

## I. MUNICIPALIDAD DE IQUIQUE

IQUIQUE, 15 de abril de 2009

### ORDENANZA MUNICIPAL N° 431

La Srta. Alcalde, con esta misma fecha, ha dictado la siguiente Ordenanza:

#### **"VISTOS"**

Ordenanza Municipal N° 316 de fecha 07 de Junio de 2000, que fija el Reglamento de Funcionamiento del Casino de Juegos de Iquique.

Certificado N° 182/09 de fecha 08 de abril de 2009 suscrito por la Sra. Secretaria Municipal y Secretaria del Concejo Municipal, informando sobre Acuerdo N° 191/09, de fecha 08 de abril de 2009, que aprueba Reglamento para el Juego de Poker Hold´em Plus.

Decreto Alcaldicio, materia de Departamento de Personal N° 291, de fecha 10 de diciembre de 2008, que designa como Alcalde de la comuna de Iquique a la Srta. Myrta Dubost Jiménez.

Y, en ejercicios de las facultades que me confiere la Ley N° 18.695 de 1988, Orgánica Constitucional de Las Municipalidades y modificaciones posteriores.

#### **CONSIDERANDO:**

- 1.- La constante y permanente evolución de los juegos de azar que se encuentran en el casino de juegos de Iquique;
- 2.- La necesidad de modernizar los bienes que son objeto de la concesión del casino de Juegos de Iquique;
- 3.- El estricto apego a la normativa legal y reglamentaria por parte de esta administración municipal;

#### **ORDENO:**

1. Modifique Ordenanza N° 316 de fecha 07 de junio de 2000, agregando el **Reglamento para el Juego de Poker Hold´em Plus.**

#### **ARTICULO N° 158 QUINQUIES**

#### **CARACTERÍSTICAS DE LA MESA Y ELEMENTO DE JUEGO:**

Se usará una mesa en forma de media luna de aprox.165 cm. (65 pulgadas) de largo por 74 cm. (29 pulgadas) de ancho, cubierta por un paño, en el cual irán demarcados los lugares por seis o siete jugadores (sentados), además del lugar para el dealer.

Esta mesa tendrá demarcada la frase "El dealer solo juega con par de 4 o más" (Dealer only plays with a pair of 4 or higher).

Se jugará con un deck o naipes americano de 52 cartas, un receptor para el deck, un separador o corte y un fichero adecuado para la conducción del juego, opcionalmente podrá usarse una máquina electromecánica para barajar.

#### **NÚMERO DE JUGADORES:**

No se permitirá mayor número de jugadores que el número de lugares que tenga demarcado el paño. Para barajar o iniciar el juego se requiere la participación, como mínimo, de un jugador. Ningún jugador podrá recibir más de una mano por pase.

**BARAJE Y CORTE:**

En las aperturas de mesa y en los cambios de naipe, una vez que el jugador haya verificado las cartas ordenadas sobre el paño, el dealer procederá a voltearlas, las cartas aplicando el procedimiento interno de baraje (ensalada, 3 barajes, rifleo y dos barajes).

Una vez barajadas las cartas, estas serán cortadas en la mitad del naipe; y comenzar a repartir de izquierda hacia derecha.

El baraje también podrá ser realizado mediante una máquina electromecánica.

Cuando se utilice esta máquina, la misma, repartirá las cartas de cada jugador o grupos de dos cartas, finalizando con el grupo de 2 cartas para el dealer.

Si la máquina barajadora detecta que la cantidad de cartas del deack es incorrecta mediante el dispositivo para el efecto, se anularán todas las manos.

Las cartas serán barajadas en los siguientes casos:

- después de cada mano.
- Cuando se coloca un nuevo deack.
- Si se ve una carta ya sea del público o de la banca se anulará el pase y se procederá a barajar 2 veces y cortar al medio dejando el corte en la parte posterior del deack.
- A criterio del jefe de sala.
- El cambio de naipe quedará sujeto a criterio del supervisor.

**OBJETIVO DEL JUEGO:**

Contando el valor de las cartas del dos al diez, tendrán el valor que se indican en cada una de ellas. La carta de mayor valor será la que tenga el número mayor. Por lo tanto, un diez será mayor que un nueve y así sucesivamente.

“Jaco”, “Reina”, el “Rey” y el “As”, se llamarán por su nombre. El “As” tendrá el valor más alto, seguido del “Rey”, la “Reina” y “Jota”, en este orden. Estas cartas tendrán un valor mayor que las cartas del dos al diez.

- El “As” podrá contarse como 1, pero sólo en la escalera donde entra en el juego, el “As”, dos tres, cuatro y cinco.
- Ninguna pinta es superior a otra.
- Los jugadores tratarán de obtener las siguientes jugadas, en orden de menor a mayor valor.

<b>UN PAR</b>	: Dos cartas de un mismo número o figura.
<b>DOS PARES</b>	: Dos grupos de dos cartas de un mismo número o figura.
<b>TRIO</b>	: Tres cartas de un mismo número o figura.
<b>ESCALERA</b>	: Secuencia correlativa de 5 cartas. No todas de la misma pinta. La escalera de mayor valor va del 10 al As y la de menor valor va del As al 5.
<b>FULL</b>	: Esta compuesto por un trío y un par. Su valor se gradúa por el trío.
<b>COLOR</b>	: Conjunto de 5 cartas de la misma pinta. Las jugadas de color se gradúan atendiendo al valor de la carta mayor.
<b>POKER</b>	: Son las cuatro cartas del mismo número o figura.
<b>ESCALERA COLOR</b>	: Secuencia correlativa de 5 cartas, de la misma pinta. La escalera mayor es del 9 al Rey y la menor del As al 5.
<b>ESCALERA REAL</b>	: Secuencia correlativa de 5 cartas, de la misma

pinta.

### PROCEDIMIENTO DEL JUEGO:

- 1.- El dealer deberá efectuar el procedimiento de baraje inicial que consiste en ensalada, 3 barajes – rifleo--2 barajes. Se cortará al medio y se dejará el corte en la parte posterior del deck (este baraje se realizará en la apertura de la mesa y en el cambio de naípe).
- 2.- El resto de la jornada se realizará el baraje continuo (3 barajes-rifleo-2 barajes y corte).
- 3.- Se repartirán 2 cartas para cada jugador que haya efectuado la apuesta “Antes” y 2 para la banca (se aceptarán apuestas ciegas, es decir, la apuesta antes y Call de forma simultanea).
- 4.- Se entregarán las cartas a cada jugador en frente del casillero “ANTE” de 1 en 1 hasta completar 2.
- 5.- El dealer repartirá las cartas comunitarias (FLOP) de la siguiente forma:
  - Primera carta se quema.
  - 2ª, 3ª y 4ª carta descubierta.
  - 5ª y 6ª cartas son cubiertas.
- 6.- Se procederá a quemar la primera carta (anunciándola de viva voz), colocándola sobre el resto del deck. Posteriormente se dejará el deck en el descarte sin quitar el corte. Se ordenarán las cartas de mayor a menor, de izquierda a derecha.
- 7.- El dealer deberá retirar las apuestas y cartas de los jugadores que no participen del pase (verificando que estén las dos cartas).
- 8.- Verificar que las apuestas “CALL” estén correctas, es decir, el doble de la apuesta “ANTE”.
- 9.- Voz del dealer “JUEGA LA BANCA”: se procederá a descubrir las 5ª y 6ª cartas del FLOP, ordenándolas de mayor a menor de izquierda a derecha.
- 10.- Se descubren las dos cartas de la banca, ordenando el juego correspondiente:
  - a) El dealer deberá ordenar su juego de izquierda a derecha, seleccionando sus mejores 5 cartas, dando prioridad a utilizar las cartas del FLOP.
  - b) En caso que las cartas desechadas por el dealer pertenezcan al FLOP, serán levemente desplazadas bajo la línea del FLOP.
  - c) En caso que las cartas desechadas por el dealer pertenezcan a sus cartas estas quedarán en forma horizontal.
  - d) En caso que las cartas desechadas por el dealer sean 1 del FLOP y una de la banca se desechará de la misma forma ya señalada.
- 11.- El dealer anunciará a viva voz su juego por Ej.:
  - a) “La banca no abre”.  
Se paga el ANTE.
  - b) La banca abre con par de 4 (mínimo para abrir).
- 12.- Se procederá a revisar los juegos de izquierda a derecha del dealer, descubriendo las dos cartas de forma paralela en frente de la apuesta ANTE.
- 13.- Se destacaran las cartas del FLOP para así anunciar la mejor mano del jugador y en caso que el jugador utilice solo una de sus cartas ésta será adelantada.
  - a) En caso que la mano de la banca sea superior a la del jugador, se procederá a retirar ambas apuestas (CALL-ANTE) y a la vez verificando que estén las dos cartas del jugador.
  - b) En caso que la mano del jugador sea mayor a la de la banca, se procederá a pagar la apuesta ANTE de acuerdo a la tabla de pago y la apuesta CALL siempre se pagará 1x1.

c) En caso que ambas manos sean iguales se procederá de la siguiente forma por ejemplo:

- El mismo par para ambos (siempre anuncia a la banca primero)
- 3ª carta mayor.
- 4ª carta mayor.
- 5ª carta mayor.

NOTA: El desempate finalizará cuando una de las dos opciones obtenga una carta mayor en cualquiera de los 3 pasos anteriormente mencionados. Si hubiese igualdad entre ambas manos será ANCARE dando dos golpes en el tapete.

14.- Se retiran las cinco cartas de FLOP.

15.- Luego las dos cartas de la banca y se dará por finalizado el pase.

16.- Baraje continuo.

#### **ESQUEMA DE PAGO:**

<b><u>TABLA DE PAGO DEL ANTE</u></b>	
<b>MANO</b>	<b>PAGO</b>
<b>ESCALERA REAL</b>	100 a 1
<b>ESCALERA COLOR</b>	20 a 1
<b>POKER</b>	10 a 1
<b>FULL</b>	3 a 1
<b>COLOR</b>	2 a 1
<b>ESCALERA SIMPLE</b>	1 a 1

#### **IMPORTANTE:**

Desde un par hasta escalera simple se paga de 1 a 1.

#### **ACTITUD DE LOS JUGADORES:**

- No será permitido a jugador alguno, la ejecución de los siguientes actos, a saber:
  - Mostrar o descubrir sus cartas si decide ir o no, ni en otra situación que comprometa la decisión de otro jugador o la seguridad del juego.
  - Los jugadores deberán entregar siempre sus cartas cubiertas.
  - Intercambios o comunicar información, relacionada con una mano de juego.
  - Una vez que haya sido dada la primera carta, los jugadores deberán abstenerse de tocarlas, hasta que el dealer termine el reparto inicial de las mismas.
  - Una vez que la primera carta entre en juego, los jugadores no podrán tomar, retirar o modificar cualquier apuesta que haya sido efectuada.
  - Mezclar cartas de diferentes manos del juego.
  - Cualquier otro acto que atente contra la transparencia y azar del juego.

La ejecución, por parte del o los jugadores, de uno o más actos señalados significará la pérdida de la o las manos del juego y de las apuestas asociadas.

Cualquier cantidad incorrecta de cartas que reciba un jugador, constituirá la anulación de la mano para ese jugador. Cualquier cantidad incorrecta de cartas que reciba el dealer se anularán todas las manos de ese pase.

#### **JUGADAS IRREGULARES:**

Los dealer deberán ceñirse a los siguientes procedimientos ante situaciones como las siguientes:

**Del Reparto de Cartas:**

- Si se ve una carta ya sea del dealer o del público se anulará el pase procediendo a barajar dos veces, cortar al medio y dejando el corte en la parte posterior del deack.
- Si en la repartición de la ronda final del FLOP se entregará una carta demás, se quemará dicha carta extra.
- Si se reparten cartas en una apuesta y el jugador no está, se anulará su mano.
- Si una vez ya vista las cartas por el jugador, este se retira sin efectuar su apuesta CALL, su apuesta se declara perdida.
- Si el jugador ve sus cartas y realiza su apuesta CALL y debe retirarse de la mesa, su juego será comparado cuando corresponda su turno.
- Si al jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente deberá esperar el siguiente pase.
- Si al jugador no le reparten las cartas habiendo apostado previamente deberá esperar el siguiente pase.
- Si un jugado retira su apuesta luego de recibir sus cartas, se le obligará a devolver dicha apuesta.
- Si reparten cartas en una posición de la mesa donde no se haya realizado la apuesta ANTE, se recogen esas cartas y queda nula dicha mano.

**Del Abandono del Juego:**

- Si un cliente dobla con más en el CALL y el dealer se da cuenta después de descubrir su juego, si el jugador gana, se le pagará lo que corresponde al doble del ANTE. Si el jugador pierde se le devolverá el excedente del ANTE de la apuesta en cuestión (call).
- Si un cliente dobla con menos en el CALL y el dealer se da cuenta después de descubrir su juego, si el jugador gane o pierda, se le hará completar su apuesta y se le pagará o retirará según corresponda
- Si el dealer abre su juego y no se percata que un jugador todavía no decidió retirarse la mano del jugador queda nula.
- Si las cartas del jugador que se retira se confunden con las del dealer, se invalida toda la jugada (todo el pase).
- Si las cartas del jugador que se retira se confunden con las cartas compartidas (FLOP), se invalida toda la jugada.

**SOLUCIONES DE DISCREPANCIAS:**

En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego se consultará al jefe de sala o de sección. Quien tendrá la última palabra.

**MÍNIMOS Y MÁXIMOS:**

Los montos mínimos y máximos de la mesa de juego, serán los que determine el Casino, los cuales serán indicados en las salas de juego, a través de la señalética correspondiente.

**RESPONSABILIDADES DEL JUGADOR:**

Es responsabilidad de los jugadores vigilar su apuesta. El Casino no aceptará reclamos de esa falta de vigilancia. No se pagará ninguna apuesta que no esté en el paño. El interesado deberá corregir en el momento oportuno, cualquier error que en ella se produjese.

**VERIFICACIÓN DE PREMIOS:**

El Casino se reserva el derecho de verificar la procedencia de los premios que se produzcan, si lo estima pertinente, reteniendo el pago por un lapso de tiempo, para corroborar la jugada ganadora, por medio de los sistemas de circuito cerrado de televisión. Lo anterior, sin necesidad de interrumpir el desarrollo normal del juego, en la mesa que se presente el premio analizado, permitiendo que el mismo jugador premiado pueda continuar participando.

**JUEGO PROGRESIVO:**

Este juego podrá contemplar la incorporación del sistema de pozo progresivo.

**DEFINICIONES:**

A continuación se definen los términos más usados en este reglamento:

- **Apuesta:** valor determinado de fichas a jugar.
- **Barajar:** mezclar las cartas para el juego.
- **Apuesta cubierta, tapada o cerrada:** carta con el vitela hacia arriba.
- **Carta descubierta o abierta:** carta que deja ver su número o figura.
- **Dealer:** encargado de operar el juego en la mesa.
- **Deack:** baraja de 52 cartas.
- **Descarte:** cartas que no se usarán en el juego.
- **Figura:** denomínese a las cartas J,Q y K.

2.- La presente ordenanza comenzará a regir desde la fecha de su publicación en el diario oficial, en un diario local y en la página web del municipio.

**(FDOS): MYRTA DUBOST JIMENEZ, ALCALDE; MARIA ANGELICA VEGA PINTO, SECRETARIA MUNICIPAL.**

demás fines que haya lugar, Lo que transcribo a Ud., para su conocimiento y

Le saluda atentamente a Ud.

**MARIA ANGELICA VEGA PINTO  
SECRETARIA MUNICIPAL**

MDJ.MAVP.PMD.jvh