Núm. 2871
Fecha: 30 de abril de 1982 3:15 p.m.
Aprobado: Carlos S. Quirós
Secretario de Estado

Por: [signature]
Secretaria Auxiliar de Estado

REGLAMENTO

PARA ENMENDAR LAS SECCIONES 21, 35, DE LA SECCION 41 A LA 55, Y LA SECCION 70 DEL REGLAMENTO PARA LOS JUEGOS DE AZAR, APROBADO POR LA JUNTA CONSULTIVA DE TURISMO EL 22 DE AGOSTO DE 1949, Y RADICADO ANTE EL SECRETARIO DE ESTADO EL 6 DE SEPTIEMBRE DE 1957, SEGUN ENMENDADO SUBSIGUIENTEMENTE.

En el ejercicio de los poderes que me confieren las Secciones 4, 5, 7 y 9 de la Ley Núm. 221 del 15 de mayo de 1948, enmendada, y el Artículo 22 de la Ley Núm. 10 de 18 de junio, enmendada, por la presente apruebo las siguientes enmiendas al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949 según enmendado posteriormente.

SECCION 21. DINERO EN EFECTIVO

Todo concesionario deberá tener cuando abra las puertas de la sala de juego al público, en su caja y en metálico, durante el horario diurno y el nocturno, una cantidad no menor de $50,000 si opera ruletas con máximo de $20.00, mesas de dados y "Black Jack" con máximo de $200.00.

No podrán operarse límites más altos con la banca mínima. Disponiéndose, que para operar ruletas con máximo de $50.00, mesas de dados y "Black Jack" con máximo de $500.00 y, mesas de Baccarat con máximo de $2,000.00 se requerirá una cantidad adicional de $20,000.00 por cada mesa operada. Disponiéndose, además, que para operar ruletas con máximo de $100.00, mesas de dados y "Black Jack" con máximo de $1,000.00 y mesas de Baccarat con máximo de $4,000.00, se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima equivalente a $40,000.00 por mesa operada.

SECCION 35. LIMITES EN RULETA

A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará ruletas con límites de juego de $1.00 mínimo a $20.00 máximo por jugada; de $5.00 mínimo a $50.00 máximo por jugada y/o de $10.00 mínimo a $100.00 máximo por jugada. Cuando se hacen jugadas separadas, los límites máximos de juego serán los que se indican en la tabla de la siguiente página.

Apuestas	Serie de Oportunidades	Proporción Que Cobra	Límite Máximo de Juego $20	$50	$100
Pleno (Straight)	1	35 por 1	$20	$50	$100
Semi-Pleno (Split)	2	17 por 1	$20	$50	$100
Calle (Street)	3	11 por 1	$20	$50	$100
Cuadros (Squares)	4	8 por 1	$20	$50	$100
Línea (1-2-3-0-00)	5	6 por 1	$20	$50	$100
Línea (Line)	6	5 por 1	$20	$50	$100
Columnas (Columns)	12	2 por 1	$240	$600	$1,200
Docenas (Dozens)	12	2 por 1	$240	$600	$1,200
Color (Color)	18	Parejo	$360	$900	$1,800
Pares o Nones (Even or Odd)	18	Parejo	$360	$900	$1,800
Grandes y Chicos (High or Low)	18	Parejo	$360	$900	$1,800

Estos límites máximos son múltiples de los máximos de juego autorizados y no podrán alterarse para variar la proporción establecida en la tabla que antecede. Por ejemplo, una jugada en columna tendrá un límite máximo

del producto del límite máximo de juego autorizado multiplicado por la serie de oportunidades que se juegan (o sea, 12). No se podrá, por lo tanto, prohibir al jugador llegar a los límites que aquí se establecen. El límite máximo de juego a un número en pleno no podrá exceder del máximo autorizado, o sea, se podrá jugar el máximo siempre y cuando un número en pleno no exceda de la cantidad máxima autorizada.

SECCION 41. LIMITES EN DADOS

A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará los siguientes límites en las mesas de dados:

1. Las mesas con $2.00 de mínimo tendrán un máximo de $100.00 por jugada.

2. Las mesas con un mínimo de $5.00 tendrán un máximo de $200.00 por jugada.

3. Las mesas con un mínimo de $25.00 tendrán un máximo de $500.00 o de $1,000.00 por jugada.

Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.

Los límites mínimos y máximos establecidos por el concesionario por mesas al abrir cada turno de operación no podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente.

El Inspector de Juegos de Azar deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la Sección 21 y con las sumas adicionales requeridas si se abren mesas con límites máximos de $500.00 o $1,000.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

Tipo de Apuesta	La Casa Pagará	Límites Máximos por jugada en mesas con máximos de: $100	$200	$500	$1,000
Apuesta Básica:					
"Win or Pass Line"	Parejo	100	200	500	1,000
"Lose or Don't Pass Line"	Parejo	100	200	500	1,000
"Come"	Parejo	100	200	500	1,000
"Don't Come"	Parejo	100	200	500	1,000
"Hardway Six"	9 a 1	25	50	125	250
"Hardway Eight"	9 a 1	25	50	125	250
"Hardway Four"	7 a 1	25	50	125	250
"Hardway Ten"	7 a 1	25	50	125	250
Apuestas de un solo tipo:					
"Field" (2-3-5-9-10-11-12)	Parejo	100	200	500	1,000
"Seven" (7)	4 a 1	50	100	250	500
"Eleven" (11)	15 a 1	20	40	100	200
"Crap Three" (2-1) (1-2)	15 a 1	20	40	100	200
"Crap Aces" (1-1)	30 a 1	10	20	50	100
"Crap Sixes" (6-6)	30 a 1	10	20	50	100
"Any Craps" (2-1) (1-2) (1-1) (6-6)	7 a 1	40	80	200	400

GABELAS DETRAS DE LA LINEA GANADORA O JUGADA DE NUEVO PUNTO GANADOR ("COME")

Apuestas	La Casa Pagará	Límite Máximo que Podrá Apostarse
Si el punto es:		
Cuatro (4) o diez (10)	Dos a uno (2 a 1)	No más de la apuesta inicial
Cinco (5) o nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)	No más de la apuesta inicial
Seis (6) u ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)	No más de la apuesta inicial

GABELAS DETRAS DE LA LINEA PERDEDORA O JUGADA DE NUEVO PUNTO PERDEDOR ("DON'T COME")

Apuestas	El Jugador Cotiza*	Límite Máximo que Podrá Apostarse
Si el punto es:		
Cuatro (4) o diez (10)	Dos a uno (2 a 1)	El doble de la apuesta original
Cinco (5) o nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)	Una vez y media de la apuesta original
Seis (6) u ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)	Una vez y una quinta parte de la apuesta original

*Cuando el jugador cotiza, es éste quien da la gabela a la casa.

JUGADAS DE PROPOSICION A FAVOR
("PLACE BETS TO WIN")

Apuestas a favor del número	La Casa Pagará	Límites Máximos por jugadas en mesas con máximos de:			
		$100	$200	$500	$1,000
Cuatro (4) o diez (10)*	9 a 5	100	200	500	1,000
Cinco (5) o nueve (9)	7 a 5	100	200	500	1,000
Seis (6) u ocho (8)	7 a 6 o parejo en jugadas de menos de $6.00	100	200	500	1,000

*El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "comprar el 4 o el 10, en cuyo caso pagará el cinco por ciento (5%) en adición a la apuesta y la casa pagará dos a uno cada vez que salga el número.

JUGADAS DE PROPOSICION EN CONTRA
("PLACE BETS TO LOSE")

Apuestas en contra del número	El Jugador Cotiza*	Límites Máximos por Jugada en mesas con máximos de:			
		$100	$200	$500	$1.000
Cuatro (4) o diez (10)	11 a 5	220	440	1,100	2,200
Cinco (5) o nueve (9)	8 a 5	160	320	800	1,600
Seis (6) u ocho (8)	5 a 4	125	250	625	1,250

*Cuando el jugador cotiza, es éste quien da la gabela a la casa.

SECCION 42 - "BLACK JACK" - EQUIPO

(a) Se usará la mesa standard para el juego de "Black Jack". La superficie de esta mesa es de forma de media luna de aproximadamente 75 pulgadas de largo por 39 pulgadas de ancho, cubierta por un paño verde, en el cual estarán marcados los encasillados para siete (7) jugadores además del sitio para el "croupier". También tendrá marcadas las siguientes frases: "Black Jack Pays 3 to 2" y "Dealers Must Stand on 17 and Must Draw to 16".

(b) Un "sabot" para distribuir las cartas.

(c) Dos recibidores para el descarte.

(d) Seis juegos de naipes o barajas de las conocidas por "Americanas" de 52 cartas y dos comodines o "Jokers", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y otro que se usará para "cortar" el paquete.

(e) Un fichero adecuado para la conducción del juego.

SECCION 43 - NUMERO DE JUGADORES

No se permitirá mayor número de jugadores que el número de encasillados que tenga marcado el paño.

SECCION 44 - BARAJADA Y CORTE

El "croupier" barajará las cartas de los seis paquetes hasta formar uno solo. Entonces entregará el comodín o "Joker" a cualquier jugador para que éste "corte" el paquete colocando el comodín o "Joker" en cualquier lugar del paquete, el cual es retenido en las manos del "croupier". El "croupier" moverá luego las cartas o barajas

que quedaron de contraportada al comodín o "Joker" al final del paquete, quedando así el comodín o "Joker" al final y de cara a la última baraja del paquete. Procederá luego a insertar el segundo comodín o "Joker" hasta un máximo de 104 cartas aproximadamente del final del paquete y colocará el paquete de cartas en el "sabot" de distribución, de contraportada a la salida de éste. Sacará la primera carta y la eliminará del juego, esto es, la sacará del "sabot", la enseñará a los jugadores y la colocará en el recibidor del descarte. Después de este procedimiento el "croupier" llamará a juego.

SECCION 45 - APUESTAS

Antes de que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas detrás del encasillado marcado en el paño. En ningún momento la cantidad apostada podrá excederse del máximo o ser menor del mínimo anunciado por la casa para esa mesa.

SECCION 46 - REPARTO DE CARTAS

Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas, el "croupier" repartirá una carta descubierta a cada jugador, comenzando el reparto de cartas de su izquierda a su derecha; entonces, se servirá una carta descubierta a sí mismo. Luego repartirá otra carta descubierta a cada uno de los jugadores, siguiendo el mismo orden de distribución. En esta forma cada jugador tendrá dos cartas descubiertas y el "croupier" una carta descubierta.

SECCION 47 - OBJETO DEL JUEGO

Contando las ases como 1 o como 11, a voluntad del jugador, las figuras como 10, y las demás cartas por sus números, el jugador tratará de conseguir un juego de 21 o lo más cerca de la puntuación de 21 sin pasarse de esta puntuación.

SECCION 48 -"NATURALES" - ("BLACK JACK")

Si las primeras dos cartas de un jugador son un as y una figura o un 10, tendrá una cuenta de 21, o sea, un "Natural" o "Black Jack". Si cualquier jugador tiene un "Black Jack", el "croupier" debe inmediatamente pagar a ese jugador el importe de su apuesta en proporción de 3 a 2, o menos que el "croupier" obtenga una carta con valor de diez o un as como primera carta, en cuyo caso se esperará a que todos los jugadores hayan terminado sus jugadas y el "croupier" se sirva su segunda carta. Si el "croupier" y cualquier otro jugador tienen ambos puntuación de 21 "Natural" o "Black Jack", el resultado es empate y la jugada ni gana ni pierde, pudiendo el jugador si así lo desea retirar el importe de su apuesta.

SECCION 49 - PEDIDO DE CARTAS

El "croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por su turno, empezando por su izquierda. El jugador puede "plantarse" en las dos cartas que se le sirvieron o puede pedir al "croupier" que le sirva cartas adicionales una a una hasta que él determine que desea "plantarse" si la cuenta es de 21 o menos. Si se pasa de 21, pierde su apuesta, la cual es cobrada inmediatamente por el "croupier".

El "croupier" pasa entonces al jugador de turno y le sirve en la misma forma. Cuando el "croupier" haya servido así a todos los jugadores, entonces se servirá su segunda carta descubierta.

Si el "croupier" tuviere un total de 17 o más puntos, vendrá obligado a "plantarse". Si el total es de 16 o menos puntos, estará obligado a pedir cartas y continuar pidiendo cartas una a una hasta que su total llegue a 17 o más puntos, cuando tendrá que "plantarse".

Si el "croupier" tuviere un as y contándolo como 11 su cuenta es de 17 o más, (excluyendo una puntuación de 21 "Natural" o "Black Jack"), vendrá obligado a contarlo como 11 y a "plantarse".

SECCION 50 - TRANSACCION

Si el "croupier" se pasa de 21 puntos, pasará a pagar en igual proporción a todos aquellos jugadores que se "plantaron" en 21 o menos. Si el punto del "croupier" es de 21 o menos, pasará a pagar en igual proporción aquellas apuestas de jugadores que tengan un punto más alto que el suyo, cobrará aquellas apuestas de jugadores cuyo punto o puntuación sea menor que el suyo, y será un empate con aquellos jugadores que tengan el mismo punto, en cuyo caso ni ganan ni pierden pudiendo los jugadores retirar sus apuestas si así lo desean.

SECCION 51 - BARAJADA

A medida que se transigen las apuestas, el "croupier" recogerá las cartas de cada jugador y las irá colocando en los recibidores de descarte. El "croupier" seguirá sirviendo las cartas que queden en el "sabot" hasta tanto aparezca a su vista el comodín o "Joker" que

había colocado al partir el paquete, incicando esto que deberá proceder a barajar las cartas tan pronto se terminen las manos que en ese momento se estuvieron jugando. Tan pronto se terminen las manos en juego al aparecer el comodín o "Joker", el "croupier" barajará todas las cartas y se repetirá la operación indicada en la Sección 44.

SECCION 52- ROMPIMIENTO DE PAREJAS

Si las primeras dos cartas servidas a un jugador son idénticas, o de igual valor, (como dos jotas o dos seis), el jugador podrá considerarlas como dos manos separadas. En este caso, el importe de su apuesta original permanecerá en una de las cartas debiendo apostar una cantidad igual adicional a la original en la segunda mano. Cuando llegue su turno de pedir cartas, pedirá carta para su primera mano; o sea, la mano a la derecha del jugador. Luego de haber completado su primera mano pedirá cartas para su segunda mano. Cuando el jugador rompe una pareja de ases en cualquier mano le será permitido pedir solo una carta adicional para cada mano. La suma de 21 en las primeras dos cartas, luego de un rompimiento de parejas; no se considerará un "Natural" o "Black Jack". Cada mano se considerará por separado y el "croupier" la transigirá de acuerdo con la puntuación obtenida en cada una de ellas.

SECCION 53 - OTRAS APUESTAS

Una Carta por el Doble ("Down For Double")

El jugador podrá doblar su apuesta no importa la puntuación de sus primeras dos cartas (excepto si obtuviere un "Natural o Black Jack") optando por una sola carta adicional cubierta. El jugador no podrá mirar su carta cubierta, pero podrá pedir al "croupier" que se la enseñe.

Seguro o "Insurance"

La jugada de seguro o "insurance" puede ser hecha a discreción del jugador cuando el "croupier" obtiene un as como su primera carta. En este momento el jugador podrá realizar la jugada de "insurance" la cual paga 2 a 1. Esta jugada deberá colocarse en el sitio correspondiente sobre el paño de la mesa y deberá realizarse antes de que el primer jugador a la izquierda del "croupier" reciba su tercera carta. En esta jugada el jugador apuesta a que la segunda carta que se servirá el "croupier" será una figura o un lo. De serlo, la apuesta de seguro o "insurance" ganará en proporción de 2 a 1. De no ser una figura o un diez, estas apuestas perderán pero la mano original del jugador se mantendrá hasta que haya una decisión en la forma usual. Se podrá jugar o apostar hasta un máximo de la mitad de la apuesta original pero sólo se podrá realizar la jugada de segirp p "insurance" en las manos originales.

El concesionario podrá permitir a un jugador el jugar más de un encasillado siempre que no prive a otro jugador que desee jugar, en

cuyo caso el "croupier" deberá reducir el número de encasillados por jugador hasta que hubiera un encasillado por jugador.

SECCION 54 - ERRORES

Como todas las cartas que se sirven serán descubiertas (excepto la tercera carta en la jugada de "una carta por el doble") no hay penalidad contra la casa por ninguna irregularidad en la distribución de las cartas. Cualquier irregularidad debe ser inmediatamente corregida, reconstruyendo el juego el "croupier" en presencia de su supervisor, o del inspector del gobierno si algún cliente así lo solicitara.

De existir cualquier discrepancia en relación con la interpretación e implementación de las reglas del juego, se llamará al inspector de la Compañía de Turismo, quien como árbitro tendrá la última palabra.

SECCION 55 - LIMITES EN "BLACK JACK"

A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará los siguientes límites en las mesas de "Black Jack".

1. Las mesas con $2.00 de mínimo tendrán un máximo de $100.00 por jugada.

2. Las mesas con un mínimo de $5.00 tendrán un máximo de $200.00 por jugada.

3. Las mesas con un mínimo de $25.00 tendrán un máximo de $500 ó $1,000 por jugada.

Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.

Los límites mínimos y máximos establecidos por el concesionario

por mesas al abrir cada turno de operación no podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente.

El Inspector de Juegos de Azar deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la Sección 21 y con las sumas adicionales requeridas si se abren mesas con límites de $500.00 ó $1,000.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

SECCION 70 - LIMITES EN BACCARAT

El límite mínimo para el juego de Baccarat será de diez dólares ($10.00) por apuesta con un máximo de quinientos ($500.00) dólares. Disponiéndose, que a solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas con mínimo de $20.00 y un máximo de $1,000.00, mesas con mínimo de $50.00 y máximo de $2,000.00 y/o mesas con mínimo de $100.00 y máximo de $4,000.00.

Estas enmiendas entrarán en vigor una vez sean aprobadas por el Gobernador del Estado Libre Asociado de Puerto Rico y por la Asamblea Legislativa, conforme al procedimiento provisto por el Artículo 22 de la Ley Núm. 19 de 18 de junio de 1970. Las enmiendas así aprobadas tendrán efectividad una vez se hayan radicado un original y dos copias de las mismas, en español y en inglés, en la Oficina del Secretario de Estado de Puerto Rico.

César Molina
Presidente Junta de Directores
Compañía de Turismo

APROBADO hoy 25 de enero de 1982, La Fortaleza, San Juan, Puerto Rico

Carlos Romero Barceló
Gobernador
Estado Libre Asociado de Puerto Rico