de manera tal que cada jugador desde su puesto pueda consultar de manera inmediata al menos la siguiente información: la bola que ha sido extraída y está siendo cantada, el número de cartones vendidos, el precio del cartón de juego, los montos asociados a los diferentes premios en juego.

Existirá igualmente una instalación de sonido que garantice la perfecta audición en toda la sala por parte de los jugadores.

- **Libro de Actas:** Corresponde a libros encuadrados y foliados, cuya responsabilidad compete a la dirección del Salón de juegos o Casino y se constituyen como registro del desarrollo de las partidas de bingo, debidamente notariado.

En este libro se deja constancia de cada juego de bingo, partida por partida y de las posibles eventualidades que se susciten.

• **Elementos anexos**

- Registro de premios.
- Libro de reclamos u observaciones.

6.1.3.2 Recursos Humanos

6.1.3.2.1 Personal necesario

El personal necesario para desempeñarse en el o los salones de Bingo deberá estar compuesto al menos por las siguientes personas:

- **Director del Bingo:** actúa como delegado de la dirección del salón de juegos o casino y por ende le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en el juego.
- **Jefe de Mesa:** le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, se constituye como la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Es el encargado de verificar el correcto estado del material necesario para las partidas de bingo, así como de llevar el Libro de Acta y los registros que en este se inscriben.
- **Locutor:** le corresponde el retiro de las bolas de la máquina de extracción y posteriormente cantar el número para conocimiento general. Puede a su vez realizar labores de vendedor y cajero.

6.1.3.2.2 Personal de apoyo

Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal de apoyo como los que a continuación se mencionan:

- Estación de Caja: Donde se venden los tickets autorizados





- Auxiliar Sala de Bingo: Responsable de canjear los tickets autorizados por los cartones de juego comprados por los jugadores.
- Cajeros: encargados de la recaudación, conteo y cautela de los ingresos generados en una partida de bingo.
- Auxiliar de sala y admisión

6.1.3.2.3 Jugadores

La cantidad máxima de jugadores corresponde a la totalidad de posiciones sentadas de juego en la totalidad de las mesas dispuestas para el juego de Bingo. No se permite el juego de pie.

6.1.4 Reglas del juego

- **Inicio de juego:** Para iniciar el juego, se requiere la participación de al menos 10 cartones o de un 10% de las posiciones de juego dispuestas para el mismo, según se haya autorizado en la resolución que concedió licencia de operaciones para el salón de juegos o casino, cantidad que en ningún caso podrá ser inferior a 10. Con todo, el salón de juegos o casino puede determinar iniciar el juego con un número menor de cartones vendidos, situación que deberá informar en un lugar visible al público, al comienzo de la jornada.

Antes de iniciarse cada sesión, se debe comprobar el correcto funcionamiento de todo el material e instalaciones de juego que hayan de utilizarse. Además, se deberá verificar la existencia de las 90 bolas correspondientes.

En caso de utilizarse un extractor de bolos manual, los bolos deben ser objeto de recuento por parte del Jefe de Mesa, en presencia del Director de Bingo y de una persona del público si lo solicitan, comprobando su numeración y que se hallen en perfecto estado.

Acto seguido, según corresponda, se procede a la introducción de los bolos en el aparato extractor.

Antes de proceder a la venta de cartones, se debe anunciar la serie o series a vender, el número de cartones de la misma y el valor facial de cada uno, a continuación se inicia la venta a través del locutor y vendedor realizada a través de los tickets autorizados para posteriormente el jugador cambiarlo por los cartones ofrecidos en venta.

Los cartones se venderán correlativamente según el número de orden de los mismos, dentro de cada una de las series. La venta en cada partida se iniciará indistintamente, con el número uno de cada serie, cuando ésta se comience, o con el número siguiente al último vendido en cualquier partida anterior, ya sea que se haya efectuado ésta el mismo día u otro anterior.

Si el número de cartones de la serie puesta en venta, comience o no por el número uno de la misma, fuese insuficiente para atender la demanda de los jugadores, podrán ponerse en circulación para la misma partida una nueva serie de cartones, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

- La segunda serie a emplear con carácter complementario debe ser del mismo valor que la primera.





- La venta de la segunda serie ha de comenzar necesariamente por el número uno de la misma.
- Los cartones de la segunda serie podrán venderse hasta el límite máximo del cartón de la primera serie con la que se inició la venta, de tal forma que en ningún caso podrán venderse en la misma partida dos cartones iguales

Cada persona es responsable de adquirir oportunamente el tickets autorizado y cambiarlo/canjearlo con el o los cartones con que desea participar en las partidas de bingo. No se permite reservar números sobre series de cartones.

Es requisito para adquirir cartones en una partida, el retiro de los cartones jugados en la partida anterior, los que quedan a disposición de los encargados del salón de juegos o casino para estos efectos. Está totalmente prohibida la retención de los cartones de juego.

Antes de iniciar la extracción de los bolos el Jefe de Mesa anunciará el inicio del juego, dejando registro en el Libro de Acta. Esto corresponderá al límite para la adquisición de cartones para esa partida.

En el cuerpo de las actas de juego debe disponerse de un encabezado en el que se deje constancia de la diligencia de comienzo del juego con la respectiva firma del Jefe de Mesa indicando la fecha y hora de inicio del juego. Adicionalmente, se debe disponer de espacio suficiente para dejar, al menos, registro de los siguientes antecedentes: número de orden del juego, número de serie o series del juego; precio y número de cartones vendidos; cantidad total recaudada, monto del o los pozos progresivos si los hubiere, cantidad pagada por premios de líneas, cantidad pagada por concepto de premio de Bingo, cantidad pagada por pozos progresivos si los hubiere, debiendo quedar constancia, en todos los casos, de los números de los cartones premiados. Al terminar cada juego se realizará el trámite de cierre con la correspondiente firma del Jefe de Mesa.

- Apuestas:** Estas corresponden al derecho que se obtiene por la compra del tickets autorizado que le da derecho de realizar el canje por un cartón de bingo y participar del juego con su apuesta.

Por la compra y tenencia de los cartones, los jugadores adquieren el derecho a que se desarrolle la partida ajustada a las instrucciones de este reglamento y en su caso al pago de los premios establecidos, ya sea este en fichas, dinero o especies anteriormente definido y comunicado públicamente, o cuando proceda a la devolución íntegra del dinero pagado.

Los montos mínimos y máximos de las apuestas, estarán determinados por los valores de los cartones, el número de estos que se jueguen y la distribución en premios de lo recaudado por concepto de la venta de estos u otros premios que se hayan acordado para las partidas a jugar.

- El Juego:** Tras las operaciones de venta, el cajero procede a la recogida de los cartones sobrantes y el Jefe de Mesa, una vez realizados los cálculos pertinentes, anuncia:
 - "El total de cartones vendidos de la serie o series correspondientes, utilizando la siguiente fórmula: tickets autorizados vendidos, cartones vendidos....., de la serie (letra) (Número de identificación) del númeroal y de la serie (en su caso) del número al"
 - "el valor de los premios de línea y bingo."





- "el comienzo de la partida."

A partir de este momento, se extraen sucesivamente los bolos, cuyo número se anunciará a través de los altavoces, mostrándose a continuación en la pantalla. Sólo después de haber sido anunciado cada número podrá, en su caso, ser marcado en el cartón por el jugador, el que tratará de obtener las combinaciones de línea y bingo, que a continuación se describen detalladamente:

- **Línea:** se entenderá formada la línea cuando hayan sido extraídos todos los números que la integran, siempre y cuando no haya sido cantada correctamente por otro jugador durante la extracción de los bolos anteriores. Podrá ser cualquiera de las 3 filas horizontales que forman un cartón: superior, central e inferior. No se podrá completar una línea con la combinación de uno o más cartones de la misma partida.
- **Bingo:** se entenderá formado el bingo cuando se hayan extraído y cantado la totalidad de los 15 números que integran un cartón de juego, comprado para la partida en juego.

Para ambos casos la aparición de una o más combinaciones ganadoras determinará la distribución proporcional de los premios.

Si uno o más jugadores logran alguna de las combinaciones antes referidas, deberán cantarlo en voz alta y el vendedor o locutor deberá interrumpir el juego. Acto seguido, se entrega el cartón en cuestión al Jefe de Mesa, procediendo éste a su comprobación, mientras se coloca el cartón-matríz frente a la cámara de televisión para conocimiento de todo el público. Esta operación se repetirá con todos aquellos cartones cantados.

Si de la comprobación efectuada resultasen fallos o inexactitudes en alguno de los números del cartón, el juego se debe reanudar hasta que se produzca un ganador; cuando la Línea cantada sea correcta, el juego continua hasta que sea cantado el Bingo y, en caso de ser la verificación de éste positiva, se da por finalizada la partida, procediéndose al pago del valor de los premios.

Una vez comprobada la existencia de algún cartón premiado el Jefe de Mesa debe preguntar la existencia de alguna otra combinación ganadora con las voces "¿alguna línea más?" o "¿algún bingo más?" o similar, dejando un plazo de tiempo prudencial hasta dar la orden de reanudar la partida o darla por finalizada, según el caso. En el evento que se haya contemplado uno o más pozos progresivos, el Jefe de Mesa deberá considerar los premios asociados a los mismos, según las condiciones establecidas para la entrega de éstos.

Una vez dada la correspondiente orden por el Jefe de Mesa, se pierde todo derecho a reclamación sobre dicha jugada.

Durante el transcurso del juego las extracciones y lecturas de los bolos debe efectuarse con el ritmo adecuado para que todos los jugadores puedan registrarlas o anotarlas en sus cartones.

- **Cierre del juego:** Cuando se le instruya el Jefe de Mesa debe anunciar "último juego".

6.1.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

6.1.5.1 Glosario de términos

Para efectos de este juego se entenderá por:





- **Bingo:** Nombre genérico del juego. Llamase también al cartón lleno, esto es, cuando la totalidad de los 15 números contenidos en el cartón en juego han sido efectivamente extraídos, cantados y revisados por los jugadores.
- **Bolo o bola:** Corresponde a la bola que se extrae de un aparato de extracción que asegura su aleatoriedad y que va asociada a un número determinado.
- **Bolos o bolas:** Conjunto de bolas numeradas individualmente del 1 al 90 inclusive.
- **Cantar o anunciar:** Anunciar el número del bolo sacado del aparato de extracción, de manera tal que cada jugador pueda marcar aquél en su cartón de juego.
- **Tickets Autorizados:** Documento comprado por el jugador, que le da derecho a canjearlo por el cartón (medio de acceso al juego) para participar del juego de bingo.
- **Cartón:** Unidad de juego que dispone de 15 números.
- **Línea:** Situación que se produce cuando han sido extraídos todos los números que integran una línea horizontal, cualquiera sea de aquellas tres que integran el cartón.
- **Pozo progresivo:** Monto de dinero que se va acumulando en el tiempo y que corresponde a un porcentaje determinado de la venta de tickets autorizados canjeados los cartones de juego, para el otorgamiento de premios en el evento de cumplirse las condiciones establecidas para ello.

6.1.5.2 Obligaciones del jugador

- Verificar que el o los cartones que adquiere para participar del bingo estén correctamente impresos, cuenten con sus respectivos números correlativos y se asocien efectivamente a la partida de bingo en la que desea participar.
- Es responsable de resguardar sus cartones de juego, asumiéndose estos como la apuesta que realiza en dicha partida.
- Los números de los cartones deben ser marcados por los jugadores de forma indeleble a medida que los correspondientes bolos aparezcan y sean cantadas.
- El jugador deberá efectuar una marca mediante el trazo de una cruz, aspa, círculo o cualquier otro símbolo que permita identificar inequívocamente el número marcado.

6.1.6 Prohibiciones al jugador

- Queda terminantemente prohibido el empleo de lápices para marcar los cartones así como cualquier otro medio susceptible de ser borrado fácilmente.
- Se prohíbe a los jugadores efectuar marcas o tachaduras a los cartones que impidiesen identificar claramente su número, así como sobrelinear o manipularlos gráficamente en cualquier forma. Los cartones que presenten alguna de estas irregularidades, no serán válidos a efectos de premio.



- Queda totalmente prohibido guardar, ocultar o retener cartones de una partida de bingo.
- Queda prohibido el dañar, romper o botar los cartones.

6.1.7 Resolución de conflictos y verificación de premios

6.1.7.1 Solución de discrepancias

Deberá existir espacio disponible en el Libro de Actas para dejar constancia de los diferentes y eventuales incidentes que se hubieren producido durante las partidas. Para los casos antes formulados es imprescindible la constancia de las firmas del Jefe de Mesa y del Director de Bingo.

No serán tomadas en cuenta las observaciones o reclamaciones que se formulen sobre errores en el anuncio de los números después que los premios hayan sido pagados a los ganadores.

6.1.7.2 Jugadas irregulares

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

- Cualquier error por parte del locutor – vendedor que se produzca en el anuncio de un determinado número durante el desarrollo del juego y que afecte de forma sustancial al mismo, determinará la anulación de la partida, con la devolución del valor íntegro de sus cartones a los jugadores y la restitución de éstos a la mesa.
- La retirada del jugador durante el transcurso de la partida no dará lugar a la devolución del importe de los cartones que hubiera adquirido, aunque podrá transferirlos, si lo desea, a otro jugador.

6.1.7.3 Pago de apuestas

Sobre el total de ingresos por la venta de tickets autorizados canjeados por cartones de bingo se definirá un monto total recaudado, sobre el cual se aplicarán los porcentajes correspondientes a los premios, los incrementos de pozos progresivos y a la comisión del salón de juego o casino.

Dichos porcentajes deberán ser previamente aprobados por la AJ y formarán parte del Plan de Apuestas del operador. En todo caso, los montos en premios definidos para líneas, bingo y los pozos progresivos que correspondan, según sus condiciones, se repartirán proporcionalmente entre el total de jugadores que obtengan tales premios.

- **Línea:** se pagarán la cantidad de "líneas" correctas que se canten en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado a la "línea" en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.
- **Bingo:** Se pagarán la cantidad de "bingos" correctos que se canten en cada partida, repartiendo el monto del premio destinado al "bingo" en cantidades iguales entre los jugadores que cumplan con los requisitos exigidos.

La comprobación de los cartones premiados se efectuará a través del circuito de televisión instalado en el o los salones mediante la lectura del cartón original por el Jefe de mesa y la exposición del cartón - matriz- en los monitores y/o pantallas del circuito cerrado de televisión del Bingo.





AUTORIDAD DE FISCALIZACION
Y CONTROL SOCIAL DEL JUEGO
JUEGO JUSTO, TRANSPARENTE Y LEGAL



ESTADO PLURINACIONAL DE BOLIVIA

Los premios consistirán en fichas de juego del salón de juegos o casino, cambiables por dinero, salvo en el caso del sorteo que ha sido definido como premio en bienes.





CAPÍTULO III JUEGOS DE LOTERÍA

7 CATEGORÍA: LOTERÍA

7.1 LOTERÍA

7.1.1 Nombre de Juego: Lotería

7.1.2 Características y descripción del juego

El juego de lotería, organizado y ejecutado por las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, se rige por el presente clasificador y las normas que en el futuro se dicten.

Los juegos de lotería se regulan por el presente reglamento y el reglamento específico de cada juego de lotería, propuesto por el operador y aprobado por la AJ.

Los Agentes y Vendedores Oficiales Autorizados así como los jugadores admiten y aceptan en su integridad las reglas emitidas en el presente capítulo, por el solo hecho de intervenir o participar.

El reglamento específico de cada juego de lotería precisará la modalidad o modalidades de Lotería en juego. La cantidad de billetes, sus fracciones o cupones de juego, según corresponda; el número de series y su posible aplicación; la naturaleza, el valor y otras características de los premios. Asimismo el precio de venta al público y la fecha del sorteo.

El operador deberá garantizar la planificación, desarrollo, finalización del sorteo y entrega de los premios, en el marco de la transparencia y licitud.

El reglamento específico respectivo podrá definir según sea el caso las fracciones, así como los premios, la fecha del sorteo y demás características de la emisión.

Es nulo si se presenta adulterado, corregido, enmendado o raspado en espacio donde conste NO RASPAR. Además de las sanciones administrativas y penales aplicables a los responsables, y con mayor gravedad en supuestos de falsificación.

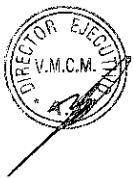
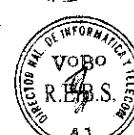
La guarda y conservación, y la total responsabilidad, competen exclusivamente a quien lo tenga; sin acción ninguna contra las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos ni sus agentes oficiales y vendedores oficiales autorizados, por pérdidas, deterioros, sustracciones o cualesquiera otras contingencias que afecten al billete.

El reglamento específico definirá la utilización de fracciones, los precios de adquisición por el público, la fecha del sorteo y demás características de la emisión.

7.1.3 Medios Necessarios Para el Juego

7.1.3.1 Medios materiales:

- **Billete de lotería:** Es el documento que otorga el derecho a participar en un sorteo al tenedor del mismo. La legítima tenencia de éste prueba la participación en el juego, conforme con el Reglamento específico de cada juego de lotería.





Los billetes de las loterías deben contener mínimamente los siguientes datos:

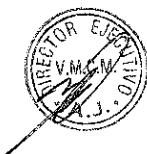
- **Anverso:** claves y marcas pertinentes de seguridad, el nombre de la Institución, el nombre de la lotería, números o dígitos definidos por el operador para el sorteo, el precio de venta al público de cada fracción o billete, el número correspondiente al sorteo, la emisión respectiva, el monto del y/o de los premios, firma de la Máxima Autoridad Ejecutiva y, la fecha en que habrá de efectuarse el sorteo.
- **Reverso:** Un reglamento específico del sorteo que establezca mínimamente: No. de emisión; el número de fracciones de que consta el billete entero (si corresponde), estructura de premios, el plazo de caducidad de los premios, advertencias de seguridad, cantidad de billetes que serán premiados, lugar de entrega de los premios, y otros datos que se consideren necesarios para demostrar la transparencia del mismo.
- **Extracto de lotería:** Es el resumen de los resultados oficiales obtenidos en el sorteo.

7.1.3.2 Recursos Humanos.

- **Personal Necesario:** Para la realización del sorteo de lotería deberá estar compuesto mínimamente por las siguientes personas:
 - **Máxima Autoridad Ejecutiva:** Actúa como representante de la lotería del nivel central del Estado y de los gobiernos autonómicos.
 - **Director del Sorteo:** Le corresponde la dirección del juego en todas sus fases, se constituye como la persona responsable del correcto desarrollo del juego. Es el encargado de verificar el correcto estado del material necesario para las partidas de la lotería así como de llevar el libro de Actas y los Registros que en este se inscriben.
 - **Moderador:** Le corresponde cantar en voz alta los números extraídos al azar del medio del juego para conocimiento general de los jugadores.
 - **Notario de Fe Pública:** Es el funcionario llamado por ley para dar fe del desarrollo del juego de lotería.
 - **Personal de apoyo:** Sin perjuicio de lo anterior, también se puede disponer de personal necesario para el desarrollo del juego de lotería.
 - **Jugadores:** Participantes que adquieran o posean un billete de lotería, reglamentariamente emitido.

7.1.4 Reglas del juego:

Las reglas de cada juego de lotería serán definidas por el operador en el reglamento específico que será aprobado por la AJ.





7.1.5 Sorteos

Los sorteos se realizan en la fecha que fije el reglamento específico; excepto que por razones fundadas, las entidades públicas del Nivel Central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, modifiquen o deje sin efecto, previa autorización de la AJ.

El resultado del sorteo, expuesto en el extracto de lotería, determina los billetes con derecho a premio, conforme con el reglamento específico.

7.1.6 Premios

- Realizado el sorteo, y conforme al resultado, el extracto de lotería emitido por los operadores autorizados, las reglas del juego y el reglamento específico, son los únicos instrumentos sobre cuya base se pagan los premios.
- El plazo mínimo que debe otorgar el operador para el recojo de premios es de sesenta (60) días calendarios a partir del primer día hábil posterior a la fecha del resultado del sorteo. El derecho a los premios caduca por falta de presentación del billete al vencimiento del término establecido para su cobro.
- Los premios son indivisibles a los efectos del pago.
- Únicamente se entregarán los premios con la presentación del billete, o la fracción del mismo. Éste es insustituible por otro medio probatorio.

7.2 LOTERÍA DE RESOLUCIÓN INMEDIATA.

7.2.1 Nombre del juego: Lotería de Resolución Inmediata

7.2.2 Características y descripción del juego

El juego corresponde a la modalidad de resolución inmediata, organizado y ejecutado por las entidades públicas del nivel central del Estado, gobiernos departamentales y municipales autónomos, en el cual se participa a través de billetes o cupones especiales de lotería que contienen una o más casillas independientes, tapadas u ocultas con material adecuado que impide la lectura de lo impreso en ellas, donde existen números, letras u otros signos o figuras, que hacen referencia a los premios que se otorgan en este juego.

En esta modalidad de juego, los sistemas de generación de códigos e impresión deben ser idóneos, garantizando la aleatoriedad del juego, el análisis lógico y el cálculo de probabilidades; así como, garantizar la impresión de los mismos y su adecuada protección de manera que no puedan ser vistos antes de su descubrimiento por parte del jugador.

7.2.3 Medios Necesarios Para el Juego

7.2.3.1 Medios materiales:

- Billete o cupón de lotería de resolución inmediata:** Corresponde a una unidad de juego que es comprada por el jugador, la cual contiene una o más casillas independientes, tapadas u ocultas con material adecuado que impide la lectura de lo impreso en ellas.





El reverso del billete o cupón de lotería, deberá contener un reglamento específico del juego que establezca mínimamente: No. de emisión; el No. del billete, estructura de premios, el plazo de caducidad de los premios, advertencias de seguridad, lugar de entrega de los premios, instructivo de cómo se juega y otros datos que se consideren necesarios para demostrar la transparencia del mismo.

- **Sistema de generación e impresión de códigos:** Es un sistema especializado, que apoya en la generación de los números, letras u otros signos o figuras y su impresión en el billete o cupón de lotería.
- **Libro de registro de premios:** Es el documento notariado donde se hace constar la entrega de premios establecidos para el juego. Este deberá contener mínimamente información sobre: No. de juego, No. del billete o cupón de lotería premiado, nombre y apellidos del jugador, No. de cédula de identidad, el premio otorgado, firma del jugador como constancia de haber recibido el premio.

7.2.3.2 Recursos Humanos.

- **Jugadores:** Participantes que adquieran o posean un billete o cupón de lotería de resolución inmediata, reglamentariamente emitido.

7.2.4 Reglas del juego:

El jugador que adquirió el billete o cupón de lotería de resolución inmediata, deberá raspar las casillas cubiertas de manera que pueda visualizar los números, letras u otros signos o figuras ocultas en estas. Acto seguido deberá verificar si las mismas corresponden al premio o uno de los premios establecidos para el juego.

Si uno de los números, letras u otros signos o figuras ocultas o una combinación de estos, corresponde a un premio establecido en el juego, el participante deberá realizar el cobro del mismo en la dirección indicada para el efecto, en el reverso del billete o cupón de lotería.

7.2.5 Condiciones y prohibiciones necesarias para la práctica del juego

7.2.5.1 Obligaciones del jugador

Verificar que el o los billetes o cupones de lotería de resolución inmediata que adquiere para participar del juego estén correctamente impresos, y se asocien efectivamente a juego en el que desea participar.

Es responsable de resguardar su billete o cupón de lotería de resolución inmediata, asumiéndose que este es la constancia de su participación en el juego.

7.2.5.2 Prohibiciones al jugador

Se prohíbe a los jugadores efectuar marcas o tachaduras al billete o cupón de lotería de resolución inmediata, los cuales impidiesen identificar el número del billete o cupón, así como los números, letras u otros signos o figuras de las casillas de juego. Los billetes o cupones que presenten alguna de estas irregularidades, no serán válidos a efectos de premiación.





7.2.6 Resolución de conflictos y verificación de premios

7.2.6.1 Solución de discrepancias

Si la casilla de juego de resolución Inmediata es ilegible, o tiene defectos de impresión, o aparecen números, letras u otros signos o figuras en cantidad o colores distintos de los programados, o si un aparente acierto es desmentido por el número de control o por otras pruebas de validez que realicen los operadores, el jugador únicamente tiene derecho a que se le reintegre el precio del billete o cupón.

El derecho a los premios caduca por falta de presentación del billete o cupón al vencimiento del término establecido en el reverso del mismo.

Los premios son indivisibles a los efectos del pago.

Únicamente se abonan los premios contra la presentación del billete o cupón del juego. Éste es insustituible por otro medio.

7.2.7 Premiación

Los operadores autorizados para este juego, una vez verificada la validez y autenticidad del billete o cupón de lotería de resolución inmediata, entregarán el premio correspondiente al jugador, debiendo dejar como constancia del mismo en el libro de registro de premios otorgados y otros documentos que permitan verificar la entrega.

