NUM. 3162
FECHA 20 de diciembre de 1976 11:45 A.M.
APROBADO JUAN A. ALBORS
Secretario de Estado
POR: [signature]
Secretaria Auxiliar de Estado

Para enmendar las Secciones 76a-63, 76a-64, 76a-65, 76a-66, 76a-67, 76a-68, 76a-69 y 76a-70 del Reglamento de Juegos de Azar dictado al amparo de la Ley 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada, y adicionar las Secciones 76a-71 y 76a-72 al mismo, cumpliendo con el Artículo 22 de la Ley Número 10 de 18 de junio de 1970.

PREAMBULO

Al aprobarse los Juegos de Azar en Puerto Rico en mayo de 1948, se autorizaron juegos de barajas, ruletas, dados y bingos.

Dentro de los juegos de barajas aceptados entonces se encontraban los juegos de Chemin de Fer y Baccarat los cuales se jugaron por un breve tiempo para los años 51-52. La poca aceptación que en aquel entonces recibieron llevó a la industria o descontinuarlos.

Hoy el juego de Baccarat tiene gran aceptación en todas partes del mundo donde hay juegos de azar aprobados. Este juego que tiene gran demanda entre los latinoamericanos, mexicanos, venezolanos, etc. ha sufrido algunas variaciones en cuanto al procedimiento que se sigue en el mismo.

Con el propósito de modificar la reglamentación existente para incluir el estilo que más aceptación tiene se someten las presentes enmiendas.

Artículo 1: Se enmienda la Sección 76a-63 del Reglamento de Juegos de Azar para que lea como sigue:

Sección 76a-63 - Baccarat - Equipo

~~El mismo equipo que se usa en el juego de Chemin de Fer.~~

(a) Una mesa para Baccarat de forma ovalada aproximadamente de ocho (8) pies de largo por cuatro y medio (4-1/2) de ancho. La superficie de juego estará cubierta por felpa y un paño verde el cual estará dividido en secciones. Esta mesa podrá tener de doce (12) a dieciseis (16) secciones numeradas, una para cada jugador (de tal forma que no pueda haber confusión en cuanto a quien le pertenece una apuesta); además de sitio para los croupiers. La mesa tendrá además un receptáculo necesario para recibir los descartes.*

(*) Ver modelo que se incluye.

(b) Un "palette" para pasar las cartas y recoger las fichas. (Su uso no es indispensable.)

(c) Un cajetin (sabot) de distribución para cartas, también conocido como "zapato", el cual deja salir una carta a la vez cubierta. Este cajetin (sabot) deberá ser de material transparente.

(d) El fichero necesario

Artículo 2: Se enmienda la Sección 76a-64 para que lea como sigue:

Sección 76a-64 - Cartas

~~De-tres-a-seis~~ Ocho (8) paquetes de cincuentidos (52) cartas, del tipo conocido como baraja "americana" barajadas conjuntamente; más dos cartas en blanco "jokers o mono.

Artículo 3: Se enmienda la Sección 76a-65 para que lea como sigue:

Sección 76a-65 - Número de Jugadores

~~Los-mismos-que-en-el-juego-de-Chemin-de-Fer.~~

No se podrán sentar a la mesa un número mayor de jugadores que el número de secciones que tenga numerado el paño dela misma. No se permitirán personas apostando de pie.

Artículo 4: Se enmienda la Sección 76a-66 para que lea como sigue:

Sección 76a-66 - Barajada

~~El-procedimiento-es-igual-al-de-Chemin-de-Fer.~~

Se barajarán las cartas en no menos de dos (2) ni más de ocho (8) paquetes de cartas del tipo "americana" (cincuentidos (52) cartas por paquete) con la idea de hacer un solo paquete.

El croupier del centro de la mesa estará a cargo de hacer este barajeo, pudiendo ser asistido por los otros dos croupiers presentes. Luego de barajeadas las cartas, el croupier ofrecerá una carta en blanco, mono o "joker" a cualquiera de los jugadores para que éste la introduzca en paquete de cartas "cortando" las mismas. Si los jugadores presentes no quisieran "cortar" el croupier a cargo del barajeo ofrecerá la carta en blanco, mono o "joker" a otro croupier de la mesa quien deberá "cortar". Entonces el croupier a cargo del barajeo procederá a colocar al frente del paquete las cartas que fueron "cortadas" de tal manera que el mono, carta en blanco o "joker" sea la última carta del paquete formado por todas las cartas que hay en el juego; procediendo de inmediato a introducir el otro mono, carta en blanco o "joker" en el paquete "cortándolo" de

tal manera que divida no menos de veinticinco (25) ni más de sesenta (60) cartas aproximadamente, del paquete formado por todas las carta en juego. La aparición de este segundo mono, carta en blanco o "joker" en el juego será indicación de que el paquete esta por terminarse. Entonces se término la parada ya empezada pero no se comenzará otra hasta que todas las cartas hayan sido barajadas nuevamente. Después que las cartas hayan sido barajadas, "cortadas" y puestas en el "sabot" el croupier sacará la primera carta cuyo número determinará el número de cartas que deberán "quemarse", o sea, sacadas del "sabot" y descartadas del juego. No obstante, no se les descartarán nunca más de siete (7) cartas ni menos de tres (3).

Artículo 5: Se enmienda la Sección 76a-67 para que lea como sigue:

Sección 76a-67 - Procedimiento

Se-selecciona-el-banquero-en-la-misma-forma-que-en-el-juego-de Chemin-de-Fer. Una-vez-seleccionado-el-banquero-este-se-sienta-al-frente del-"croupier"-en-la-mesa.--El-banquero-no-procederá-a-la-distribución-de las-cartas-como-sigue: La-primera-a-su-derecha,-la-segunda-a-su-izquierda, la-tercera-para-sí-mismo,-la-cuarta-a-la-derecha,-la-quinta-a-la-izquierda y-la-sexta-para-sí-mismo,-y-continua-el-procedimiento-en-forma-que-haya dos-cartas-tapadas-en-cada-sección-de-la-mesa-y-dos-cartas-también-tapadas en-frente-de-él.

Una vez las cartas hayan sido barajadas, colocadas en el "sabot", y "quemado" las cartas que procedan, los asistentes colocarán sus apuestas (en fichas) en el lugar que elijan, esto es, apostando a que gana el punto (en "player"), apostando a que gana la banca (en "bank") o apostando a que se produce un empate (en "any tie").

Entonces el croupier a cargo del barajeo pasará el "sabot" al jugador sentado a su derecha en la posición número uno (1) independientemente del lugar en que éste haya colocado su apuesta, indicándole que proceda a echar cartas. Este jugador al cual se le da el título honorífico de "banquero" procederá a sacar una carta tapada para el punto ("player"), entonces una carta tapada para si mismo, ("bank"), entonces otra carta tapada para el punto ("player"), entonces otra carta tapada para si mismo ("bank"), de manera que hayan dos (2) cartas tapadas en el centro de la mesa para el punto ("player") y dos (2) cartas también tapadas al frente del banquero ("bank") y puestas pilladas bajo la parte anterior del "sabot"

(Las cartas que salieron primera y tercera deben corresponder al punto ("player") y las que salieron segunda y cuarta al banquero ("bank"). El croupier entonces pasará las dos cartas del punto ("player") al jugador que haya efectuado la apuesta mayor en contra del banco. El jugador procederá a virar las cartas y a pasarlas al centro de la mesa.

El croupier "cantará" en voz alta la puntuación obtenida por el punto ("player") colocando las cartas en el centro de la mesa, en el sitio indicado en el paño para ese propósito. Entonces el croupier procederá a indicarle al banquero que se vire. Este virará sus cartas pasándolas al centro de la mesa. El croupier anunciará la puntuación obtenida por el banquero procediendo a colocar las cartas en el lugar designado para ese propósito en el paño. Entonces el croupier procederá a anunciar el ganador si se ha producido un resultado final o procederá a pedir cartas siguiendo las reglas que gobiernan el pedido de cartas.

Artículo 6: Se enmienda la Sección 76a-68 para que lea como sigue:

Sección 76a-68 - Objeto del Juego

~~El objeto y procedimiento de este juego es exactamente igual al de Chemin de Fer, con la excepción de que el banquero tiene derecho a la banca hasta que se haya terminado el paquete de cartas. Si el banquero perdiera el total de la banca antes de que se terminen las cartas, el puede reponer dicha banca y continuar con el juego. El resto del procedimiento en este juego es exactamente igual al de Chemin de Fer.~~

El objeto de este juego es formar con dos (2) ó tres (3) cartas una combinación que sume nueve (9) o lo más cerca posible a este número. Cuando la suma del valor numérico de las cartas sea de dos dígitos la puntuación obtenida equivaldrá al dígito de la derecha solamente. Las figuras y los diez (10) valen cero (0) el As vale uno (1) y las otras cartas por su número. En otras palabras, la figura del rey y un cinco (5) valen cinco (5) y matan o ganan sobre un diez (10) y un cuatro (4) que valen cuatro (4).

Si cualquier jugador tiene una cuenta de ocho (8) ó nueve (9) en sus primeras dos (2) cartas, tendrá lo que se llama un "natural" y mostrará sus cartas inmediatamente. Si solamente el banquero tiene un "natural" las apuestas hechas a que gana el punto ("player") perderán. Si solamente

el punto ("player") tiene un "natural" la casa pagará parejo las apuestas ganadoras y recogerán las perdedoras. (En este caso pierden todos los que no apostaron a que el punto ("player") ganaba.)

Un natural de nueve (9) derrotará a un natural de ocho (8), dos naturales de igual valor resultarán en un empate y ninguna de las apuestas realizadas al punto ("player") o al banquero ("bank") ganan o pierden, si no que se pagarán las apuestas hechas al empate ("any tie") en razón de nueve (9) por uno (1). Una vez transadas las apuestas se echarán las cartas a la pila de descartes y se procederá a echar una nueva mano siguiendo el procedimiento indicado.

(b) Si ninguna de las dos partes en el juego banquero ("bank") o punto ("player") tiene un natural corresponde al punto hablar primero y siguiendo las reglas para el pedido de cartas deberá pedir o plantarse. De pedir el punto una carta la misma se servirá descubierta, anunciando el croupier inmediatamente el total obtenido por el punto ("player"). Entonces el banquero ("bank") decide pedir o plantarse siguiendo las reglas que gobiernan el pedido de cartas para el banquero ("bank"). En caso de que el banquero pida carta la misma se servirá descubierta. Solamente se podrá servir una carta adicional (a las dos (2) originales) al banquero ("bank") o al punto ("player"). Cuando ambos jugadores se han plantado el croupier anunciará al ganador la puntuación que más se acerque a nueve (9) será la ganadora. Los croupiers recogerán las apuestas perdedoras y pagarán las ganadoras. En caso que las apuestas al banquero ("bank") sean las ganadoras la casa cobrará una comisión que será de cinco porciento (5%) de la cantidad ganada, pudiendo proceder a cobrarlas inmediatamente pagando noventicinco centavos (95¢) por cada dólar apostado a que el banquero ("bank") gana, o procediendo a marcar en el encasillado correspondiente la cantidad adeudada.

Si la mano resultara en un empate, ni los que apostaron a que el banquero ("bank") ganaba, ni los que apostaron a que el punto ("player") ganaba, perderán o ganarán. Sin embargo, los que apostaron a empate ("any tie") ganarán en razón de nueve (9) por uno (1).

Artículo 7: Se enmienda la Sección 76a-69 para que lea como sigue:

Sección 76a-69 - Por ciento de descuento para la casa.

~~El mismo que en el juego de Chemin de Fer.~~

El concesionario que opere una sala de juegos donde se conduzca el juego de Baccarat cobrará una comisión de cinco por ciento (5%) de toda apuesta ganadora en el encasillado de banquero ("bank"). El concesionario podrá cobrar inmediatamente la comisión autorizada sobre toda apuesta ganadora en el encasillado de banquero ("bank") pagando noventicinco centavos (95¢) por cada dólar apostado o podrá proceder a marcar la comisión adeudada en el lugar correspondiente a cada jugador que para esos propósitos se provee en el paño.

Artículo 8: Se enmienda la Sección 76a-70 del Reglamento de Juegos de Azar para que lea como sigue:

Sección 76a-70 - Límite

~~El mismo que en el juego de Chemin de Fer.~~

El límite mínimo para el juego de Baccarat será de diez dólares ($10.00) por apuesta. El límite máximo será mil dólares ($1,000.00) por apuesta.

Artículo 9: Se adicionen las Secciones 76a-71 y 76a-72 al Reglamento de Juegos de Azar para que lea como sigue:

Sección 76a-71 - Banca

El concesionario de una sala de juego en la cual se conduzca el juego de Baccarat deberá tener en caja y en efectivo una cantidad de dinero que no será menor de setenticinco mil dólares ($75,000.00) para garantizar el pago de apuestas, antes de abrir el juego al público. Esta banca será adicional a la que al presente se exige a las salas de juego.

Sección 76a-72 - Reglas para el pedido de cartas

(a) Reglas para el punto ("player")

El jugador tiene:	Regla:
Ocho (8) o nueve (9)	Tiene un natural. El banquero ("bank") no podrá pedir carta. El punto ("player") gana a menos que el banquero empate. El banquero ("bank") con nueve (9) derrota al punto ("player") que tenga ocho (8).

Seis (6) ó siete (7)	El punto se queda. No podrá pedir carta.
Cero (0), uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) y cinco (5)	El punto tendrá que pedir otra carta.

Siempre que el punto ("player") gane una "mano" el "sabot" se moverá a la derecha al próximo jugador.

(b) Reglas para el Banquero ("Bank")

El banquero tiene:	Regla:
Ocho (8) ó nueve (9)	Tiene un natural. El punto ("player") no puede pedir carta. El banquero ("bank") gana a menos que haya empate. El punto ("player") con nueve (9) gana sobre el banquero ("bank") que tenga ocho (8).
Siete (7)	El banquero ("bank") se queda. No puede pedir carta.
Seis (6)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta tercera carta ha sido un seis (6) ó un siete (7) el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), ocho (8) ó nueve (9), el banquero ("bank") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta. Los diez y las figuras valen cero (0).
Cinco (5)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta ha sido cuatro (4), cinco (5), seis (6), ó siete (7), el banquero ("bank")

estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido un uno (1), dos (2), tres (3), ocho (8), nueve (9), o diez (10) el banquero ("bank") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta.

Cuatro (4)

Cuando el punto ("player") ha recibido una tercera carta y esta ha sido un dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6) ó siete (7), el banquero ("bank") estará obligado a plantarse sin recibir la tercera carta.

Tres (3)

Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta ha sido un uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7), nueve (9) ó diez (10), el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta. Solamente cuando la tercera carta que se le ha echado al punto ("player") es unocho (8) el banquero ("bank") estará obligado a plantarse sin recibir una tercera carta.

Cero (0), Uno (1), dos (2)

El banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta.

El punto ("player") estará obligado a plantarse cuando en sus primeras dos cartas tiene seis (6), ó siete (7). Cuando esto suceda el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta si tiene cero (0), uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5) y estará obligado a plantarse si tiene seis (6).

Artículo 10: Vigencia

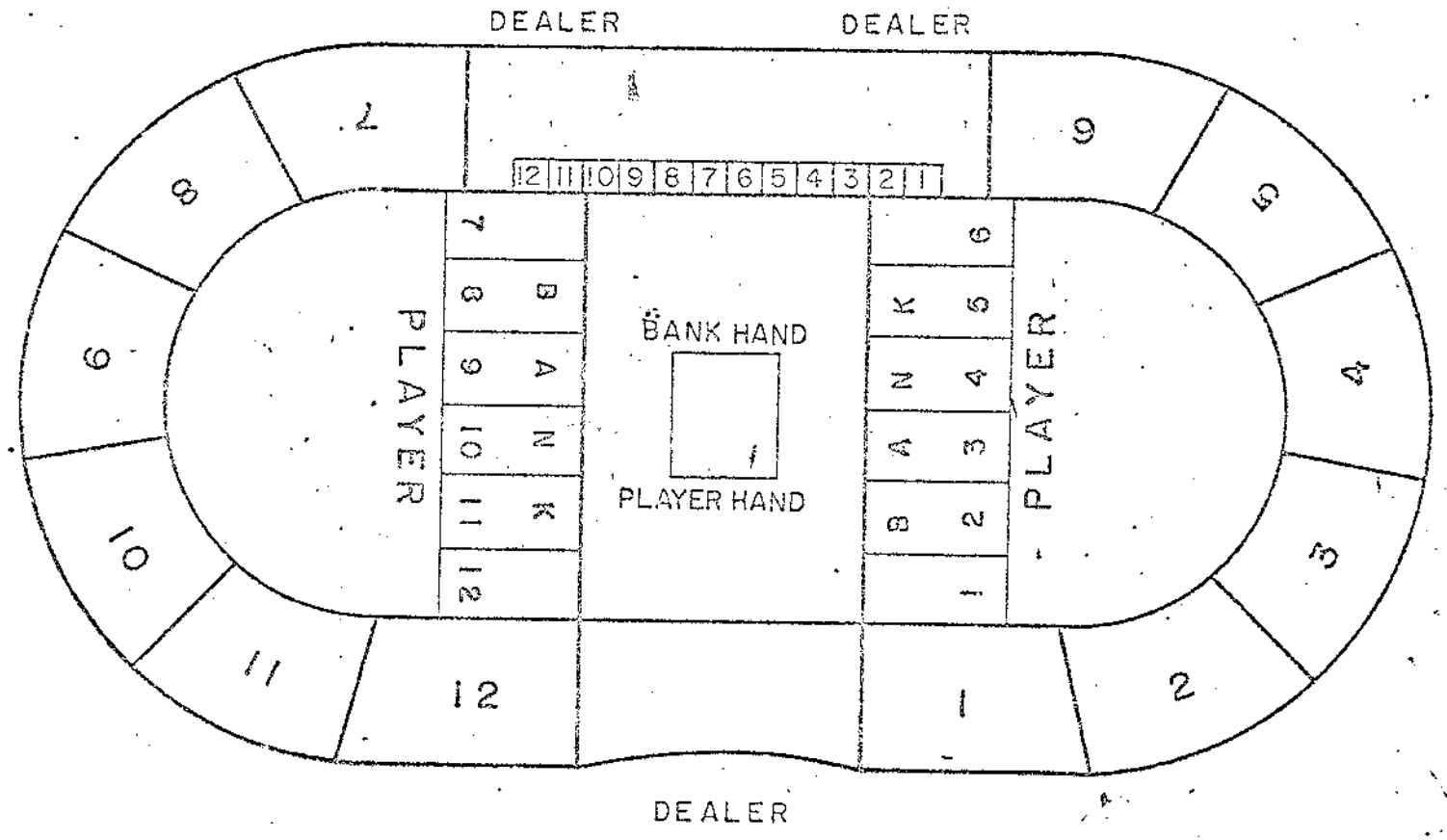
Este Reglamento comenzará a regir inmediatamente se cumpla con los requisitos del Artículo 22 de Ley Número 10 de 18 de junio de 1970.

Aprobado hoy 29 de abril de 1976.

APROBADO POR:

Roberto E. Bouret
Director Ejecutivo
Compañía de Fomento
de Turismo de Puerto Rico

Rafael Hernández Colón
Gobernador
Estado Libre Asociado
de Puerto Rico


DEALER
DEALER
12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
7
8
9
10
11
12
PLAYER
BANK HAND
1
PLAYER HAND
6
5
4
3
2
1
PLAYER
9
8
7
6
5
4
3
2
1
12
11
10
DEALER