Sept. 6, 1957.

51

JUNTA CONSULTIVA DE TURISMO

REGLAMENTO PARA LOS JUEGOS DE AZAR

Reglamentos que rigen en la Isla de Puerto Rico los juegos de azar, bajo las condiciones que fija la Ley 221, de 15 de mayo de 1948, según ha sido enmendada por las leyes 21 y 24 del 7 de junio de 1948 y la 343 del 14 de mayo de 1949.

CAPITULO I

DE LOS CONCESIONARIOS

1- Una vez solicitada una licencia a la Junta Consultiva de Turismo, que concede el derecho a operar una sala de juegos de acuerdo con las disposiciones de la ley 221, del 15 de mayo de 1948, según ha sido subsiguientemente enmendada por las leyes 21 y 24 del 7 de junio de 1948 y la ley 343 del 14 de mayo de 1949 y otorgada la misma por el Tesorero Insular, los concesionarios cumplirán las disposiciones señaladas en la ley, y además, las siguientes:

2- Los concesionarios de licencias para operar una sala de juego someterán a la Junta Consultiva de Turismo un proyecto contentivo de los distintos juegos que se proponen desarrollar en su sala de juego. Una vez aprobado el proyecto no podrá celebrarse juego alguno en la sala que no esté incluído en el mismo. No obstante, la Junta considerará peticiones para incluir otros juegos y aprobará o denegará las solicitudes correspondientes.

3- Cuando él o los concesionarios no operen personalmente la sala de juego, asignarán un administrador o gerente, quien en forma permanente le representará y cumplirá todas las obligaciones de éste.

4- En caso que surja alguna discrepancia entre los concesionarios, su representante o empleado, y algún inspector autorizado de la Junta, con movito del ejercicio de sus funciones, los concesionarios o su representante acatarán la resolución del inspector, manteniendo el derecho a solicitar de la Junta Consultiva de Turismo que revise su decisión.

5- Los concesionarios de un casino, para garantizar el pago de las apuestas, tendrán en caja, en el establecimiento, una cantidad mínima de dinero en metálico de quince mil dólares ($15,000). Si este depósito mermara considerablemente durante el proceso del juego hasta el extremo de que se presente la posibilidad de que la casa no pueda afrontar las reclamaciones contra su banca, será repuesto inmediatamente y bajo ninguna circunstancia el inspector, después de un concienzudo balance no permitirá la continuación del juego sin la debida garantía de que a los tenedores de fichas se les liquidarán las que posean al concluirse el mismo. El dinero recaudado en las diferentes mesas de juego puede ser utilizado en cualquier momento, por el concesionario para reponer la banca.

6- En aquellos casos en que un inspector haya tenido que ordenar la descontinuación del juego por el hecho de que el Casino no ha podido ofrecer la debida garantía para liquidar las fichas al público, la Junta durante las 48 horas siguientes ordenará la cancelación de la franquicia del Casino, a menos que éste, antes de transcurrir 24 horas solicite por escrito de la Junta una vista. En dicho caso la Junta señalará fecha para dicha vista, con la mayor premura posible y el concesionario del Casino deberá mostrar suficiente evidencia para probar a satisfacción de la Junta que la situación creada se debió a causas imprevistas de tal naturaleza que al concesionario del Casino le fué imposible solucionarla en el momento del incidente a satisfacción de los apostadores y del inspector del Gobierno.

Tit 15 - Secs. 76(a)-1 a 76(a)-7
Reglamentos adoptados en cada juego.

7- Los concesionarios y sus empleados vienen obligados a suministrar a la Junta o sus empleados o inspectores, toda la información que éstos soliciten en relación con la sala de juegos, su operación, sus empleados, sus dueños y accionistas.

8- Los concesionarios no anunciarán en Puerto Rico la sala de juego en periódicos, revistas, la radio o en cualquier otra forma en que el anuncio llegue directamente al público.

CAPITULO II

DE LOS EMPLEADOS

1- Para ser empleado de las mesas de juego se requiere:

1- Ser mayor de 21 años de edad.

2- Ser ciudadano de los Estados Unidos de América.

3- No haber sido convicto en las cortes de Justicia de violación a las leyes de Puerto Rico o de los Estados Unidos.

4- No haber sufrido postración nerviosa o tener defectos físicos que impidan ejercer su trabajo adecuadamente.

5- Todo empleado será tenedor de una licencia expedida por la Junta Consultiva de Turismo que será otorgada sin costo alguno. La solicitud para esta licencia debe estar acompañada de una carta de buena conducta del jefe de la Policía Insular de Puerto Rico y dos retratos del solicitante. Ninguna persona sin esta licencia podrá ser empleado en una sala de juego y a quienes se les otorgue vienen obligados a llevarla consigo mientras desempeñan su labor.

6- Los croupiers y otros empleados que atienden las mesas de juego vestirán de etiqueta.

II- Todos los empleados de la sala de juego cumplirán con las siguientes obligaciones, además de las señaladas en sus respectivos contratos de trabajo.

1- Tratarán al público con gentileza y cortesía.

2- Se abstendrán de hacer comentarios sobre las apuestas o aconsejar a los jugadores, pero los empleados de Chemin De Fer podrán aconsejar al banquero, según se describe en la parte de este reglamento relativa a este juego.

3- Se abstendrán de solicitar propinas de los jugadores y de realizar actos o gestos que tiendan a la obtención de dichas propinas.

4- Ningún empleado de casino podrá jugar de apuesta en el mismo u otros aún cuando no esté de servicio.

5- Todos los empleados se ajustarán a la más estricta y absoluta honradez en el desempeño de su trabajo en la sala de juego, de acuerdo con lo dispuesto en este reglamento.

CAPITULO III

DE LOS INSPECTORES

1- Los Inspectores serán los representantes directos de la Junta dentro y fuera de las salas de juego y velarán por el estricto cumplimiento de la ley y del Reglamento.

2- Los Inspectores inspeccionarán los artefactos usados, tales como dados, barajas, cajetines de distribución de barajas, etc., así como el mobiliario, de modo que puedan estar siempre seguros de que dichos artefactos y mobiliario llenan las especificaciones de este Reglamento en la parte específica para cada juego. Las inspecciones del equipo se harán una vez antes de que la sala se abra al público y luego cuantas veces el Inspector lo crea necesario a su propia discreción. La inspección del mobiliario se hará periódicamente, pero nunca menos de una mensual, cerciorándose de que éste presta las debidas garantías al público.

Si a juicio del Inspector el mobiliario, equipo, o parte del mismo, no reuniese las condiciones reglamentarias, éste debe exigir que se cambie o prohibir su uso. Esta disposición incluye las ruedas de ruleta, barajas, dados y cualquier otro equipo que se esté utilizando.

3- El Inspector rendirá por escrito al Jefe de los Inspectores un informe diario del desarrollo del juego de cada casino inspeccionado, ofreciendo detalles de cualquier incidente suscitado. El tenedor de una franquicia puede solicitar cuando lo crea necesario copia de cualesquier informe rendido por el Inspector a la Oficina de Turismo, y ésta, a su discreción, decidir si puede suministrar dicha copia.

4- En caso que los Concesionarios, sus agentes o empleados, realizaren actos contrarios a la Ley o al Reglamento en la operación y administración de una sala de juego, el Inspector viene obligado a intervenir impidiendo que la violación continúe y rendirá dentro de las próximas 24 horas un informe detallado y por escrito de la misma a su jefe inmediato. La decisión del Inspector quedará en pie hasta tanto el concesionario haya apelado a la Junta, o su sucesor, dentro de las 72 horas siguientes a la decisión del Inspector y la Junta decida sobre la apelación. La Junta deberá emitir su fallo dentro de los 5 días siguientes de radicada la apelación por el concesionario. Este fallo será final e inapelable.

5- Si la violación fuera cometida por un empleado, el Inspector deberá comunicarlo al superior inmediato de éste, para que no se repita dicha violación.

6- Los inspectores harán informes detallados a su jefe inmediato de cualquier incidente de su conocimiento en el desempeño de sus deberes y éste lo llevará a la Junta cuando la importancia del mismo lo amerite.

CAPITULO IV

DE LOS JUGADORES

1- No se permitirá acceso a personas menores de 18 años de edad a la sala de juego.

2- Los jugadores guardarán la mayor corrección en el salón de juegos, no levantando la voz en forma destemplada y haciendo gestos que puedan irritar a las demás personas en la sala.

3- Todos los jugadores están sujetos en las disposiciones que les conciernen, a este reglamento.

4- No se permitirá persona alguna en estado de embriaguez, ni se servirá, ni consumirá bebidas alcohólicas en la sala de juegos.

5- Toda persona usará su chaqueta o saco "sport" en la sala de juegos, y no podrá despojarse de ella mientras esté en el local.

CAPITULO V

HORAS DE JUEGO

1- Ninguna Sala de Juego de Azar abrirá sus puertas para comenzar el juego antes de las 8:00 p.m. y la hora específica de cierre será las 4:00 a.m. La Junta podrá cambiar el horario pero el cierre del Casino bajo ninguna circunstancia excederá de las 4:00 a.m.

2- En aquellos casos en que un Casino desee establecer un horario diferente al cual está autorizado deberá solicitarlo por escrito a la Junta y sólo podrá ponerlo en vigor cuando reciba autorización escrita de la Junta y al efecto lo mantenga anunciado al público en un sitio conspicuo dentro del casino.

3- La hora específica de cierre no podrá alterarse sin haberlo anunciado al empezar el juego indicándolo así al público en un sitio conspicuo en cada mesa de juego. Una vez hecho el anuncio esta hora no podrá ser alterada.

CAPITULO VI

ORDEN DE LA SALA

1- Todas las reglas prescritas por la Junta para regir los diferentes juegos, deberán anunciarse prominentemente en español o en inglés en la pared de la sala de juego.

2- Las gabelas que pagan los diferentes juegos desarrollados en la sala, serán destacadas conspicuamente con avisos en la pared de la sala y lo más cerca posible a la mesa de juego a que dichas gabelas correspondan.

3- Queda prohibido el hacinamiento en las mesas y salas de juego.

4- La Junta podrá en cada caso fijar un límite al número de personas que puedan congregarse en una sala.

5- La casa fijará también los máximos y mínimos que acepta para los diferentes juegos desarrollados en su sala no excediendo al máximo estipulado por la Junta para cada juego.

CAPITULO VII

REGLAS GENERALES DE LOS JUEGOS

1- Los juegos se desarrollarán estrictamente de acuerdo con las reglas específicas de la Junta, para cada juego.

2- La Junta fijará el número máximo de jugadores que tomarán parte en una mesa de juego.

3- Ningún jugador podrá hacer sus apuestas después que el empleado de la mesa respectiva indique que no se admiten más.

4- Las apuestas se harán con fichas que representan para los concesionarios valores al portador. El cajero liquidará las mismas a quienes las presente, con moneda legal de los Estados Unidos de América, al mismo precio fijado en la mesa de juego.

5- Los jugadores limitarán sus apuestas a las cantidades máximas fijadas por los concesionarios para cada juego. Estos

máximos fijados por la casa no excederán en ningún momento los máximos estipulados por la Junta. En caso de que algún jugador haga una apuesta que exceda dicho máximo, la apuesta se considerará válida hasta dicho máximo, pero se devolverá al jugador la cantidad jugada en exceso del máximo como si no la hubiera realizado.

6- El concesionario podrá fijar los límites mínimos y máximos para cada jugada en su sala, siempre que éstos no excedan los máximos autorizados por la Junta. Sin embargo, los límites que se proponga establecer el concesionario o su agente, dentro de los límites fijados por la Junta, deberán ser sometidos a la Junta por lo menos con 10 días de anticipación y recibir la aprobación de la Junta antes de que se puedan poner en vigor. Estos límites máximos y mínimos deberán guardar proporción y estar de acuerdo en todo momento con las tablas que forman parte de las Reglas Aplicables a todos los Juegos y que forman parte de este Reglamento.

7- En ningún momento y bajo ninguna circunstancia se aceptarán apuestas en dinero; solamente se harán con fichas adquiridas en las diferentes mesas de juegos.

8- Se extenderá crédito a los jugadores que lo solicitaren a discreción de los concesionarios o su representante.

9- Las gabelas de los diferentes juegos se ajustarán a las especificadas por la Junta.

10- No se venderá menos de cinco dólares ($5.00) en fichas a persona alguna.

11- El concesionario asignará los empleados para las mesas de juegos.

12- Dondequiera que aparece en este Reglamento la palabra Junta se deberá entender el Administrador de la Administración de Fomento Económico, ya que de acuerdo con el Plan de Reorganización Núm. 10 de 1952, todas las funciones, deberes y obligaciones de la Junta Consultiva de Turismo, le fueron transferidos al Administrador.

13- Por la presente se prohibe a los empleados y funcionarios del Departamento de Turismo, que tengan funciones administrativas y ejecutivas directa o indirectamente en relación con la aplicación, interpretación, inspección o fiscalización de la Ley y los Reglamentos de Juegos de Azar, a realizar, bien directa o indirectamente, cualquier clase de jugadas en lugares donde se celebren juegos de azar o a obtener o recibir participación o interés alguno en empresas de juegos de azar.

22 de agosto de 1949.

RULETA

EQUIPO

1- El tipo de ruleta aurotizado será la que se conoce como ruleta "americana" con 36 números y los signos 0 y 00. La ruleta conocida como "francesa", con 36 números y solamente un 0 no podrá instalarse y operarse en una sala de juego, sin la previa aprobación por escrito de la Junta. Estos tipos de ruleta que son de idéntica construcción, serán de madera, en forma cóncava y con un diámetro de aproximadamente 32 pulgadas en su interior . El centro de este círculo cóncavo tiene un disco que voltea, también de madera, y descansa y da vueltas en un eje central de acero y montado sobre una caja de bolas en forma que su acción sea suave e ininterrumpida. El disco o plato, en su parte superior tiene una superficie suave, un poco convexa. En la orilla de este plato o disco están marcados en divisiones de metal los números del 1 al 36 en blanco y negro, en forma alternada, lo mismo que los signos 0 y 00 en color verde. Este disco es la única parte de la ruleta que da vueltas y se operará únicamente empujándola con la mano. Se permite el uso de la ruleta con doble paño.

2- Las bolas que se usen podrán ser de marfil pulido o de composición sintética y de tamaños variados.

3- El paño de juego "layout" tendrá claramente marcados los números del 1 al 36 y los signos 0 y 00 en sus respectivos colores y los encasillados para las apuestas de chanzas simples y dobles.

4- Cada mesa de ruleta, además, estará equipada con un juego de fichas en 5 colores diferentes, una para cada jugador, además de uno o dos colores más para el pago de altas denominaciones.

NUMERO DE JUGADORES

1- No se permitirá más de cinco jugadores en una mesa de un solo paño y no más de diez en una mesa de dos paños.

PERSONAL

1- Cada mesa de ruleta tendrá un "croupier" el que será quien estará a cargo de la mesa de juego. Este empleado velará porque se cumplan las reglas del juego e ilustrará al público respecto a las mismas. Será también la única persona autorizada a hacer girar la ruleta, recoger las apuestas perdedoras y efectuar el pago de las ganadoras. Habrá otro empleado para ayudar al "croupier" en su trabajo pero su deber será exclusivamente el de recoger y agrupar las fichas.

2- El concesionario se reserva el derecho de asignar los empleados de cada mesa.

3- El jugador tiene el privilegio de solicitar del concesionario o gerente el substituir al "croupier" siempre y cuando que no haya oposición de uno o más jugadores en la mesa y nunca antes de que el "croupier" haya tirado la bola por lo menos cinco veces. Los jugadores en ningún momento podrán abusar de este privilegio.

Tit 15 Secs. 76(a) 31 — 76(a)-70

FORMA EN QUE SE CONDUCE EL JUEGO

Los jugadores empezarán a hacer sus apuestas colocando las fichas en los distintos números y otras apuestas tal y como están marcadas en el paño. El "croupier" hará girar el plato de la ruleta tirando entonces la bola en dirección contraria a la que gira el plato. Los jugadores podrán continuar colocando sus apuestas hasta que el "croupier" anuncie "no va más" o en inglés, "no more bets, please". Las apuestas que se hagan después de este anuncio no serán válidas y las fichas serán devueltas al jugador. Tan pronto la bola cae dentro de cualquiera de las divisiones de metal del plato, ésta marca el número ganador, el color ganador y las fichas simples y dobles que hayan ganado. Inmediatamente el "croupier" debe cantar el número ganador en voz alta y señalarlo en el paño antes de proceder a cobrar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. Los signos 0 y 00 ganarán siempre sobre las apuestas de chanzas simples o dobles.

Cuando se hacen las jugadas separadas, los límites máximos serán los que se indican en la siguiente tabla:

Apuesta	Límite (1)	Proporción Que Cobra
En pleno (Straight)	$ 20.00	35 por 1
Semi-pleno (Split)	40.00	17 por 1
Calle (Street)	60.00	11 por 1
Cuadros (Squares)	80.00	8 por 1
Línea (1-2-3-0) Ruleta francesa	80.00	8 por 1
Línea (1-2-3-0-00) Ruleta americana	100.00	6 por 1
Línea (seis números) Line	120.00	5 por 1
Columnas (Columns)	240.00	2 por 1
Docenas (Dozens)	240.00	2 por 1
Color (Color)	360.00	Parejo
Pares o nones (Even or odd)	360.00	Parejo
Grandes y Chicos (High or low)	360.00	Parejo

Estos límites máximos todos son múltiplos de 20 y no podrán alterarse para variar la proporción establecida en la tabla que antecede. Por lo tanto una jugada en columna tendrá un límite máximo del límite autorizado (o sea $20) por la serie de números que se juegan (o sean 12) que dará un total de $240. No se podrá por lo tanto prohibir al jugador llegar a los límites que aquí se establecen.

(1) El límite máximo a un número en la ruleta no puede exceder de $20 en pleno más $20 en cada uno de sus semi-plenos y cuadros, más $20 en cada una de las dos líneas y en la calle que tocan ese número. En otras palabras, se podrán jugar $20 en cualquier forma que se alcance el número. Sin embargo, las cantidades que se juegan a un número floreado "starred" no podrán ser jugados en el número en pleno sin hacer las apuestas alrededor del número.

JUEGO DE DADOS

EQUIPO

1- 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 (Loose 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 - 2-3-5-9-10-11-12; 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 "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.

2- 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 de tamaño entre 1/2 y 3/4 de pulgada y sus bordes serán afilados (razor edged) 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 vicelados, esquinas redondas o puntos cóncavos. Se usarán seis (6) o más 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.

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

4- Se usarán las fichas de las denominaciones necesarias.

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 propósito. 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.

NUMERO DE JUGADORES

Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

MODO DE JUGAR

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 (Loose 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 a lo largo de la mesa de acuerdo con la regla número uno (1) 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 (Loose 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 comibnación 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 (Loose 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.

APUESTAS

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

Apuestas	Jugador Gana	Jugador Pierde Con	Casa Paga
Field	2-3-5-9-10-11-12	Cualquier otra Comb.	Even
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

REGLAS GENERALES

1- No es necesario que los dados peguen a la banda opuesta al jugador cuando éste tira los dados. Generalmente se coloca un cordón a través del medio de la mesa dividiéndola en dos secciones iguales. El jugador entonces tirará los dados y éstos pasarán y permanecerán de plano sobre el paño en la sección opuesta al sitio de donde tira el jugador. El concesionario podrá exigir a cualquier jugador que tire los dados a chocar contra la pared opuesta.

2- El jugador cogerá los dados que le pasa el "stickman" y deberá tirarlos a rodar inmediatamente. No podrá manipular, frotar, rayar, o retener los dados en sus manos dilatando el juego innecesariamente.

3- Los dados deberán rodar, no patinar.

4- Si cualquiera de los dados al caer, lo hiciera sobre algún obstáculo o impedimento, o cayera virado contra la banda de la mesa, el "stickman" anulará la tirada llamándola "No Dice" o "No Roll". La tirada será anulada y una nueva tirada deberá hacerse.

5- Ningún jugador podrá cantar "No Dice".

6- El "stickman" podrá cantar "No Dice" cuando a su juicio la tirada es ilegal, ésto es, en contravención de las reglas que anteceden. En ese caso deberá ilustrar al jugador respecto a las reglas.

7- El tirador tiene el privilegio de pedir que se cambien los dados, uno de ellos, antes de salir con un nuevo punto, pero se abstendrá de solicitar tal cambio en el curso de la tirada para

igualar dicho punto.

8- El "stickman" pasará los dados con la vara y evitará tocarlos con sus manos a menos que ésto sea necesario para inspeccionar los dados o cuando físicamente no pueda hacerlo con la vara porque el número de fichas jugadas en el paño se lo impiden.

9- La casa tendrá el privilegio de privar a un jugador de su turno de tirar los dados si éste repetidamente insiste en violar las reglas de juego.

APUESTAS, GABELAS Y LIMITES AUTORIZADOS

Apuestas	La Casa Pagará	Límite Máximo
Winn or Pass Line	Parejo	$100.00
Lose of Don't Pass	Parejo	100.00
Come	Parejo	100.00
Don't Come	Parejo	100.00
Field	Parejo	100.00
Siete (7)	4 a 1	75.00
Any Crap	7 a 1	50.00
Hardway Six (3-3)	9 to 1	25.00
Hardway Eight (4-4)	9 to 1	25.00
Hardway Four (2-2)	7 to 1	25.00
Hardway Ten (5-5)	7 to 1	25.00
Eleven (5-6)	15 to 1	20.00
Ace-Deuce(1-2) (2-1)	15 to 1	20.00
Two Aces (1-1)	30 to 1	20.00
Two Sixes (6-6)	30 to 1	20.00

Gabelas detrás del "Win o Pass Line"

Si el punto es 4 ó 10	2 a 1	No más de la Apuesta en la Línea
Si el punto es 5 ó 9	3 a 2	"
Si el punto es 6 u 8	6 a 5	"

Gabelas detrás del "Lose" o Don't Pass Line"

Si el punto es 4 ó 10	El jugador cotiza 2 a 1	El doble de lo que lleva apostado en la línea.
Si el punto es 5 ó 9	El jugador cotiza 3 a 2	Una y media vez más de lo que lleva apostado en la línea.
Si el punto es 6 u 8	El jugador cotiza 6 a 5	Lo que lleva apostado en la línea más 1/5

Jugadas de preposición
A favor del punto:

Si éste es 4 ó 10	La casa paga 9 a 5	$100.00
Si éste es 5 ó 9	La casa paga 7 a 5	100.00
Si éste es 6 u 8	La casa paga parejo	100.00

En contra del punto:

Si éste es 4 ó 10	El jugador cotiza 11 a 5	100.00
Si éste es 5 ó 9	El jugador cotiza 8 a 5	100.00
Si éste es 6 u 8	El jugador cotiza 5 a 4	100.00

DADOS - LIMITES MAXIMOS

El límite máximo de los dados será lo fijado ya por la Junta y como se detalla en la tabla - Sobre Apuestas, Gabelas y Límites Autorizados - que antecede. En ningún momento se podrá variar el límite mínimo de la apuesta que no sea consistente con el máximo establecido. Ejemplo: Si el máximo que autoriza la Junta es de $100 y la jugada mínima es de $1.00 - este mínimo no podrá aumentarse mientras no se haya autorizado por la Junta un máximo más de $100. Si un Casino mantuviera un máximo de $50 entonces deberá bajar su mínimo a 50¢ para que se guarde la misma proporción.

BLACK JACK

EQUIPO

1- Se usará la mesa standard para el juego de "Black Jack". La superficie de esta mesa es en forma de media luna de aproximadamente 75 pulgadas de largo por 39 pulgadas de ancho, cubierta con un paño verde en el cual estarán marcados los encasillados para seis o más jugadores además de el sitio para el "croupier". También tendrá marcadas las siguientes frases: "Black Jack pays 3 to 2" y "Dealer must stand on 17 and must draw to 16".

2- Un cajetín de metal para distribuir las cartas.

3- Un recibidor para el descarte.

4- Dos juegos de naipes de las conocidas por "americanas" de 52 cartas más un mono o "joker" que se usará para cubrir la última carta del paquete.

5- Fichero adecuado para la conducción del juego.

NUMERO DE JUGADORES

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

BARAJADO Y CORTE

El "croupier" barajará las cartas de los dos paquetes hasta formar uno solo entonces dará este paquete a cualquier jugador para "cortar" colocando el mono o "joker" cara a cara con la última carta del paquete. Luego se colocará el paquete con todas las cartas cara abajo en el cajetín de distribución. La primera carta se "quemará" esto es, se sacará del cajetín y se enseñará a los jugadores, colocándose luego en la caja de los descartes. Después de este procedimiento el "croupier" llamará a juego.

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 a una carta podrá excederse del máximo o el mínimo anunciado por la casa.

PROCEDIMIENTO DE JUEGO

Cuando todos los jugadores han colocado sus apuestas, el "croupier" repartirá una carta descubierta a cada jugador comenzando el reparto de izquierda a derecha; entonces servirá

una carta destapada para sí mismo; luego sirve otra carta a cada uno de los jugadores, descubierta, siguiendo el mismo orden de distribución y se sirvirá otra para él. En esta forma cada jugador tendrá dos cartas destapadas y el "croupier" una tapada y otra destapada.

OBJETO DEL JUEGO

Contando las Aes o los Aces como uno u once, a voluntad, las figuras como 10, y las demás cartas por su número, el jugador tratará de conseguir un juego de 21 o lo más cerca de 21 que sea posible sin pasarse de 21.

NATURALES

Si las primeras dos cartas de un jugador son un As y figura o un 10, tendrá una cuenta de 21 o sea un Natural o "Black Jack". Si cualquier jugador tiene "Black Jack" y el "croupier" no tiene 21, "Black Jack", el "croupier" debe inmediatamente pagar a ese jugador el importe de su apuesta en proporción de 3 por 2. Si el "croupier" tuviera un 21 natural, o "Black Jack", inmediatamente cobrará todas las apuestas de todos los jugadores que no tengan "Black Jack", pero ningún jugador tiene que pagar más de su apuesta original. Si el "croupier" o cualquiera otro jugador tienen ambos "Black Jack" (21 natural), el resultado es empate y el jugador que tiene "Black Jack" pide retirar el importe de su apuesta y nadie cobra ni paga. Si la carta descubierta del "croupier" es un 10, una figura o un as, puede mirar su carta tapada para cerciorarse si tiene "Black Jack"; si su carta destapada es cualquier otra cosa no podrá mirar su carta tapada hasta que le llegue su turno de pedir carta.

PEDIDO DE CARTAS

Si el "croupier" no tiene "Black Jack" luego de pagar inmediatamente a los jugadores que lo tienen, 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 dieron 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 o si se pasa de 21 en cuyo caso pierde su apuesta la cual es cobrada por el jugador de turno inmediatamente. El "croupier" entonces pasa al jugador de turno y le sirve en la misma forma.

Cuando el "croupier" haya servido a sí a todos los jugadores entonces descubrirá su carta tapada. Si tuviere un total de 17 o más vendrá obligado a "plantarse"; si su total es de 16 o menos estará obligado a pedir carta y continuar pidiendo carta hasta que su total llegue a 17 o más cuando tendrá que "plantarse".

Si el "croupier" tiene un as y contándolo como 11, su cuenta es 17 o más, (pero no 21) vendrá obligado a contarlo como 11 y a "plantarse".

TRANSACCION

Una vez pagada o cobrada una apuesta ésta no se devolverá. Si el pagador se pasa del punto 21, pasará a pagar a todos aquellos jugadores que se "plantaron" en 21 o menos. Si el punto del pagador es de 21 o menos, pasará a pagar a aquellas apuestas de jugadores que tengan un punto más alto que el de él; y pasará a cobrar aquellas apuestas de jugadores cuyo punto sea menos que el de él; y será un empate con aquellos jugadores que tengan el mismo punto.

BARAJADO

A medida que se transan las apuestas el "croupier" recogerá las cartas de cada jugador y las irá colocando en la caja de descartes. El "croupier" seguirá usando las cartas que queden en el cajetín para futuros repartos hasta tanto aparezca a su vista el mono o "joker" que se había colocado al final del paquete que indica que se han terminado las cartas que estaban barajadas. Al llegar a este punto, él interrumpe el reparto, barajea todas las cartas que no están en juego, hace que las corten uno o más jugadores, coloca de nuevo el "joker" en el fondo del paquete y continúa sirviendo. Si antes de comenzar el nuevo reparto el "croupier" advierte que no quedan cartas suficientes en el cajetín para servirle a todos los jugadores, podrá sacar del cajetín las que quedan y procederá a barajarlas todas nuevamente.

ROMPIMIENTO DE PAREJAS

Si las primeras dos cartas servidas a un jugador son iguales, como dos jotas, o dos seis, el jugador podrá considerarlas como dos manos separadas. El importe de su apuesta original, en este caso, permanecerá en una de las cartas debiendo apostar una cantidad igual a la original en la segunda mano. Cuando le llegue su turno de pedir carta, pedirá una carta para cada mano, descubierta. El jugador podrá pedir cartas para cualquier mano en cualquier orden que él desee, hasta que haya pasado o se "plante" en ambas manos. Las dos manos se considerarán por separado, el "croupier" transará cada mano de acuerdo a sus méritos.

OTRAS APUESTAS

Hay otros tipos de apuestas como por ejemplo, una carta por el doble, (down for double) (insurance) o jugada de seguro, y una mano adicional a cada jugador que puede ser hecha pero que la casa tiene el privilegio de aceptar o de negar.

Si el jugador tuviera 11 en sus primeras dos cartas, podrá doblar la cantidad de su apuesta y pedir solamente una carta más, la cual se le servirá cubierta. No podrá mirar esta carta hasta tanto el "croupier" no haya tirado también su carta cubierta. Esta jugada se conoce como una carta por el doble o "Down for Double".

Jugada de Seguro o Insurance, puede ser hecha a discreción del "croupier" cuando un jugador saca un As como su primera carta. El jugador podrá apostar a que la carta tapada es una figura o un 10, de serlo, estas apuestas ganarán en proporción de 2 x 1; en apuesta por fuera; de no ser figura o 10, estas apuestas perderán, pero su mano original se mantiene hasta que haya una decisión en la forma usual.

El "croupier" podrá o no consentir a un jugador a jugar más de una mano excepto en el caso en que se rompan barajas cuando el "croupier" tiene que regirse por las reglas que gobiernan esta jugada.

ERRORES

Como todas las cartas que se sirven a los jugadores serán descubiertas, no hay penalidad para ninguna irregularidad pero cualquier irregularidad debe ser corregida si se descubre antes de que se haya transado la apuesta. Después que se ha transado la apuesta no podrá haber corrección. Si el "croupier" tiene "Black Jack" pero no lo canta antes de servir una carta adicional a cualquier jugador, su mano constituye una cuenta de 21 y empata con la mano de cualquier otro jugador cuyo total sea de 21 en tres o más cartas.

En caso de cualquier discrepancia en la interpretación correcta de las reglas del juego, se llamará al inspector de la Junta como árbitro.

LIMITES

El límite máximo aceptado por la Junta es de $100 por jugador. En ningún momento se exigirá un mínimo mayor de $1.00 pero el Casino podrá adoptar un máximo entre $50 y $100. Si se reduce el máximo deberá reducirse el mínimo en la misma proporción.

CHEMIN DE FER

EQUIPO

1- Una mesa para Chemin de Fer de forma ovalada aproximadamente de 8 pies de largo, por 4 1/2 de ancho. La superficie de juego estará cubierta por felpa y un paño verde el cual estará dividido en secciones, una para cada jugador. Esta mesa puede tener 9, 10, 11, 12 ó 13 secciones numeradas, una para cada jugador además de un sitio para el "croupier". La mesa tendrá además un receptáculo necesario para recibir los descartes.

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

3- Un cajetín (sabot) de distribución para cartas, también conocido por "zapato" el cual deja salir una carta a la vez cubierta.

4- Seis (6) paquetes de 52 cartas del tipo "americana" barajadas conjuntamente más dos cartas en blanco.

5- El fichero necesario.

NUMERO DE JUGADORES

No se podrán sentar a la mesa menos de cuatro personas ni más del número de secciones que tenga el paño. Los jugadores que permanezcan de pie pueden apostar en contra de la banca cuando los que están sentados no han cubierto la misma con sus apuestas. Estos últimos no tendrán el privilegio de actuar de banqueros ya que el juego se desarrolla estrictamente por orden numérico de acuerdo con los encasillados, excepcionalmente podrán jugar las cartas del punto cuando uno de ellos haya copado la banca o cuando haya hecho la apuesta mayor en contra de la misma.

BARAJEO

Shuffle

Se barajarán las cartas en no menos de dos ni más de seis paquetes de cartas del tipo "americano"(52 cartas en cada uno) con la idea de hacer un solo paquete. El "croupier" podrá entregar distintas porciones de cartas a los jugadores para que le ayuden a barajarlas y luego las barajará él mismo dándolas a cortar a cualquiera de los jugadores presentes. Antes de poner las cartas en el "sabot" el "croupier" colocará una carta en blanco, mono o "joker" contra la última carta del paquete para evitar así que ésta se vea y otra carta en blanco antes de las últimas seis o nueve cartas del paquete. Esta carta que se colocará cara con cara con la que antecede en el paquete, al aparecer en el juego será indicación de que el paquete está por terminarse. Entonces se termina

la parada ya empezada, pero no se comenzará otra hasta que todas las cartas hayan sido barajadas nuevamente. Después que las cartas hayan sido debidamente barajadas y 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 descartarán nunca más de seis cartas.

El "croupier" sólo participará en el juego para barajar las cartas, ayudar a los jugadores a hacer sus apuestas, y responder a sus preguntas sobre el procedimiento del juego e indicarle la conveniencia matemática de las jugadas alternadas. También le corresponde cobrar el porciento fijado por la casa, del banquero, de los beneficios sobre el segundo pase que se haga y sobre cada pase adicional. Este porciento nunca excederá el 5%. Si el banquero pasa la banca al ganar el primer pase estará obligado a pagar a la casa el porciento basado en el valor del banco. El jugador que se siente en la sección I para el primer banquero y la cantidad de su pago se anuncia y se coloca en la mesa en fichas. Una vez que consume su turno el primer banquero, el jugador de su derecha será el próximo banquero. El resto de los jugadores procederán a hacer sus apuestas contra este banquero hasta que se cubra el total de la cantidad. Todas las apuestas se deberán hacer antes de servir las cartas. El banquero no será responsable por el pago que apuesta en exceso de la cantidad de su banco. Apuestas en exceso del total del banco, ni ganan ni pierden. El jugador que hace la apuesta más alta recibe las cartas dadas por el banquero y coloca su apuesta conjuntamente con la de los otros jugadores contra el banquero. En el caso de dos o más jugadores apostando la misma cantidad más alta, el jugador que está más cerca del banquero, y a su derecha, recibe y juega las cartas. El banquero no podrá retirar cantidad alguna de su banco mientras tenga la banca pero podrá retirar la cantidad que no haya sido cubierta por los jugadores. Sin embargo, tiene el privilegio de retirar la cantidad total después que haya hecho cualquier número de pases completos. En este caso tiene que renunciar la banca la que pasará al postor más alto. En el caso de un empate entre dos o más jugadores subastando la banca, el jugador más cerca a la derecha del banquero saliente tiene la opción. Después que este nuevo banquero pierde la banca, el jugador a la derecha del banquero anterior será el nuevo banquero. Si un jugador dice "Banco" ésto quiere decir que él apuesta el total de la banca y todas las demás apuestas serán retiradas. Si dos o más jugadores dicen "Banco" la opción de apostar corresponderá al más cercano del banquero empezando por la derecha. No obstante, un jugador que ha copado la banca una vez, y ha perdido tiene prioridad al banco por segunda vez y tercera vez pero no más de tres veces consecutivas.

Después de hechas todas las apuestas, el "croupier" instruirá al banquero a servir las cartas. El banquero sirve una carta tapada a los jugadores; entonces una carta tapada para sí mismo, entonces otra carta tapada a los jugadores, entonces otra carta tapada para sí mismo, de manera que hay dos cartas tapadas para los jugadores en el centro de la mesa y dos cartas también tapadas en el frente del banquero. El "croupier" entonces pasará las dos cartas del punto al jugador que haya efectuado la apuesta mayor contra el banco.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es formar, con dos o tres cartas una combinación que sume lo más cerca posible 9-19 ó 29. La última cifra es la que se lee. Las figuras y los 10 valen 10, ó 0, diez o cero, las otras cartas por su número. En otras palabras, la figura del rey, o un cinco valen cinco, y matan a un diez y un cuatro que valen catorce. Si cualquier jugador tiene una cuenta de 8 ó 9 en sus primeras dos cartas tendrá lo que se llama un

"natural" y mostrará sus cartas inmediatamente. Si solamente el banquero tiene un "natural" ganará todas las apuestas en contra de su banco. Si solamente el punto tiene en "natural" el banquero pagará las apuestas en contra de su banco. Un "natural" de 9 derrotará un "natural" de 8; dos naturales del mismo número resultarán en un empate y ninguna de las partes gana o pierde, sino que se retirarán las apuestas, se echarán las cartas a la pila de descartes y se procederá a echar una nueva mano siguiendo el procedimiento indicado.

Si ninguna de las dos partes en el juego, "banquero" o "punto" tiene un "natural" corresponde al punto hablar primero, esto es, decir lo que quiere. Esta carta se sirve descubierta. El banquero decide pedir carta o no, como indiquen las reglas que gobiernan el pedido de carta para el banquero. En caso de que el banquero pida carta, la carta será descubierta. No se puede servir más de una carta ni el banquero ni el punto. Cuando ambos jugadores se han plantado o pedido, se mostrarán todas las cartas y el que esté más cerca de nueve, gana las apuestas; si tuvieren el mismo total, resultaría en un empate y nadie gana ni pierde y el juego continúa como ya se ha indicado.

REGLAS QUE GOBIERNAN EL PEDIDO DE CARTAS

1- Reglas para el "Punto":

El "punto" está obligado a pedir carta con un conteo de cuatro o menos; está obligado a "plantarse" con seis ó siete, y tendrá opción de pedir cartas o "plantarse" con conteo de cinco.

2- Reglas para el "Banquero":

Los números en paréntesis en la siguiente tabla, tienen la opción de pedir carta o plantarse.

BANQUERO PIDE CARTA CUANDO SE SIRVE	BANQUERO TIENE	BANQUERO NO PIDE CUANDO SIRVE
A-2-3-4-5-6-7-10-J-Q-K	3	8 (9)
2-3-4-5-6-7	4	A-8-9-10-J-Q-K
5-6-7	5	A-2-3-(4)-8-9-10-J-Q-K
6-7	6	A-2-3-4-5-8-9-10-J-Q-K

El banquero siempre pedirá carta con un conteo 0-1-2

El banquero nunca pedirá carta con un conteo de 7

El banquero confrontará un juego de 8 ó 9 inmediatamente.

Si el punto no pide carta, el banquero se plantará sólo en 6 ó 7.

No serán permitidas las equivocaciones; si alguna fuera cometida sería compulsorio reconstruir la parada.

Si saliera una carta expuesta del "zapato", la misma será descartada y puesta en la pila de descartes.

LIMITES

El límite máximo autorizado por la Junta, para la banca en cualquier sala, será de $1,000 (mil dólares).

76(a)-C3 et seq.

BACCARAT

EQUIPO

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

CARTAS

De tres a seis paquetes, de 52 cartas, del tipo conocido como baraja "americana" barajadas conjuntamente; más dos "jokers" o mono.

NUMERO DE JUGADORES

Los mismos que en el juego de Chemin de Fer.

BARAJEO

El procedimiento es igual al de Chemin de Fer.

PROCEDIMIENTO DEL JUEGO

Se selecciona el banquero en la misma forma que en el juego de Chemin de Fer. Una vez seleccionado el "banquero" éste se sienta al frente del "croupier" en la mesa. El banquero 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 continúa el procedimiento en forma que haya dos cartas tapadas en cada sección de la mesa y dos cartas también tapadas en frente de él.

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 perdiere el total de la banca antes de que se terminen las cartas, él puede reponer dicha banca y continuar con el juego. El resto del procedimiento en este juego es exactamente igual al de Chemin de Fer.

PORCIENTO DE DESCUENTO PARA LA CASA

El mismo que en el juego de Chemin de Fer.

LIMITES

El mismo que en el juego de Chemin de Fer.