Núm. 3245
Fecha: 20 de agosto de 1985 11:02 A.M.
Aprobado: Héctor Luis Acevedo
Secretario de Estado

Por: [signature]
Secretaria Auxiliar de Estado

ENMIENDAS AL REGLAMENTO DE JUEGOS DE AZAR

PARA ENMENDAR LAS SECCIONES 4, 21, 35, 36, 37, 39, 41, 42, 44, 51, 53, 54, 55, 63, 65, 70, 102, 106, 109, 113 Y 116, DEL, Y AÑADIR LAS SECCIONES 73 A 79 AL, REGLAMENTO DE JUEGOS DE AZAR DE 22 DE AGOSTO DE 1949, SEGUN ENMENDADO, ADOPTADO AL AMPARO DE LA LEY NUMERO 221 DE 15 DE MAYO DE 1948, SEGUN ENMENDADA.

En el ejercicio de los poderes que me confieren las Secciones 4, 5, 7 y 9 de la Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada, y los Artículos 21 y 22 de la Ley Número 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada, por la presente apruebo las siguientes enmiendas al Reglamento de Juegos de Azar, y la introducción de las reglas relativas al juego de Mini-Baccarat como modalidad al juego de Baccarat ya autorizado.

SECCION 4 - REGLAS PARA LOS JUGADORES

(a) No se permitirá acceso a personas menores de 18 años de edad a la sala de juego.

(b) Los jugadores guardarán la mayor corrección en el salón de juegos, no levantando la voz en forma destemplada y/o haciendo gestos o actos que puedan irritar a las demás personas en la sala (-.-) y/o interrumpir o dilatar la conducción normal del juego.

(c) Todos los jugadores están sujetos a las disposiciones que les conciernen (, a este) del reglamento.

(d) No se permitirá persona alguna en estado de embriaguez, ni se servirán, ni consumirán bebidas alcohólicas en la sala de juegos.

(e) (--Toda-persona-usará-su-chaqueta-o-saco-"sport"-en-la-sala--de-juegos,--durante-las-horas-de-operación-nocturna,--y-no-podrá-despojarse-de-ella-mientras-esté-en-el-local.--Se-autoriza-la--entrada--al-público-a-las-salas-de-juego-durante-el-horario--diurno--usando-vestimenta-informal-pero apropiada--). El concesionario determinará cuán formal deberá ser la vestimenta de su clientela, siempre que se mantenga una imagen de propiedad y decoro.

(f) No se permitirá a persona alguna, poseer dentro de la sala de juegos con la intención de utilizar, o utilizando en cualquier juego, por sí mismo o en acuerdo con otras personas; calculadoras, computadoras, o cualquier otro artefacto electrónico, eléctrico y/o mecánico.

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 máximos de $200.00.

No podrán operarse límites más altos con la banca mínima. Disponiéndose, que para operar ruletas con máximo de $50.00, y 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 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--)de $40,000.00 por mesa operada y, para operar mesas de dados y "Black Jack" con máximos de $2,000.00, se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de $60,000 por mesa operada.

SECCION 35 LIMITES EN RULETAS

A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará ruletas con límites de juego de $1.00 mínimo a $10.00 máximo por jugada; de $2.00 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. A discreción del concesionario, se podrán utilizar fichas de $0.25 en las mesas con un mínimo de $1.00 o $5.00 por jugada, entendiéndose que el jugador no podrá jugar menos del mínimo establecido por tirada. Cuando se hacen jugadas separadas, los límites máximos de juego serán los que se indican en la tabla de la siguiente página.

Límites Máximos

APUESTAS	SERIE DE OPORTUNIDADES	PROPORCIÓN QUE COBRA	LIMITE MAXIMO DE JUEGO			
			$10	$20	$50	$100
Pleno (Straight)	1	35 por 1	$10	$20	$50	$100
Semi-Pleno (Split)	2	17 por 1	$10	$20	$50	$100
Calle (Street)	3	11 por 1	$10	$20	$50	$100
Cuadros (Squares)	4	8 por 1	$10	$20	$50	$100
Línea (1-2-3-0-00)	5	6 por 1	$10	$20	$50	$100
Línea (Line)	6	5 por 1	$10	$20	$50	$100
Columnas (Columns)	12	2 por 1	$120	$240	$600	$1200
Docenas (Dozens)	12	2 por 1	$120	$240	$600	$1200
Color (Color)	18	Parejo	$180	$360	$900	$1800
Pares o Nones (Even or Odd)	18	Parejo	$180	$360	$900	$1800
Grandes y Chicos (High or Low)	18	Parejo	$180	$360	$900	$1800

Estos límites máximos son múltiples de los máximos de juegos 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.

Los límites mínimos y máximos establecidos por el concesionario por mesas al abrir cada turno de operación podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente siempre que el concesionario o su representante autorizado indique al Inspector de Juegos de Azar y al público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego.

El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

SECCION 36 - DADOS - EQUIPO

(a) Se usará una mesa de forma rectangular u ovalada de aproximadamente cuatro o cinco pies de ancho por once o doce pies de largo, con una banda a su alrededor de ocho o diez pulgadas de alto, la cual estará cubierta en su superficie lateral con una banda de goma. La superficie de la mesa estará cubierta con un paño de tela (---verde--) de bayeta u otro material parecido en el cual estarán marcadas las siguientes apuestas: línea ganadora ("Win or Pass Line"); línea perdedora ("Lose or Don't Pass Line")

con la indicación de que no hay jugada con una de las combinaciones doble uno (1-1) o doble seis (6-6), a elección del concesionario; una jugada de "Field" con los números siguientes marcados--2-3-(-5-)-4-9-10-11-12; los números 2 y 12 deben aparecer circulados y rotulados con las palabras paga doble (Pays Double); un encasillado para la jugada de todos los "craps"; encasillados separados para la jugada de cualquier "crap" por separado; encasillados separados para las jugadas de "7" (-u-)y "11" (--y-"6"--u--"8"--); encasillados para la jugada de nuevo punto ganador ("Come") y nuevo punto perdedor ("Don't come"). Esta última jugada tendrá la indicación de que no hay jugada con una de las combinaciones de doble uno (1-1) o doble seis (6-6). Todas estas apuestas deben aparecer en el paño además de otras apuestas que el concesionario quiera ofrecer a los jugadores.

(b) Los dados serán de celuloide duro y transparente de suave pulimento y deberán calibrar perfectamente dentro de una tolerancia no menor de una milésima de pulgada. Serán iguales de tamaño, entre 1/2 y 3/4 de pulgada, y sus bordes serán afilados ("razor edged") o semi-viscelados, ("semi-beveled"), y los puntos que marcan los números serán pulidos al nivel del resto del dado ("flush spots"). No se permitirá el uso del dado con bordes pulidos o viscelados ("fully beveled"), esquinas redondas o puntos cóncavos. Las caras de cada dado deberán contener puntos del "1" al "6" respectivamente, y todos los lados opuestos deberán sumar a siete puntos. Se usarán (--seis--(6)--o-más-dados--) cinco (5) dados, dos (2) que se usarán para la conducción del juego y

los restantes para substituir a éstos cuando sea necesario. Los dados se tendrán a la vista de los jugadores en todo momento y su color deberá ser distinto al del paño de la mesa de dados.

(c) Se usará una vara de bambú, ratán, u otro material liviano para que el "stickman" pase los dados a los jugadores.

(d) Se usarán las fichas de las denominaciones necesarias.

SECCION 37 - PERSONAL

Se usarán tres empleados a cargo de cada mesa; dos "croupiers" y un "stickman". Los "croupiers" estarán a cargo de pagar las apuestas ganadoras y cobrar las perdedoras. También estarán a cargo de vender las fichas a los jugadores a menos que la casa o el concesionario decida usar otro empleado para este proposito. El "stickman" pasará los dados con la vara a los jugadores y cantará las distintas jugadas que de acuerdo con el juego ganen o pierdan. El "stickman" será la (-única-) persona en la mesa en cantar las jugadas oficialmente. (--y-será-el-árbitro-encargado--de-las-decisiones--en-el-juego).

SECCION 39 - PROCEDIMIENTO

(a) Los jugadores colocarán sus apuestas en fichas sobre el paño de juego. El "stickman" pasará los dados al jugador en turno para tirarlos, quien deberá hacer una apuesta en la línea ganadora ("Win or Pass Line") o en la línea perdedora ("Lose or Don't Pass Line") antes de tirar los dados, además de cualquier otra apuesta que desee hacer. Tan pronto el tirador recibe los

dados del "stickman" y luego de hacer su apuesta, tira los dados simultáneamente a lo largo de la mesa de acuerdo con la sección 36(a) de este reglamento para este juego. (--Ambos-dados-deberán--caer-y-permanecer-de-plano-sobre--el--paño-). Cuando los dados han dejado de rodar, la suma de los dos le da una combinación. Si ésta es de "7" u "11" todas las apuestas en contra de la casa ("Win or Pass Line") habrán ganado y las apuestas a favor de la casa ("Lose or Don't Pass Line") habrán perdido. Se dice que el tirador ha tirado un "natural". Los pagadores procederán a pagar las apuestas ganadoras y a cobrar las perdedoras. Si en cualquier tirada la combinación lee 4-5-6-8-9 ó 10, ello quiere decir que el tirador tiene un punto. El punto es válido para todos los jugadores y los que jueguen a ganar ganarán cuando el tirador haya igualado ese punto antes de que salga la combinación de siete. Si sale siete antes que el punto, entonces los que jugaron a ganar pierden sus apuestas. Los que jugaron a perder, ganarán cuando el siete salga antes que el punto y perderán cuando se iguale el punto.

Cuando en el turno de salida se tira cualquiera de las combinaciones doble uno (1-1), doble seis (6-6) o uno dos (1-2), se dice que se ha tirado un "crap". Estas combinaciones pierden para las apuestas a ganar ("Win Line") y ganan para los que apuestan a perder, con excepción de la que está vedada en la línea perdedora ("Lose Line") que no gana ni pierde.

Si el tirador pierde su turno por virtud de no haber igualado su punto, le seguirá en turno el jugador de la derecha, quien continuará el mismo procedimiento que el jugador anterior.

(b) Además de las apuestas que se mencionan anteriormente, se pueden hacer las siguientes apuestas:

APUESTAS

APUESTAS	JUGADOR GANA	JUGADOR PIERDE CON	CASA PAGA
Field	2-3-(-5-)-4-9-10-11-12	Cualquier otra combinación	Parejo*
Siete	7	" " "	4 a 1
Any Crap	2-3-12	" " "	7 a 1
Once	11	" " "	15 a 1
Individual Crap	3-(1-2) (2-1)	" " "	15 a 1
Individual Crap	2-(1-1)	" " "	30 a 1
Individual Crap	12-(6-6)	" " "	30 a 1

*Excepto cuando la combinación resultante sea "2" o "12, en cuyo caso, pagará doble.

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 o $200.00 por jugada.

(2) Las mesas con un mínimo de $5.00 tendrán un máximo de $200.00, $500.00; o $1,000.00 por jugada.

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

(4) Las mesas con un mínimo de $50.00 tendrán un máximo de $1,000.00 o $2,000.00 por jugada.

(5) Las mesas con un mínimo de $100.00 tendrán un máximo de $2,000.00 por jugada.

Las mesas con un máximo de $100.00 o $200.00 permitirán jugadas individuales, incluyendo "Crap 11", en el centro de un mínimo de $1.00; y jugadas de combinación, de un mínimo de $5.00.

Las mesas con un máximo de $500.00 o $1,000.00 permitirán jugadas individuales, incluyendo "Crap 11" en el centro, de un mínimo de $5.00; y jugadas de combinación, de un mínimo de $25.00.

Las mesas con un máximo de $2,000.00 permitirán jugadas individuales en el centro de un mínimo de $10.00; y jugadas de combinación de un mínimo de $50.00.

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 siempre que el concesionario o su representante autorizado indique al Inspector de Juegos de Azar y al público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego.

El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

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, ó $2,000.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

Límites Máximos de Apuesta

Tipo de Apuesta	La Casa Pagará	Límites Máximos por jugada en mesas con máximos de: $100	$200	$500	$1,000	$2,000
Apuesta Básica						
"Win or Pass Line"	Parejo	100	200	500	1,000	2,000
"Lose or Don't Pass Line"	Parejo	100	200	500	1,000	2,000
"Come"	Parejo	100	200	500	1,000	2,000
"Don't Come"	Parejo	100	200	500	1,000	2,000
"Hardway Six"	9 a 1	25	50	125	250	500
"Hardway Eight"	9 a 1	25	50	125	250	500
"Hardway Four"	7 a 1	25	50	125	250	500
"Hardway Ten"	7 a 1	25	50	125	250	500
Apuestas de un solo tiro:						
"Field" (2-3-(-5-)--4-9-10-11-12)	Parejo*	100	200	500	1,000	2,000
"Seven" (7)	4 a 1	50	100	250	500	1,000
"Eleven" (11)	15 a 1	20	40	100	200	400
"Crap Three" (2-1) (1-2)	15 a 1	20	40	100	200	400
"Crap Aces" (1-1)	30 a 1	10	20	50	100	200
"Crap Sixes" (6-6)	30 a 1	10	20	50	100	200
"Any Craps" (2-1) (1-2) (1-1) (6-6)	7 a 1	40	80	200	400	800

*Excepto cuando la combinación resultante sea "2" o "12", en cuyo caso pagará doble.

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

Apuestas a favor del número	La Casa Pagará	Límites máximos por jugada en mesas con máximos de: $100	$200	$500	$1,000	$2,000
Cuatro (4) o Diez (10)*	9 a 5	100	200	500	1,000	2,000
Cinco (5) o Nueve (9)	7 a 5	100	200	500	1,000	2,000
Seis (6) u Ocho (8)	7 a 6 o parejo en jugadas de menos de $6.00	100	200	500	1,000	2,000

* 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	$2,000
Cuatro (4) o Diez (10)	11 a 5	220	440	1,100	2,200	4,400
Cinco (5) o Nueve (9)	8 a 5	160	320	800	1,600	3,200
Seis (6) o Ocho (8)	5 a 4	125	250	625	1,250	2,500

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

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

Tipo de Apuestas	La Casa Pagará	(-Límite-) Unidades Máxim(o)as que podrán 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-) Sobre la apuesta inicial, la unidad próxima que asegure la proporción correcta de pago.
Seis (6) u Ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)	(-No-más-de-la-apuesta-inicial-) Sobre la apuesta inicial, la unidad próxima que asegure la proporción correcta de pago.

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

Tipo de Apuestas	El Jugador Cotiza*	(-Límite-) Unidades Máxim(-o-)as que podrán Apostarse
Si el punto es:		
Cuatro (4) o Diez (10	Dos a uno (2 a 1)	El doble de la apuesta (-original-) Inicial
Cinco (5) o Nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)	Sobre una vez y media (-de-) la apuesta (-original-) inicial, la unidad próxima que asegure la proporción correcta de pago.
Seis (6) u Ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)	Sobre una vez y una quinta parte (-de-) la apuesta (-original-) inicial, la unidad próxima que asegure la proporción correcta de pago.

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

Cuando el punto fuere "5" o "9", o "6" u "8", aplicarán las siguientes tablas de pago que asegura la proporción correcta de pago en las gabelas ("Full Odds").

CUANDO EL PUNTO ES 5 O 9
(Proporción de Pago es 3 a 2)

"Pass Line" "Come Bet"			"Don't Pass" "Don't Come"		
Apuesta Original	Gabela	Paga	Apuesta Original	Gabela	Paga
2	2	3	2	3	2
3-4	4	6	3-4	6	4
5-6	6	9	5-6	9	6
7-8	8	12	7-8	12	8
9-10	10	15	9-10	15	10
11-12	12	18	11-12	18	12
13-14	14	21	13-14	21	14
15-20	20	30	15-20	30	20
21-22	22	33	21-22	33	22
23-24	24	36	23-24	36	24
25-30	30	45	25-30	45	30
31-32	32	48	31-32	48	32
33-34	34	51	33-34	51	34
35-40	40	60	35-40	60	40
41-42	42	63	41-42	63	42
43-44	44	66	43-44	66	44
45-50	50	75	45-50	75	50
51-52	52	78	51-52	78	52

"Pass Line" "Come Bet"			"Don't Pass" "Don't Come"		
Apuesta Original	Gabela	Paga	Apuesta Original	Gabela	Paga
53-54	54	81	53-54	81	54
55-60	60	90	55-60	90	60
61-62	62	93	61-62	93	62
63-64	64	96	63-64	96	64
65-70	70	105	65-70	105	70
71-72	72	108	71-72	108	72
73-74	74	111	73-74	111	74
75-100	100	150	75-100	150	100
101-102	102	153	101-102	153	102
103-104	104	156	103-104	156	104
105-110	110	165	105-110	165	110
111-112	112	168	111-112	168	112
113-114	114	171	113-114	171	114
115-120	120	180	115-120	180	120
121-122	122	183	121-122	183	122
123-124	124	186	123-124	186	124
125-149	150	225	125-149	225	150
150-200	200	300	150-200	300	200
201-202	202	303	201-202	303	202

"Pass Line" "Come Bet"			"Don't Pass" "Don't Come"		
Apuesta Original	Gabela	Paga	Apuesta Original	Gabela	Paga
203-204	204	306	203-204	306	204
205-210	210	315	205-210	315	210
211-212	212	318	211-212	318	212
213-214	214	321	213-214	321	214
215-220	220	330	215-220	330	220
221-222	222	333	221-222	333	222
223-224	224	336	223-224	336	224
225-250	250	375	225-250	375	250
251-299	300	450	251-299	450	300
300-400	400	600	300-400	600	400
401-600	600	900	401-600	900	600
601-800	800	1200	601-800	1200	800
801-1000	1000	1500	801-1000	1500	1000
1001-1200	1200	1800	1001-1200	1800	1200
1201-1400	1400	2100	1201-1400	2100	1400
1401-1600	1600	2400	1401-1600	2400	1600
1601-1800	1800	2700	1601-1800	2700	1800
1801-2000	2000	3000	1801-2000	3000	2000

CUANDO EL PUNTO ES 6 U 8
(Proporcion de Pago es 6 a 5)

"Pass Line" "Come Bet"			"Don't Pass" "Don't Come"		
Apuesta Original	Gabela	Paga	Apuesta Original	Gabela	Paga
3-5	5	6	3-5	6	5
6-10	10	12	6-10	12	10
11-14	15	18	11-14	18	15
15-25	25	30	15-25	30	25
26-29	30	36	26-29	36	30
30-50	50	60	30-50	60	50
51-59	75	90	51-59	90	75
60-74	100	120	60-74	120	100
75-125	125	150	75-125	150	125
126-149	150	180	126-149	180	250
150-250	250	300	150-250	300	250
251-255	275	330	251-255	330	275
256-260	300	360	256-260	360	300
261-265	325	390	261-265	390	325
266-270	350	420	266-270	420	350
271-299	375	450	271-299	450	375

"Pass Line"
"Come Bet"

"Don't Pass"
"Don't Come"

Apuesta Original	Gabela	Paga	Apuesta Original	Gabela	Paga
300-500	500	600	300-500	600	500
501-524	525	630	501-524	630	525
525-529	625	750	525-529	750	625
530-549	650	780	530-549	780	650
550	750	900	550	900	750
551-560	800	960	551-560	960	800
561-570	850	1020	561-570	1020	850
571-580	900	1080	571-580	1080	900
581-590	950	1140	581-590	1140	950
591-1000	1000	1200	591-1000	1200	1000
1001-1500	1500	1800	1001-1500	1800	1500
1501-2000	2000	2400	1501-2000	2400	2000

SECCION 42 - "BLACK JACK" - EQUIPO

(a) Se usará la mesa (-standard-) estandar 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 "Dealer Must Stand 17 and Must Draw to 16".

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

(c) (-Dos-) Recibidor(-es-) 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 el otro que se usará para cortar el paquete.

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

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 comodin 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--) en cualquier lugar 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 51 - BARAJADA

A medida que se transigen las apuestas, el "croupier" recogerá las cartas de cada jugador y las irá colocando en (-los-) el recibidor(-es-) 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, indicando esto que deberá proceder a barajar las cartas tan pronto se terminen las manos que en ese momento se estuvier(-o-)en jugando. Tan pronto se terminen las manos en juego al aparecer el comodín o "Joker", o, cuando sea necesario para proteger el juego, el "croupier", previa aprobación del Inspector del Gobierno, barajará todas las cartas y se repetirá la operación indicada en la Sección 44.

Cuando un "croupier" es relevado, el "croupier" entrante "quemará" o colocará en el recibidor de descarte, la primera carta en el "sabot". Luego procederá a comenzar la nueva mano.

SECCION 53 - OTRAS APUESTAS

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

El jugador podrá doblar su apuesta (-no-importa-la-puntuación-) cuando la puntuación de sus primeras dos cartas

sean 9, 10 u 11, (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 10. 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 seguro o "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-.) El concesionario tendrá discreción en cuanto al número de encasillados que se le permitirá apostar a cada 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--) por el "croupier", en presencia de su supervisor, o del Inspector del Gobierno. (--si-algún-cliente-así-lo-solicitara--.)

a) Cuando hubiese discrepancia sobre si una carta ha sido o no pedida por un jugador y el "croupier" la haya expuesto, dicha carta de no ser aceptada por el jugador en cuestión, será descartada de juego ("quemada"), en presencia de su Supervisor o del Inspector del Gobierno, perdiendo el jugador el derecho a carta adicional. El juego continuará normalmente en cuanto a los demás.

b) Si el "croupier" tuviese puntuación de diecisiete (17) y equivocadamente se sirviera carta para sí, dicha carta será descartada de juego ("quemada").

c) Si el "croupier" equivocadamente no se sirviera carta para sí, continuará sirviéndole cartas a los jugadores y se servirá su carta, luego que cada jugador haya recibido su segunda carta.

d) Si no se sirvieron cartas a la mano de un jugador, dicha mano se considerará "muerta" y podrá ser incluida en el próximo repartido de cartas. Si sólo una carta es servida a la mano de un jugador, a opción del jugador, éste podrá recibir su segunda carta luego que los demás jugadores, hayan recibido la suya.

e) Bajo ninguna circunstancia se podrán retroceder las cartas.

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 ó $200.00 por jugada.

2. Las mesas con un mínimo de $5.00 tendrán un máximo de $200.00, $500.00 ó $1,000.00 por jugada.

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

(4) Las mesas con un mínimo de $50.00 tendrán un máximo de $1,000.00, ó $2,000.00 por jugada.

(5) Las mesas con un mínimo de $100.00 tendrán un máximo de $2,000.00 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 siempre que el concesionario o su representante autorizado indique al Inspector de Juegos de Azar y al público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego.

El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

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, (-o-) $1,000.00 ó $2,000.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

SECCION 63 - BACCARAT - EQUIPO

(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.*

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

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

(d) El fichero necesario.

SECCION 65 - NUMERO DE JUGADORES

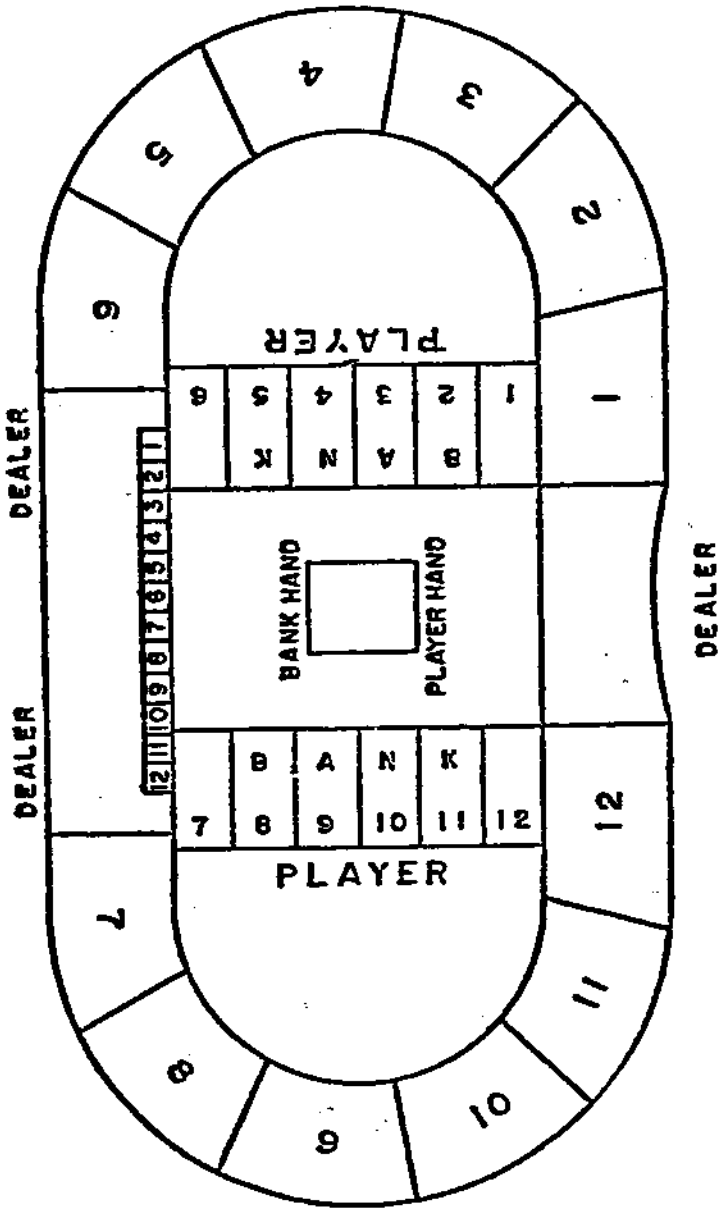
No se podrán sentar a la mesa un número mayor de jugadores que el número de secciones que tenga numerado el paño de la misma. No se permitirán personas apostando de pie, ni apostando más de una sección.

SECCION 70 - LIMITES DE BACCARAT

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

* Ver modelo que se incluye.

MODELO DE MESA



B A C C A R A T

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.

En las apuestas a la jugada de empate ("Tie") se permitirán límites mínimos de $5.00 en todas las mesas. El límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado en la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente.

Los límites mínimos y máximos establecidos por el concesionario por mesas al abrir cada turno de operación podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente siempre que el concesionario, o su representante autorizado, indique al Inspector de Juegos de Azar y al público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego.

El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

SECCION 73 - MINI-BACCARAT - EQUIPO

(a) Se usará para este juego la mesa estandar en el juego de "Black Jack". La superficie de esta mesa es en forma de media luna de aproximadamente 75" de largo por 39" de ancho, cubierta con un paño en el cual estarán marcados los encasillados (secciones) de los jugadores y también aparecerá marcado un encasillado (sección) correspondiente para el banquero.

Aproximadamente al centro de la misma tendrá marcada la frase "Tie" "Nine for One" "Tie" o "Tie" "Eight to One" "Tie" y directamente debajo los números del 1 al 7. (Cualesquiera de estas dos frases es equivalente al pago correcto aprobado también para el juego de Baccarat). En el otro extremo de la mesa aparecerán nuevamente los números del 1 al 7 de frente para el "croupier". Entre esta enumeración y la del centro de la mesa aparecerá una línea divisoria, a un lado de la cual aparecerá la palabra "Player", y al otro lado la palabra "Banker". Se acompaña modelo y se hace formar parte de este reglamento.

(b) Se utilizará además, un "sabot" para distribuir las cartas y recibidor para el descarte.

(c) A discreción del concesionario se utilizará 6 u 8 paquetes de 52 cartas, del tipo conocido como baraja "americana", más dos comodines o "Joker", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y otro que se usará para "cortar" el paquete.

(d) Se utilizará un fichero adecuado para la conducción del juego.

SECCION 74 = NUMERO DE JUGADORES

No se permitirá mayor número de jugadores que el número de encasillados (secciones) que tenga marcado el paño ni se permitirá a un jugador apostar en más de un encasillado (sección).

SECCION 75 = BARAJADA

Se observará igual procedimiento de barajada al establecido en la Sección 44 que regula el juego de "Black Jack". La conducción del juego estará a cargo de un solo "Croupier".

SECCION 76 = PROCEDIMIENTO Y OBJETIVO. PORCIENTO DE DESCUENTO

El procedimiento y objetivo del juego es idéntico al establecido en las Secciones 67 y 68 que reglamentan el juego de Baccarat. Igualmente, el porciento de descuento para la casa es conforme al provisto en la Seccion 69 de este reglamento.

SECCION 77 = LIMITES EN MINI-BACCARAT

1. Las mesas con un mínimo de $5.00 o $10.00 tendrán un máximo de $200.00, $500.00 o $1,000.00 por jugada.

2. Las mesas con un mínimo de $25.00 o $50.00 tendrán un máximo de $1,000.00 o $2,000.00 por jugada.

En las apuestas a la jugada de empate ("Tie"), se permitirán apuestas mínimas de $1.00 en todas las mesas.

El límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado en la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente.

Los límites mínimos y máximos establecidos por el concesionario por mesas al abrir cada turno de operación podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente siempre que el concesionario, o su representante autorizado, indique al

Inspector de Juegos de Azar y al público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego.

El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

SECCION 78 - BANCA

En adición a la banca mínima establecida en la Sección 21 de este Reglamento:

1. Las mesas con un máximo de $500.00 requerirán una banca adicional de $10,000.00 por mesa.

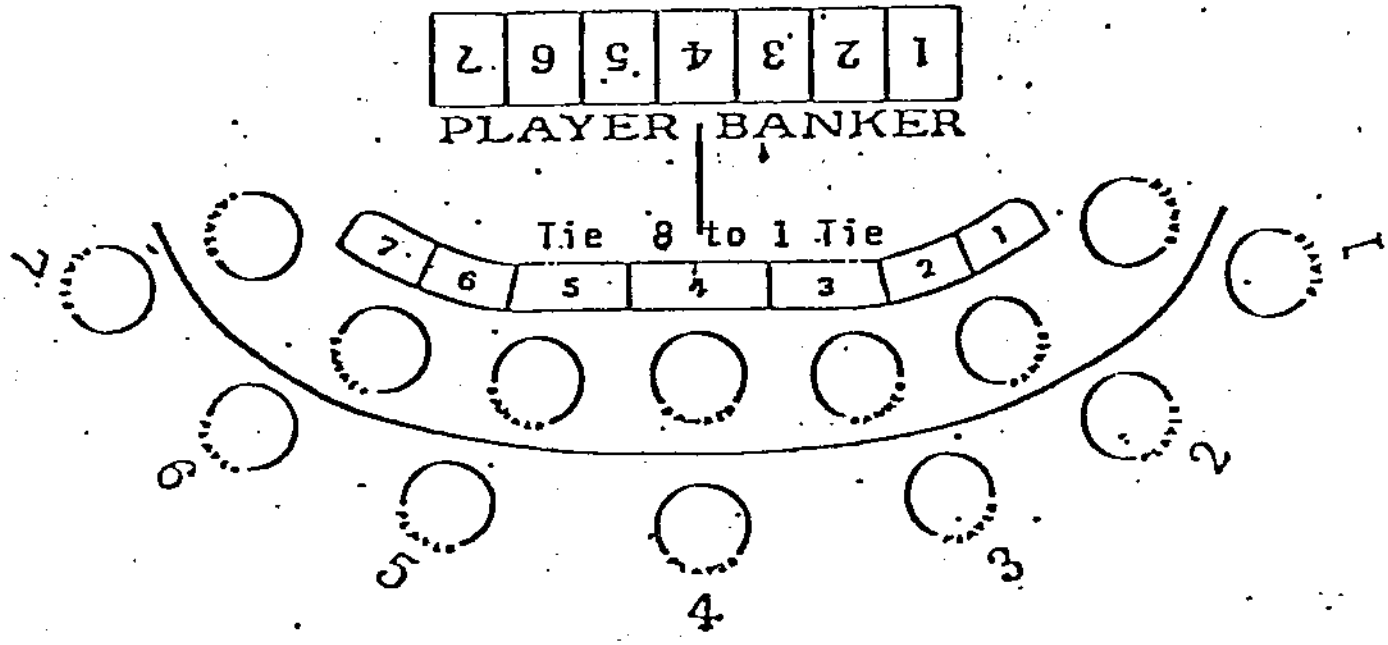
2. Las mesas con un máximo de $1,000.00 requerirán una banca adicional de $15,000.00 por mesa.

3. Las mesas con un máximo de $2,000.00 requerirán una banca adicional de $20,000.00 por mesa.

SECCION 79 - REGLAS PARA EL JUEGO

Se observarán las mismas reglas indicadas en la sección 72 de este Reglamento, para el Juego de Baccarat, pero el "croupier" retendrá siempre el "Sabot" y repartirá las cartas del punto y de la banca.

MODELO DE MESA



Mini Bac

SECCION 102 - DEFINICION DE TRAGAMONEDAS

Cualquier artefacto o máquina eléctrica, mecánica, electromecánica, (-o-) electrónica, o video-electrónica que mediante la inserción de una o más monedas (-se-) activa un dispositivo que, de producir ciertas combinaciones de símbolos preindicados, remuneran al jugador con premios en metálico según proporciones predeterminadas.

SECCION 106 - MAXIMO DE MAQUINAS A SER AUTORIZADO

(a) La Compañía de Turismo queda facultada para discrecionalmente autorizar, a solicitud del concesionario, hasta un máximo de una máquina por cada jugador autorizado, sentado o de pie, en la sala de juego en proporción con el número de mesas autorizadas utilizadas para otros juegos de azar. La base para el cómputo de jugadores autorizados lo constituirá el promedio anual de jugadores autorizados según la fórmula descrita; disponiéndose que al presente en el juego de barajas autorizado conocido como "21 o Blackjack" se permiten siete (7) jugadores, en la mesa de dados hasta diez y ocho (18) jugadores, en Baccarat catorce (14) jugadores, en Mini-Baccarat siete (7) jugadores y en ruleta siete (7) jugadores por paño. La proporción

establecida por la Compañía de acuerdo a las guías aquí establecidas será revisable cada seis (6) meses, disponiéndose que de no cumplir el concesionario en cualquier momento posterior a la autorización con la proporción exigida por la Compañía como requisito de autorización, disminuirá ésta el número de máquinas autorizadas hasta llegar a la proporción real con base al número promedio de mesas utilizadas. Se autoriza además el establecimiento de la operación de bancos de máquinas progresivas colectivas.

SECCION 109 - DISTRIBUCION DE BENEFICIOS

Del ingreso bruto anual generado por las máquinas y recibido por el operador se deducirá el costo de las máquinas (-,-) amortiza(-n-)do en tres años a base de la vida útil estimada y el adecuado mantenimiento de éstas. La diferencia será el ingreso neto anual. Una quinta parte de éste se ingresará mensualmente a un Fondo Especial a nombre y para beneficio de la Compañía de Turismo para llevar a cabo sus fines corporativos y cubrir cualesquiera otros gastos de supervisión y administración relacionados con la operación de las tragamonedas.

Otra quinta parte del ingreso neto anual se considerará un impuesto sobre la transacción de las tragamonedas, el cual sustituirá el impuesto de 1% del valor de las fichas o cualquier otra cosa que las sustituya en la Ley Núm. 2 del 20 de enero

de 1956, según enmendada. Esta quinta parte que constituye el producto del impuesto recaudado de la operación de tragamonedas se enviará al Secretario de Hacienda anualmente, quien lo ingresará en su totalidad en el Fondo Educacional.

Otra quinta parte ingresará anualmente al Fondo General de la Universidad de Puerto Rico.

De las dos quintas partes remanentes del ingreso neto anual se remitirán mensualmente a los concesionarios el treinta y cuatro (34) por ciento, según enmienda a la Ley Núm. 2 de 30 de junio de 1974 introducida mediante la Ley Núm. 13 de 26 de junio de 1980, o si fuere aplicable la Sección 105 de este Reglamento con respecto a deudas contributivas de los concesionarios, ya tasadas y puestas al cobro en las colecturías, al Secretario de Hacienda. La distribución de este fondo a cada concesionario, se hará en la misma proporción en que las máquinas tragamonedas ubicadas en su casino hayan producido ingresos con relación al producto total de todas las máquinas tragamonedas en todos los casinos.

El seis (6) por ciento restante de la participación de los hoteles correspondientes al quince (15) por ciento dispuesto por la referida Ley Número 13, ingresará a un fondo especial separado de los fondos generales de la Compañía de Turismo de Puerto Rico, denominado "Fondo para el Desarrollo de la Industria Turística de Puerto Rico".

SECCION 113 - BANCA DE DINERO EN EFECTIVO

(a) El concesionario de una sala de juegos con máquinas tragamonedas, proveerá diariamente para la operación de

tragamonedas una banca en dinero efectivo y en las denominaciones adecuadas de cinco, diez, (-y-) veinticinco centavos y un (-de-) dólar para el pago de los premios que puedan obtenerse en las máquinas y para proveerle cambio al jugador. La cantidad de la banca no será menor de cinco mil dólares ($5,000) en la sala de juegos donde operen cincuenta máquinas o menos, y cincuenta dólares ($50.00) por cada máquina adicional que se opere. Disponiéndose que por cada máquina con denominación de un dólar ($1.00) se requerirá una banca adicional de cien dólares ($100.00).

(b) ...

(c) ...

SECCION 116 - DEPOSITO DE MONEDAS EN LAS MAQUINAS

Al comenzar la operación de tragamonedas en un casino, el concesionario tendrá que proveer el depósito necesario en el cilindro de pago automático de cada máquina, en las siguientes cantidades:

1. Ochocientos ($800.00) dólares por máquina de un dólar ($1.00).

(-1-) 2. Doscientos ($200.00) dólares por máquina de veinticinco (25¢) centavos.

(-2-) 3. Setenta y cinco ($75.00) dólares por máquina de diez (10¢) centavos.

(-3-) 4. Cincuenta ($50.00) dólares por máquina de cinco (5¢) centavos.

5. La cantidad proporcional correspondiente al número de máquinas tragamonedas y su denominación, combinadas entre sí para la operación de bancos de máquinas progresivas colectivas.

VIGENCIA

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 número 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada. 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.

Miguel A. Domenech
Director Ejecutivo
Compañía de Turismo de
Puerto Rico

Aprobado hoy, 25 de --enero-- de 1985, La Fortaleza, San Juan, Puerto Rico.

Hon. Rafael Hernández Colón
Gobernador
Estado Libre Asociado de Puerto Rico