ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑÍA DE TURISMO

5522

ENMIENDAS AL REGLAMENTO RELATIVO A LA
LEY DE JUEGOS DE AZAR, SEGÚN ENMENDADA,
APROBADO EL 22 DE AGOSTO DE 1949, SEGÚN ENMENDADO

ÍNDICE

Sección 76-20.- Fianza 1

Sección 76-21.- Dinero en Efectivo y Cuenta Corriente Afianzada ("Bonded Checking Account") 2

Sección 76a-1.- Concesionarios 4

Sección 76a-5.- Horario de Juego; Prohibición de Abrir Viernes Santo 7

Sección 76a-35.- Límites en Ruletas 8

Sección 76a-41.- Apuestas, gabelas y límites autorizados por el Director Ejecutivo 10

Sección 76a-55.- Límites en "Black Jack 14

Sección 76a-70.- Límites en Baccarat 15

Sección 76a-80.- CARIBBEAN Stud Poker - Definiciones 16

Sección 76a-81.- Equipo 18

Sección 76a-82.- Apertura de una Mesa para Juego 22

Sección 76a-83.- Barajada y Corte de Cartas 23

Sección 76a-84.- Rangos de CARIBBEAN Stud Poker 25

Sección 76a-85.- Apuestas 28

Sección 76a-86.- Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual 29

Sección 76a-87.- Procedimiento para repartir cartas de la mano 32

Sección 76a-88.- Procedimiento para Repartir Cartas de un Zapato de Repartir Cartas Automático 35

Sección 76a-89.- Apuestas "Bet"; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas 37

Sección 76a-90.- Pago Progresivo 42

Sección 76a-91.- Proporción de Pagos 43

Sección 76a-92.- Procedimientos para Pago de Pago Progresivo 46

Sección 76a-93.- Irregularidades 48

Sección 76a-94.- Apuestas de Pago Progresivo en CARIBBEAN Stud Poker 50

Sección 76a-95.- Límites 57

Sección 76a-96.- Let Hit Ride Stud Poker - Definiciones 58

Sección 76a-97.- Let Hit Ride - Equipo 59

Sección 76a-98.- Rangos de Let Hit Ride 62

Sección 76a-99.- Apertura de una Mesa para Juego 64

Sección 76a-100.- Barajada y Corte de Cartas 65

Sección 76a-101.- Apuestas 67

Sección 76a-102.- Procedimiento para Repartir las Cartas desde un Zapato de Repartir Manual 69

Sección 76a-103.- Procedimiento para Repartir Cartas de la Mano 72

Sección 76a-104.- Procedimiento para Repartir Cartas desde un Zapato de Repartir Cartas Automático . . . 75

Sección 76a-105.- Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego 77

Sección 76a-106.- Proporciones de Pagos 82

Sección 76a-107.- Irregularidades 83

Sección 76a-108.- Límites 85

Sección 76a-109.- Big Six Wheel - Equipo 86

Sección 76a-110.- Probabilidades de Pago 87

Sección 76a-111.- Apuestas y Giro de la Rueda 88

Sección 76a-112.- Límites en "Big Six Wheel" 89

Sección 76a-113.- Pai Gow Poker - Definiciones 90

Sección 76a-114.- Pai Gow Poker – Equipo 91

Sección 76a-115.- Rangos de Pai Gow Poker; Cartas; Manos de Poker 95

Sección 76a-116.- Agitador y Dados de Pai Gow Poker; Generador de Números al Azar Computarizado 99

Sección 76a-117.- Apertura de una Mesa para Juego . . . 100

Sección 76a-118.- Barajada y Corte de Cartas 102

Sección 76a-119.- Apuestas 105

Sección 76a-120.- Procedimiento para Repartir las Cartas desde un Zapato de Repartir Manual . . 106

Sección 76a-121.- Procedimiento para Repartir Cartas de la Mano 109

Sección 76a-122.- Procedimiento para Repartir Cartas desde un Zapato de Repartir Cartas Automático . . 112

Sección 76a-123.- Procedimiento para Determinar la Posición de Comienzo para Repartir las Cartas o Entregar los Grupos de Cartas 115

Sección 76a-124.- Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego; Acomodar las Manos; Pago y Recogido de Apuestas; Proporciones de Pago; Comisión("Vigorish") 117

Sección 76a-125.- Jugador como Banco; Co-Banco; Selección del Banco; Procedimientos para Repartir las Cartas 122

Sección 76a-126.- Irregularidades; Tirada de Dados Inválida 135

Sección 76a-127.- Un Jugador que Apuesta en más de un Espacio de Apuesta 138

Sección 76a-128.- Apuesta Adicional Permisible 138

Sección 76a-129.- Límites 141

Sección 76a-130.- Pai Gow Tiles - Definiciones 143

Sección 76a-131.- Pai Gow Tiles - Equipo 145

Sección 76a-132.- Rangos de Manos de Pai Gow Tiles . . 148

Sección 76a-133.- Apertura de una Mesa para Juego; Procedimientos para Barajar 152

Sección 76a-134.- Apuestas 155

Sección 76a-135.- Procedimientos para Repartir los "Tiles" 156

Sección 76a-136.- Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego; Fijar las Manos; Pago y Recogido de Apuestas; Proporciones de Pago; Comisión ("Vigorish") 158

Sección 76a-137.- Jugador como Banco; Co-Banco; Selección del Banco; Procedimientos para Repartir los "Tiles" 163

Sección 76a-138.- Irregularidades; Tirada de Dados Inválida 173

Sección 76a-139.- Un Jugador que Apuesta en más de un Espacio de Apuesta 174

Sección 76a-140.- "Tiles" de Pai Gow Tiles; Recibo; Almacenamiento; Inspecciones y Retiro 175

Sección 76a-141.- Límites 180

Sección 76b-106.- Máximo de Máquinas Autorizadas . . . 181

Sección 76b-108.- Verificación de Rédito para el Operador 183

Sección 76b-113.- Banca de Dinero en Efectivo 184

Sección 76b-116.- Depósito de Monedas en las Máquinas 185

Sección 76c-1.- Adopción, Enmienda y Revocación de Reglamentos; Procedimientos 186

Sección 76c-2.- Contenido del Aviso 189

Sección 76c-3.- Contenido, Estilo y Forma del Reglamento 190

Sección 76c-4.- Expediente 190

EFECTIVIDAD 191

Núm. 5522
Fecha 3 de septiembre de 1996 2:00 p.m.
Aprobado: Norma E. Burgos
Secretaria de Estado
Por: Secretaria Auxiliar de Estado

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑÍA DE TURISMO

ENMIENDAS AL REGLAMENTO RELATIVO A LA
LEY DE JUEGOS DE AZAR, SEGÚN ENMENDADA,
APROBADO EL 22 DE AGOSTO DE 1949, SEGÚN ENMENDADO

Estas enmiendas al Reglamento de Juegos de Azar se adoptan en virtud de lo dispuesto en los Artículos 5(c) y 17 de la Ley Núm. 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada, (Ley de la Compañía de Turismo de Puerto Rico), el Artículo 4 (j) del Plan de Reorganización Núm. 4 de 22 de junio de 1994, según enmendado que crea el Departamento de Desarrollo Económico y Comercio y conforme a lo dispuesto en los Artículos 7 y 8 de la Ley Núm. 185 de 3 de septiembre de 1996, Ley que enmienda la Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada, conocida como Ley de Juegos de Azar.

Sección 76-20.

Se enmienda la Sección 76-20 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76-20.- Fianza. - Todo concesionario prestará ante la Compañía de Turismo una fianza que responda por un mínimo de $100,000, o una cantidad mayor, según sea el caso, para garantizar el pago al público de las deudas de juego del concesionario. La previa aprobación de tal fianza por la Compañía de Turismo y la vigencia de la misma será requisito indispensable para la operación de toda sala de juego."

Sección 76-21.

Se enmienda la Sección 76-21 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76-21.- Dinero en Efectivo y Cuenta Corriente Afianzada ("Bonded Checking Account"). -

(A) Todo concesionario deberá tener en su caja cuando abra las puertas de la sala de juego al público, durante el horario diurno y el nocturno, una cantidad no menor de $50,000 en efectivo si opera ruletas, Big Six Wheel, CARIBBEAN Stud Poker y Let hit Ride con máximo de $20.00, y mesas de dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de $200.00.

(B) No podrán operarse límites más altos con la banca mínima dispuesta en el párrafo (A) de esta sección. Disponiéndose, que para operar ruletas, Big Six Wheel, CARIBBEAN Stud Poker y Let hit Ride con máximo de $50.00, mesas de dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de $500.00 y mesas de Baccarat con máximo de $2,000.00 se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de $20,000.00 por cada mesa operada. Disponiéndose, además, que para operar ruletas, Big Six Wheel, CARIBBEAN Stud Poker y Let hit Ride con máximo de $100.00, mesas de dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles 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 de $40,000.00 por mesa operada y, para operar ruletas, Big Six Wheel, CARIBBEAN Stud Poker y Let hit Ride con máximos de $150, mesas de dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de $2,000.00, y mesas de Baccarat con máximo de $6,000.00 se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de $60,000 por mesa operada.

(C) Disponiéndose que la cantidad adicional a la banca mínima aumentará por $10,000 por mesa sobre los $60,000 requeridos por la última categoría antes descrita en la siguiente forma:

(1) por cada aumento de $25 adicionales sobre los $150 en los límites de Ruleta, Big Six Wheel, CARIBBEAN Stud Poker y Let hit Ride Poker;

(2) por cada aumento de $500 adicionales sobre los $2,000 en los límites de Dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles; y

(3) por cada aumento de $1,000.00 adicionales sobre los $6,000 en los límites de Baccarat.

(D) Disponiéndose además, que en la alternativa, todo concesionario podrá mantener una cantidad mínima de dinero en efectivo de $100,000 en su caja, y cualquier cantidad adicional requerida bajo la fórmula antes expuesta podrá ser depositada en una

cuenta corriente afianzada ("bonded checking account")."

Sección 76a-1.

Se enmienda la Sección 76a-1 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-1.- Concesionarios. - Una vez solicitada a la Compañía de Turismo de Puerto Rico una licencia que concede el derecho a operar una sala de juegos, de acuerdo con las disposiciones de la Ley Núm. 221, del 15 de mayo de 1948, según enmendada, (15 L.P.R.A. Secs. 71 a 79) y otorgada la misma por el Comisionado de Instituciones Financieras, los concesionarios cumplirán las disposiciones señaladas en la Ley y además, las siguientes:

(1) Los concesionarios de licencias para operar una sala de juegos someterán a la Compañía de Turismo de Puerto Rico un proyecto contentivo de los distintos juegos que se propone desarrollar en su sala de juegos. Una vez aprobado el proyecto no podrá celebrarse juego alguno en la sala que no esté incluido en el mismo. No obstante, el Director Ejecutivo considerará peticiones para incluir otros juegos y aprobará o denegará las solicitudes correspondientes.

(2) Cuando el o los concesionarios no operen personalmente la sala de juegos, asignarán un administrador o gerente, quien en forma permanente le representará y cumplirá todas las obligaciones de éste.

(3) En caso que surja alguna discrepancia entre los concesionarios, su representante o empleado, y algún inspector autorizado por el Director Ejecutivo, con motivo del ejercicio de sus funciones, los concesionarios o su representante acatarán la resolución del inspector manteniendo el derecho a solicitar de la Compañía de Turismo de Puerto Rico que revise su decisión.

(4) Todo concesionario de un casino, para garantizar el pago de las apuestas en las mesas de juego, tendrá en caja, en el establecimiento, una cantidad mínima de dinero en efectivo de $50,000 cuando opera bajo la banca mínima dispuesta en el párrafo (A) de la sección 76-21, o de $100,000 cuando opera bajo la alternativa dispuesta en el párrafo (C) de la sección 76-21. 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 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 juegos puede ser utilizado en cualquier momento, por el concesionario para reponer la banca.

(5) Todo concesionario de un casino con máquina tragamonedas proveerá diariamente para la operación de tragamonedas la banca en dinero efectivo requerida por la sección 76b-113 para el pago de los premios que puedan obtenerse en las máquinas y proveerle cambio al jugador.

(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, el Director Ejecutivo, 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 del Director Ejecutivo una vista. En dicho caso, el Director Ejecutivo señalará fecha para dicha vista, con la mayor premura posible y el concesionario del casino deberá mostrar suficiente evidencia para probar a satisfacción del Director Ejecutivo que la situación creada se debió a causas imprevistas de tal naturaleza que al concesionario del casino le fue imposible solucionarla en el momento del incidente a satisfacción de los apostadores y del Inspector del Gobierno.

(7) Los concesionarios y sus empleados vienen obligados a suministrar al Director Ejecutivo 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) Ningún concesionario, agentes o empleados de éste podrá anunciar las salas de juego al público en Puerto Rico. Se autoriza la publicidad en periódicos, revistas, radio, televisión o cualquier otro medio publicitario, de nuestros juegos de azar en el exterior previa la aprobación de la Compañía de Turismo sobre la redacción de tal anuncio, el cual deberá ser sometido en borrador a la Compañía de Turismo. No se permitirá tomar fotografías, ni filmar películas dentro del casino, en ningún momento sin la previa autorización de la Compañía de Turismo."

Sección 76a-5.

Se enmienda la Sección 76a-5 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-5.- Horario de Juego; Prohibición de Abrir Viernes Santo. -

(A) Las salas de juegos que así lo solicitaren y fueren autorizadas por la Compañía de Turismo podrán abrir sus puertas al público desde las doce (12:00 M) del mediodía sujeto a las disposiciones de la Ley Núm. 11 del 30 de octubre de 1975. Disponiéndose, que bajo ninguna circunstancia el horario de juego excederá el período comprendido de doce del mediodía (12:00 m.) a cuatro de la mañana (4:00 a.m.).

(B) En aquellos casos en que el casino desee establecer un horario diferente al cual está autorizado,

deberá solicitarlo por escrito al Director Ejecutivo y sólo podrá ponerlo en vigor cuando reciba autorización escrita del Director Ejecutivo y al efecto lo mantenga anunciado al público en un sitio conspicuo dentro del casino.

(C) 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.

(D) Los casinos permanecerán cerrados el Viernes Santo de cada año a partir de las 12:01 a.m. (medianoche) del viernes hasta las 12:01 p.m. (mediodía) del día siguiente (sábado)."

Sección 76a-35.

Se enmienda la Sección 76a-35 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-35.- Límites en Ruletas. - A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará ruletas con límites de juego de $1.00 mínimo a $1,000.00 máximo por jugada; disponiéndose que el límite máximo por jugada que se establezca para toda apuesta colocada en cualquier posición cuya proporción de pago es de 2 a 1 o Par (Columnas, Docenas, Color, Pares o Nones y Grandes y Chicos) será el producto del límite máximo establecido y la serie de oportunidades establecidas en la tabla a continuación para dicha posición. El límite máximo por jugada que se establezca para toda apuesta colocada en cualquier posición cuya proporción de pago

sea mayor de 2 a 1 (Pleno, Semi-Pleno, Calle, Cuadro, Línea (1-2-3-0-00) y Línea) será el límite máximo autorizado para esa mesa. Entendiéndose que el jugador no podrá jugar menos del mínimo establecido por tirada.

Al establecer los límites de juego en las ruletas, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el límite mínimo de juego y el límite máximo de juego en cada ruleta. Por ejemplo, una ruleta con un límite mínimo de juego de $1.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $10.00.

TIPO DE APUESTA, OPORTUNIDAD Y PROPORCIÓN DE PAGO

APUESTAS	SERIE DE OPORTUNIDADES	PROPORCIÓN DE PAGO
Pleno(Straight)	1	35 to 1
Semi-Pleno(Split)	2	17 to 1
Calle (Street)	3	11 to 1
Cuadros(Squares)	4	8 to 1
Línea(1-2-3-0-00)	5	6 to 1
Línea (Line)	6	5 to 1
Columnas(Columns)	12	2 to 1
Docenas(Dozens)	12	2 to 1
Color (Color)	18	Even
Pares o Nones (Even or Odd)	18	Even
Grandes y Chicos (Highor Low)	18	Even

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 así establecidos. El límite máximo del 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-41.

Se enmienda la Sección 76a-41 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-41.- <u>Apuestas, gabelas y límites autorizados por el Director Ejecutivo</u>. - A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de dados con límites de juego de $2.00 mínimo a $10,000.00 máximo por jugada.

Al establecer los límites en las mesas de dados, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de veinte (20) veces entre el mínimo y el máximo de dicha mesa. Por ejemplo, una mesa de dados con un límite

mínimo de juego de $100.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $2,000.00.

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 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 y/o cuenta corriente afianzada 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 mayores de $500.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

PROPORCIÓN DE PAGO

TIPO DE APUESTA	PROPORCION DE PAGO
APUESTA BASICA	
"Win or Pass Line"	Parejo
"Lose or Don't Pass Line"	Parejo
"Come or Don't Come"	Parejo
"Hardway Six"	9 a 1
"Hardway Eight"	9 a 1
"Hardway Four"	7 a 1
"Hardway Ten"	7 a 1
"Field" (2-3-4-9-10-11-12)	Parejo*
"Seven" (7)	4 a 1
"Eleven" (11)	15 a 1
"Crap Three" (2-1)(1-2)	15 a 1
"Crap Aces" (1-1)	30 a 1
"Crap Sixes" (6-6)	30 a 1
"Any Craps"(2-1)(1-2)(1-1)(6-6)	7 a 1

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

JUGADAS DE PROPOSICION A FAVOR ("Place Bets to Win")

APUESTAS A FAVOR DEL NUMERO	PROPORCION DE PAGO
Cuatro (4) ó Diez (10)	9 a 5
Cinco (5) ó Nueve (9)	7 a 5
Seis (6) u Ocho (8)	7 a 6 o parejo en jugada de menos de$6.00
El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "comprar el 4 ó el 10 en cuyo caso pagará el cinco porciento (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 NUMERO	EL JUGADOR COTIZA
Cuatro (4) ó Diez (10)	11 a 5
Cinco (5) ó Nueve (9)	8 a 5
Seis (6) u Ocho (8)	5 a 4 o parejo en jugada de menos de $6.00
*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	PROPORCION DE PAGO
Si el punto es:	
Cuatro (4) ó Diez (10)	Dos a uno (2 a 1)
Cinco (5) ó Nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)
Seis (6) u Ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)

GABELAS DETRAS DE LA LINEA PERDEDORA O

JUGADA DE NUEVO PUNTO PERDEDOR

TIPO DE APUESTAS	EL JUGADOR COTIZA
Si el punto es:	
Cuatro (4)ó Diez (10)	Dos a uno (2 a 1)
Cinco (5) ó Nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)
Seis (6) u Ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)
Cuando el jugador cotiza, es éste quien da la gabela a la casa.	

Cuando el punto fuere "5" ó "9" ó "6" u "8" se aplicará el pago que asegura la proporción correcta de pago en las gabelas ("Full Odds")."

Sección 76a-55.

Se enmienda la Sección 76a-55 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-55.- Límites en "Black Jack". - A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de "Black Jack" con límites de juego de $2.00 mínimo a $10,000.00 máximo por jugada.

Al establecer los límites en las mesas de "Black Jack" el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de veinte (20) veces entre el mínimo y el máximo de dicha mesa. Por ejemplo, una mesa de "Black Jack" con un límite mínimo de juego de $100.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $2,000.00.

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 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 y/o cuenta corriente afianzada 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 mayores de $500.00 para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario."

Sección 76a-70.

Se enmienda la Sección 76a-70 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-70.- Límites en Baccarat. - A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de baccarat con límites de juego de $10.00 mínimo a $25,000 máximo por jugada.

Al establecer los límites en las mesas de baccarat, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de cuarenta (40) veces entre el mínimo y el máximo de dicha mesa. Por ejemplo, una mesa de baccarat con un límite mínimo de juego de $10.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $400.00.

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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-80.

Se añade la Sección 76a-80 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-80.- Caribbean Stud Poker - Definiciones. - Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Caribbean Stud Poker, tendrán los significados siguientes a menos que se indique claramente lo contrario:

"Apuesta Ante" significa la apuesta inicial que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.

"Apuesta Bet" significa una apuesta adicional hecha por un jugador, en una cantidad doble de la apuesta "Ante" del jugador, después que todas las cartas para la ronda de juego han sido repartidas pero antes de que las cartas cerradas del "croupier" se enseñen.

"Fold" significa el retiro de un jugador de una ronda de juego descartando su mano de cartas después que todas las cartas se hayan repartido y antes de hacer una apuesta "Bet".

"Mano" significa la mano de cinco cartas repartida a cada jugador y al "croupier".

"Carta cerrada" significa cualquiera de las cuatro cartas que se le reparten boca abajo al "croupier".

"Mano de Pago Progresivo" significa una "Misma Pinta", "Casa Llena", "Cuatro de una Clase", "Escalera Misma Pinta" o "Escalera Flor Real", según se definen en las secciones 76a-84 y 76a-90.

"Empuje" significa un empate ("tie"), como se define en la sección 76a-89.

"Mano que cualifica" significa la mano del "croupier" según se define en la sección 76a-89, con un rango de as, rey, cuatro, tres y dos o mejor.

"Rango" ("ranking") significa la posición relativa de una carta o un grupo de cartas según se define en la sección 76a-84.

"Ronda de juego" o "ronda" significa un ciclo completo de juego durante el cual todos los jugadores que se encuentren jugando en la mesa en ese momento han recibido una mano, se han retirado ("folded") o apostado

a la misma, y se les han pagado sus apuestas o las mismas han sido recogidas a tenor con las reglas aquí dispuestas.

"Stub" significa la porción del paquete de cartas restante después que se han repartido todas las cartas de la ronda de juego.

"Palo" ("suit") significa una de las cuatro categorías de cartas: flor, diamante, corazón o espada, sin que un palo sea mayor que otro en rango."

Sección 76a-81.

Se añade la Sección 76a-81 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-81.- Equipo. -

(A) Caribbean Stud Poker se jugará en una mesa que tenga posiciones para apostar para 6 o 7 jugadores en un lado de la mesa y un lugar para el "croupier" en el lado opuesto.

(B) El paño que cubre la mesa de Caribbean Stud Poker (el "layout") deberá ser aprobado previamente por la Compañía de Turismo y como mínimo deberá tener impreso lo siguiente:

(1) El nombre del concesionario;

(2) Un encasillado separado en cada posición de apostar designado para colocar las apuestas "Ante";

(3) Un encasillado separado ubicado inmediatamente detrás de cada encasillado

para la apuesta "Ante" para colocar las apuestas "Bet"; y

(4) Las inscripciones "Payout Limit of $5,000 per Hand on Bet Wagers" y "Bet Wager Void Unless Dealer has Ace/King or Better," que en el idioma español sería "Límite de Pago de $5,000 por Mano en Apuestas Bet" y "Apuesta Bet Nula a menos que Croupier tenga As/Rey o Mejor" si el máximo de apuesta autorizado por jugada es igual o menor de $5,000 o, si el máximo de apuesta autorizado excede los $5,000, aquellas inscripciones que la Compañía de Turismo requiera.

(C) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un letrero que explique, en la forma aprobada por la Compañía de Turismo, los detalles del límite de pago de $5,000 autorizado por la sección 76a-91, o cualquier otro límite de pago mayor de $5,000, que haya sido previamente aprobado por la Compañía de Turismo.

(D) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un "drop box" y una caja para propinas anejadas ambas al mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "croupier" en aquellas ubicaciones aprobadas por la Compañía de Turismo.

(E) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá para cada posición de apuesta un "acceptor device" para colocar las apuestas progresivas montado directamente frente al encasillado para la apuesta "Ante" respectivo. Cada "acceptor device" tendrá una luz que se iluminará al momento de insertar y aceptar una ficha de juego.

(F) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un panel de control localizado en un área de la mesa según aprobado por la Compañía de Turismo. El panel de control estará equipado con un botón "lock-out" el cual, una vez activado por el "croupier" según se dispone en la sección 76a-86, prevendrá a cualquier jugador de depositar una ficha de juego en el "acceptor device".

(G) Cada mesa de Caribbean Stud Poker estará equipada con una máquina de inventario de pago de mesa ("table inventory return") mecánica, eléctrica o electrónica que permitirá que todas las fichas de juego depositadas en los "acceptor devices" mencionados en el párrafo (E) de esta sección sean recogidas e inmediatamente devueltas a un área designada dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") antes de repartir una mano. La máquina de inventario de pago de mesa ("table inventory return")

deberá ser diseñada y construida para tener cualquier característica que la Compañía de Turismo requiera para mantener la seguridad e integridad del juego. El procedimiento para la operación de todas las funciones de la máquina de inventario de mesa ("table inventory return") será sometido a y aprobado por la Compañía de Turismo.

(H) Excepto según se dispone en el párrafo (I) de esta sección, Caribbean Stud Poker se jugará con un paquete de 52 cartas con reversos del mismo color y diseño, una carta adicional de color amarillo o verde entero que se utilizará a tenor con los procedimientos expuestos en la sección 76a-83.

(I) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía de Turismo, una máquina de barajar automática, se permitirá al concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:

(1) Cada paquete de cartas cumple con los requisitos dispuestos en el párrafo (H) de esta sección;

(2) Los reversos de las cartas de los dos paquetes son de color distinto;

(3) Un paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo

repartido o utilizado para jugar el juego;

(4) Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y

(5) Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento dado."

Sección 76a-82.

Se añade la Sección 76a-82 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-82.- Apertura de una Mesa para Juego.

(A) Luego de recibir en la mesa un paquete de cartas previamente inspeccionado por un Inspector, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor asignado a la mesa verificará dicha inspección.

(B) Luego de la inspección de las cartas hecha por el "croupier" y verificada por el supervisor asignado a la mesa, las cartas se desplegarán boca arriba en la mesa para una inspección visual por el primer jugador que llegue a la mesa. Las cartas estarán colocadas por palo y en secuencia.

(C) Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar visualmente las cartas, éstas se colocarán boca abajo sobre la mesa, y serán mezcladas por un "washing" o "chemmy shuffle" de cartas y agrupadas. Luego de agrupar las cartas, éstas serán barajadas a tenor con la sección 76a-83.

(D) Si el concesionario utilizara una máquina de barajar automática y dos paquetes de cartas son recibidos en la mesa a tenor con la sección 76a-81, cada paquete de cartas será ordenado, inspeccionado, verificado, separado, inspeccionado, mezclado, recogido y barajado por separado a tenor con lo dispuesto en los párrafos (A) a (C) de esta sección.

(E) Todas las cartas abiertas para ser utilizadas en una mesa de Caribbean Stud Poker serán cambiadas por lo menos una vez cada ocho horas. Los procedimientos para cumplir con esta sección serán sometidos a la Compañía de Turismo para aprobación."

Sección 76a-83.

Se añade la Sección 76a-83 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-83.- <u>Barajada y Corte de Cartas</u>. -

(A) Inmediatamente antes de comenzar un juego y luego de completar cada ronda de juego, el "croupier" barajará las cartas, ya sea

manualmente o mediante el uso de una máquina de barajar automática, para que así las cartas queden mezcladas al azar. Cuando se termine de barajar, el "croupier" o la máquina colocarán el paquete de cartas en un solo grupo, disponiéndose, sin embargo, que nada de lo aquí dispuesto se entenderá como que prohíbe el uso de una máquina de barajar automática, la cual, al terminar de barajar las cartas, transfiere el paquete de cartas directamente a un zapato de repartir.

(B) Luego de que las cartas han sido barajadas y agrupadas, el "croupier" deberá:

(1) Si las cartas fueron barajadas utilizando una máquina automática para barajar, repartir o entregar las cartas a tenor con los procedimientos que se disponen en la sección 76a-86, 76a-87 o 76a-88; o

(2) Si las cartas fueron barajadas manualmente, cortar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de esta sección.

(C) Si se requiere un corte de cartas, el "croupier" utilizando una mano, cortará el paquete de cartas tomando por lo menos un grupo de diez (10) cartas del tope del paquete y colocándolo encima de la carta de cubierta. El "croupier" colocará las cartas restantes del paquete encima del grupo de las cartas que

fueron cortadas. De ahí en adelante, el "croupier" removerá la carta de cubierta y la colocará en el anaquel de descarte ("discard rack"). El "croupier" procederá a repartir las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-86, 76a-87 o 76a-88. La carta de cubierta deberá ser colocada siempre en frente del paquete de cartas antes del corte de cartas por el "croupier".

(D) Cuando no haya actividad de juego en una mesa de Caribbean Stud Poker que está abierta para juego, las cartas estarán separadas sobre la mesa ya sea boca abajo o boca arriba. Si las cartas están boca abajo, éstas serán volteadas boca arriba una vez llegue un jugador a la mesa. Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar las cartas, los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de la sección 76a-82 serán completados."

Sección 76a-84.

Se añade la Sección 76a-84 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-84.- Rangos de Caribbean Stud Poker. -

(A) El rango de las cartas que se utiliza en Caribbean Stud Poker, para determinar las manos ganadoras, en orden de mayor a menor rango será: as, rey, reina, jota, diez,

nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. No obstante lo anterior, un as podrá ser utilizado para completar una "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") o "Escalera" ("Straight") formada con un dos, tres, cuatro y cinco.

(B) Las manos de poker permitidas en un juego de Caribbean Stud Poker, en orden de mayor a menor rango, serán:

(1) "Escalera Flor Real" ("Royal Flush") es una mano que consiste de un as, rey, reina, jota y diez de un mismo palo;

(2) "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") es una mano que consiste de cinco cartas del mismo palo en rango consecutivo, con rey, reina, jota, diez y nueve siendo la Escalera Misma Pinta de mayor rango y as, dos, tres, cuatro y cinco siendo la Escalera Misma Pinta de menor rango;

(3) "Cuatro de una Clase" ("Four-of-a-Kind") es una mano que consiste en cuatro cartas de un mismo rango, con cuatro ases siendo el mayor rango y cuatro dos el de menor rango;

(4) "Casa Llena" ("Full House") es una mano que consiste de "tres de una misma clase" y "un par", con tres ases y dos reyes siendo la Casa Llena de mayor rango y tres dos y dos tres la de menor rango;

(5) "Misma Pinta" ("Flush") es una mano que consiste de cinco cartas del mismo palo;

(6) "Escalera" ("Straight") es una mano que consiste de cinco cartas de rango consecutivo, con un as, rey, reina, jota y diez siendo la escalera de mayor rango y un as, dos, tres, cuatro y cinco siendo la escalera de menor rango; disponiéndose, sin embargo, que un as no podrá ser combinado con ninguna otra secuencia de cartas para propósitos de determinar una mano ganadora (por ejemplo, reina, rey, as, dos, tres);

(7) "Tres de una Clase" ("Three-of-a-Kind") es una mano que consiste de tres cartas del mismo rango, con tres ases siendo la de mayor rango y tres dos la de menor rango;

(8) "Dos Pares" ("Two Pairs") es una mano que consiste de dos pares, con dos ases y dos reyes siendo la de mayor rango y dos tres y dos dos la de menor rango; y

(9) "Un Par" ("One Pair") es una mano que consiste de dos cartas del mismo rango, con dos ases siendo el par de mayor rango y dos dos el de menor rango.

(C) Cuando se comparan dos manos de poker de rango idéntico conforme a las disposiciones de esta sección, o que no contengan ninguna de las

manos autorizadas en esta sección, la mano que contenga la carta de mayor rango según se dispone en el párrafo (A) de esta sección que no se encuentre en la otra mano será considerada como la mano de mayor rango. Si las manos son de rango idéntico después de aplicar esta disposición, las manos se considerarán un empuje."

Sección 76a-85.

Se añade la Sección 76a-85 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-85.- Apuestas. -

(A) Todas las apuestas en Caribbean Stud Poker se harán colocando fichas en los encasillados de apostar apropiados que aparecen en el "layout" de la mesa. No se aceptarán apuestas verbales ni en efectivo.

(B) Todas las apuestas "Ante" serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-86, 76a-87 o 76a-88. Excepto por lo dispuesto en la sección 76a-86, no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna luego de que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas."

(C) Al colocar una apuesta "Ante", un jugador podrá, a su discreción, colocar una apuesta de pago progresivo ("progressive payout wager")

depositando una ficha de $1 en el "acceptor device" designado para ese jugador. Cada jugador será responsable de verificar que su respectiva luz del "acceptor device" haya sido debidamente encendida.

(D) Una apuesta "Bet" se hará a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-89.

(E) No se permitirá a un jugador jugar más de una mano por ronda de juego.

(F) Solo jugadores que están sentados en la mesa de Caribbean Stud Poker podrán colocar una apuesta en el juego. Una vez un jugador ha colocado una apuesta y recibido cartas, ese jugador permanecerá sentado hasta que termine la ronda de juego."

Sección 76a-86.

Se añade la Sección 76a-86 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-86.- Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual. -

(A) Si un concesionario escoge repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual, el zapato de repartir cartas deberá ser previamente aprobado por la Compañía de Turismo y estará localizado en la mesa en una posición aprobada por la Compañía de Turismo. Cuando los procedimientos requeridos por la sección 76a-83 hayan sido completados, el

paquete de cartas se colocará en el zapato de repartir cartas ya sea por el "croupier" o por una máquina automática de barajar.

(B) Antes de repartir las cartas y después de que todas las apuestas "Ante" y apuestas al pago progresivo hayan sido colocadas, el "croupier" anunciará "No más apuestas" y oprimirá el botón de "lock-out" en el panel de control de la mesa. Una vez se haya oprimido el botón de "lock-out", si alguna apuesta ha sido colocada en el pago progresivo, el "croupier" removerá tales apuestas de la máquina de inventario de pago de mesa ("table inventory return device"), y del "layout" al frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"), verificará que el número de fichas de juego apostadas sea igual al número de luces prendidas en los "acceptor devices", y colocará las fichas en el recipiente de inventario de la mesa.

(C) Cada carta será removida del zapato de repartir con la mano del "croupier" que esté mas cerca al zapato de repartir y se colocará en el espacio apropiado del "layout" con la mano opuesta.

(D) El "croupier" repartirá la primera carta, boca abajo, al jugador a su extremo izquierdo y luego moviéndose de izquierda a derecha alrededor de la mesa, repartirá una carta boca

abajo a todos los demás jugadores. El "croupier" entonces repartirá una carta boca abajo al espacio directamente al frente del recipiente del inventario de mesa ("table inventory container") designado para la mano del "croupier". Este procedimiento se repetirá hasta que todos los jugadores hayan recibido cinco cartas boca abajo; disponiéndose, sin embargo, que la quinta carta del "croupier" se repartirá boca arriba. Las cartas se repartirán a cada jugador directamente encima de la carta anterior de ese jugador.

(E) Una vez se hayan repartido cinco cartas a cada jugador y al espacio designado para la mano del "croupier", el "croupier" removerá el "stub" del zapato de repartir manual y, excepto por lo dispuesto en el párrafo (F) de esta sección, colocará el "stub" en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas.

(F) El "croupier" contará el "stub" por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas aún está presente en el paquete. El "croupier" determinará la cantidad de cartas en el "stub" contando las cartas boca abajo en el "layout".

(1) Si el conteo del "stub" indica que hay 52 cartas en el paquete, el "croupier" colocará el "stub" en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas.

(2) Si el conteo del "stub" indica que la cantidad de cartas en el paquete es incorrecto, el "croupier" determinará si las cartas se repartieron mal. Si las cartas se repartieron mal (un jugador o el espacio designado para colocar la mano del "croupier" tiene más o menos de cinco cartas) pero quedan 52 cartas en el paquete, todas las manos serán nulas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-93. Si las cartas no han sido mal repartidas, todas las manos se considerarán nulas y el paquete de cartas completo se removerá de la mesa."

Sección 76a-87.

Se añade la Sección 76a-87 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-87.- Procedimiento para repartir cartas de la mano. -

(A) No obstante cualquier otra disposición, un concesionario podrá, a su discreción, permitir a un "croupier" repartir las cartas utilizadas para jugar Caribbean Stud Poker de sus manos.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas de la mano del "croupier", los siguientes procedimientos serán observados:

(1) El concesionario utilizará una máquina de barajar automática para barajar las cartas.

(2) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-83, el "croupier" colocará el paquete de cartas en cualquiera de sus manos;

(i) Una vez el "croupier" escoja la mano en la cual sostendrá las cartas, el "croupier" utilizará dicha mano en todo momento para sostener las cartas durante esa ronda de juego.

(ii) Las cartas sostenidas por el "croupier" deberán mantenerse en todo momento frente al "croupier" y sobre el recipiente del inventario de mesa ("table inventory container").

(3) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" y oprimirá el botón de "lock-out" a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-86 antes de repartir cualquier carta. El "croupier" repartirá cada carta sosteniendo el paquete de cartas en la mano escogida y utilizando la otra mano para remover la carta de

arriba del paquete y colocando ésta boca abajo en el espacio indicado del "layout";

(C) El "croupier" repartirá la primera carta, boca abajo, al jugador a su extremo izquierdo y luego, moviéndose de izquierda a derecha alrededor de la mesa, repartirá una carta boca abajo a todos los demás jugadores. El "croupier" entonces repartirá una carta boca abajo a un espacio directamente al frente del recipiente del inventario de mesa ("table inventory container") designado para la mano del "croupier". Este procedimiento se repetirá hasta que todos los jugadores hayan recibido cinco cartas boca abajo; disponiéndose, sin embargo, que la quinta carta del "croupier" se repartirá boca arriba. Las cartas se repartirán a cada jugador directamente encima de la carta anterior de ese jugador.

(D) Una vez se hayan repartido cinco cartas a cada jugador y al espacio designado la mano del "croupier", el "croupier", excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, colocará el "stub" en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas.

(E) El "croupier" contará el "stub" por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas

aún está presente en el paquete. El "croupier" deberá contar el "stub" a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-86."

Sección 76a-88.

Se añade la Sección 76a-88 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-88.- Procedimiento para Repartir Cartas de un Zapato de Repartir Cartas Automático. -

(A) No obstante cualquier otra disposición, un concesionario podrá, a su discreción, escoger repartir las cartas utilizadas en Caribbean Stud Poker de un zapato de repartir automático que dispensa las cartas en grupos de cinco cartas, disponiéndose que el zapato, su ubicación y los procedimientos para su uso sean previamente aprobados por la Compañía de Turismo.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas utilizando un zapato de repartir automático, se observarán los siguientes procedimientos:

(1) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-83, el "croupier" colocará el paquete de cartas en el zapato de repartir automático.

(2) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" y oprimirá el botón de

"lock-out" a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-86.

(C) El "croupier" entregará el primer grupo de cartas dispensado por el zapato de repartir automático boca abajo al jugador que está a su extremo izquierdo que haya colocado una apuesta a tenor con la sección 76a-85. Según los grupos de cartas subsiguientes sean dispensados al "croupier" por el zapato de repartir automático, el "croupier", moviéndose de izquierda a derecha alrededor de la mesa, entregará un grupo boca abajo a cada jugador que haya colocado una apuesta a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-85. El "croupier" entonces repartirá un grupo de cinco cartas boca abajo en el espacio designado para la mano del "croupier".

(D) Luego de que cada grupo de cinco cartas ha sido dispensado y repartido a tenor con esta sección, el "croupier" removerá el "stub" del zapato de repartir automático, y excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, colocará las cartas en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las mismas.

(E) El "croupier" contará el "stub" por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas aún está presente en el paquete. El

"croupier" contará el "stub" a tenor con las disposiciones de la sección 76a-86.

(F) No obstante las disposiciones del párrafo (E) de esta sección, el conteo del "stub" no será requerido si se está utilizando una máquina automática de barajar que cuenta el número de cartas en el paquete luego de terminar cada barajada e indica si las 52 cartas aún están presentes. Si la máquina de barajar automática indica que hay un número incorrecto de cartas presentes, el paquete será removido de la mesa.

(G) El "croupier" enseñará la primera carta de su mano, y la ronda de juego continuará a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-89."

Sección 76a-89.

Se añade la Sección 76a-89 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-89.- Apuestas "Bet"; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas. -

(A) Luego de haber completado los procedimientos para repartir que se requieren en la sección 76a-86, 76a-87, o 76a-88, pero antes de que el "croupier" enseñe sus cartas que están boca abajo, cada jugador podrá, después de examinar sus cartas, hacer una apuesta "Bet" en el encasillado designado como área de apuestas o

retirarse de la ronda y perder su apuesta "Ante". Si un jugador se sale del juego, la apuesta "Ante completa será recogida por el "croupier" y puesta en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). La mano que se salió será recogida inmediatamente por el "croupier" y colocada en el anaquel de descarte ("discard rack").

(B) Cada jugador que hace una apuesta será responsable por su mano y ninguna otra persona excepto el "croupier", podrá tocar las cartas de dicho jugador. Cada jugador mantendrá sus cinco cartas visibles al "croupier" en todo momento. Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas y las haya puesto boca abajo en el espacio apropiado en el "layout", el jugador no podrá tocar las cartas otra vez.

(C) Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su mano antes de que el "croupier" enseñe sus cartas cerradas. Cualquier violación podrá resultar en la confiscación de todas las apuestas hechas en esa ronda por los jugadores que se han comunicado.

(D) Luego de que todos los jugadores hayan hecho sus apuestas "Bet" o se hayan salido del juego, el "croupier" virará boca arriba sus

cartas cerradas y preparará la mano de mayor rango.

(E) Excepto según se dispone en el párrafo (G) de esta sección, luego de que el "croupier" enseñe sus cartas, el "croupier" procederá a virar boca arriba, comenzando con el jugador a su extremo derecho, las cartas de los jugadores y si el "croupier" tiene una mano que cualifica:

(1) Todas las apuestas perdedoras deberán ser recogidas inmediatamente por el "croupier" y colocadas en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Todas las manos perdedoras serán entonces recogidas inmediatamente por el "croupier" y colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack)". Las apuestas "Ante" y "Bet" hechas por un jugador perderán si la mano que cualifica del "croupier" tiene un rango de mano que es mayor que la mano de ese jugador.

(2) Si la mano del jugador empata con la mano que cualifica del "croupier", la mano del jugador será un empuje. El "croupier" no recogerá ni pagará las apuestas, pero recogerá inmediatamente las cartas de ese jugador después de que todas las manos perdedoras y sus apuestas hayan sido recogidas.

(3) Luego de que todas las apuestas perdedoras y los empujes han sido resueltos, todas las apuestas ganadoras serán pagadas. Todas las manos ganadoras permanecerán boca arriba en el "layout" hasta que todas las apuestas "Ante", "Bet" y, si aplica, apuestas de pago progresivo hayan sido pagadas. Toda apuesta ganadora será pagada a tenor con las proporciones de pago indicadas en la sección 76a-91. El "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras comenzando con el jugador a su extremo derecho y continuando de derecha a izquierda alrededor de la mesa. Cualquier apuesta hecha por un jugador ganará si la mano del jugador tiene un rango mayor que la mano que cualifica del "croupier". Luego de pagar todas las apuestas "Ante" y "Bet" ganadoras, el "croupier" recogerá inmediatamente las cartas de los jugadores ganadores y las colocará en el anaquel de descarte ("discard rack"), junto a las cartas restantes en el paquete utilizado para esa ronda de juego; disponiéndose, sin embargo, que si un jugador ha ganado un pago progresivo ("progressive payout") que no se está pagando del recipiente de inventario de

mesa ("table inventory container"), las cartas de ese jugador permanecerán en la mesa hasta que se haya completado la documentación necesaria a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-92.

(F) Excepto según lo dispuesto en el párrafo (G) de esta sección, luego de enseñar las cartas cerradas del "croupier", si el "croupier" no tiene una mano que cualifica:

(1) Será a opción del casino si el "croupier" vira boca arriba o no las cartas de los jugadores. Si el casino decide no virar las cartas de los jugadores, el "croupier" virará las cartas de todo jugador que haya hecho una apuesta de pago progresivo a tenor con los dispuesto en la sección 76a-90;

(2) El "croupier" anunciará inmediatamente "No hay mano" ("No hand") y pagará toda la apuesta "Ante" en la proporción de pago de 1 por 1. El "croupier" pagará toda apuesta "Ante" comenzando con el jugador al extremo derecho del "croupier" y continuando de derecha a izquierda alrededor de la mesa;

(3) Todas las apuestas "Bet" serán consideradas nulas y el "croupier" no recogerá ni pagará tales apuestas; y

(4) Luego de que todas las apuestas "Ante" hayan sido pagadas, el "croupier" recogerá inmediatamente todas las cartas de todos los jugadores y las colocará en el anaquel de descarte ("discard rack"), junto con las cartas restantes del paquete utilizado en la ronda de juego; disponiéndose, sin embargo, que si un jugador ha ganado un pago progresivo ("progressive payout") que no se está pagando del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"), las cartas de ese jugador permanecerán en la mesa hasta que se haya completado la documentación necesaria a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-92.

(G) Todas las cartas recogidas por el "croupier" deberán ser recogidas en orden y colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en tal manera que se pueda reconstruir fácilmente cada mano en la eventualidad de que surja cualquier pregunta o disputa."

Sección 76a-90.

Se añade la Sección 76a-90 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-90.- Pago Progresivo. -

(A) Una apuesta de pago progresivo se pagará a tenor con la tabla de pago dispuesta en la

sección 76a-91, los procedimientos aprobados a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-92 y antes de que las cartas sean recogidas por el "croupier."

(B) Antes de pagar una mano de pago progresivo, el "croupier":

(1) Verificará que la mano es una mano ganadora;

(2) Verificará que la luz apropiada del "acceptor device" ha sido encendida; y

(3) Hará que un supervisor junto con un Inspector valide el pago progresivo a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-92.

(C) Cualquier apuesta de pago progresivo ganadora se pagará irrespectivamente del rango de la mano del "croupier" o aunque el "croupier" no tenga una mano que cualifica o una mano de mayor rango."

Sección 76a-91.

Se añade la Sección 76a-91 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-91.- Proporción de Pagos. -

(A) La proporción de pago para las apuestas ganadoras en Caribbean Stud Poker que está impresa en cualquier "layout" o en cualquier "brochure" o publicación distribuida por el concesionario deberá indicarse mediante el uso

de la palabra "a" o "gana" y ninguna proporción podrá indicarse mediante el uso de la palabra "para."

(B) Un concesionario pagará apuestas "Ante" ganadoras en una proporción de pago de 1 a 1.

(C) Sujeto a la limitación de proporción de pago dispuesta en el párrafo (D) de esta sección, un concesionario pagará cada apuesta ganadora en el juego de Caribbean Stud Poker en una proporción no menor de las que se indican a continuación:

APUESTA	WAGER	PROPORCIÓN DE PAGO
Escalera Flor Real	"Royal Flush"	100 a 1
Escalera Misma Pinta	"Straight Flush"	50 a 1
Cuatro de una clase	"Four-of-a-Kind"	20 a 1
Casa llena	"Full House"	7 a 1
Misma Pinta	"Flush"	5 a 1
Escalera	"Straight"	4 a 1
Tres de una clase	"Three-of-a Kind"	3 a 1
Dos Pares	"Two Pairs"	2 a 1
Un Par o menos	"One Pair or Less"	1 a 1

(D) No obstante la proporción de pago establecida en el párrafo (C) de esta sección, el límite de pago en cada apuesta "Bet" por cualquier mano será $5,000, esto no incluye el pago progresivo, pero un concesionario podrá solicitar a la Compañía de Turismo, y ésta discrecionalmente podrá aprobar, un límite de pago en cada apuesta "Bet" por cualquier mano de hasta $10,000, esto no incluye el pago progresivo.

(E) Un concesionario pagará manos de pago progresivo ganadoras a no menos de las cantidades siguientes:

Mano		Pago
Escalera Flor Real	"Royal Flush"	100 porciento del jackpot progresivo
Escalera Misma Pinta	"Straight Flush"	10 porciento del jackpot progresivo o $5,000, según sea aprobado en el sistema de control interno del concesionario
Cuatro de una clase	"Four-of-a-Kind"	$500
Casa llena	"Full House"	$100
Misma Pinta	"Flush"	$ 50

(F) La tasa de progresión para el metro progresivo ("progressive meter") que se utilice para los pagos progresivos en el párrafo (E) de esta sección no será menor de 70 porciento. La cantidad inicial y de "reset" será establecido por cada concesionario con la aprobación previa de la Compañía de Turismo.

(G) Manos de pago progresivo ganadoras serán pagadas conforme a la cantidad en el metro cuando sea el turno para pagar al jugador a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-90; disponiéndose, sin embargo, que si más de un jugador en una mesa tiene una mano de Escalera Flor Real de pago progresivo, a cada jugador le tocará una parte igual de la cantidad en el metro progresivo cuando se le vaya a pagar al primer jugador con una Escalera Flor Real."

Sección 76a-92.

Se añade la Sección 76a-92 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-92.- Procedimientos para Pago de Pago Progresivo. -

(A) Cuando un jugador gana una apuesta de pago progresivo , el concesionario podrá:

(1) Pagar la apuesta de las fichas que están en el recipiente de inventario de la mesa;

(2) Emitir un recibo al jugador el cual podrá ser cambiado por pago con el cajero; o

(3) Traer el pago al jugador a la mesa desde la caseta del cajero.

(B) Si el concesionario escoge pagar la apuesta a tenor con el párrafo (A)(2) o (3) de esta sección, el concesionario someterá a la Compañía de Turismo para revisión y aprobación los procedimientos de controles internos que gobiernan el pago al jugador. Como mínimo, los procedimientos proveerán para lo siguiente:

(1) Documentación preparada por un empleado de piso o por el supervisor del mismo que registra la configuración de la mano ganadora y la cantidad del pago, con una copia depositada en la caja ("drop box")

anejada a la mesa y una copia entregada al jugador;

(2) Un formulario de varias partes preparado por el cajero general o supervisor de cajeros que documenta la entrega del pago al jugador o a un representante del departamento de seguridad del casino para entrega al jugador;

(3) Procedimientos del departamento de contabilidad del casino para verificar el pago de una apuesta de pago progresivo que incluirá verificación de la lectura del metro requerida por la sección 76a-94; y

(4) Procedimientos para reportar ganancias/ pérdidas de juegos de mesa.

(C) Todos los formularios utilizados para el pago de apuestas de pago progresivo serán formularios prenumerados, cada serie de los cuales será utilizada en orden numérica, con la serie de números de todos los formularios recibidos por el casino siendo corroborados por empleados independientes a los cajeros y a los juegos de mesa. Todo formulario que sea anulado debe ser marcado "NULO" y/o "VOID" y requerirá la firma del que lo preparó.

(D) Todos los formularios que sean utilizados para el pago de apuestas de pago progresivo deberán

ser identificados claramente como formularios utilizados para tal propósito.

(E) Todo pago progresivo deberá hacerse en presencia de un supervisor del casino y de un Inspector.

(F) Antes del pago de una apuesta de pago progresivo, un supervisor del casino anotará la cantidad en el metro progresivo y completará toda la información requerida y en la manera que haya sido aprobada por la Compañía de Turismo."

Sección 76a-93.

Se añade la Sección 76a-93 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-93.- Irregularidades. -

(A) Si se enseña una carta cerrada antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-86, todas las manos serán nulas.

(B) Una carta que sea encontrada boca arriba en el zapato o en el paquete mientras las cartas están siendo repartidas no podrá utilizarse en el juego y será colocada en el anaquel de descarte ("discard rack"). Si más de una carta es encontrada boca arriba en el zapato o en el paquete mientras se están repartiendo las cartas, todas las manos serán nulas y las cartas serán rebarajadas.

(C) Una carta que haya sido sacada del zapato por error sin que su "cara" haya sido enseñada será utilizada como si fuera la próxima carta del zapato o del paquete.

(D) Si se reparte a cualquier jugador un número incorrecto de cartas, la mano de ese jugador será nula. Si se reparte al "croupier" cuatro cartas de la mano de cinco, el "croupier" se repartirá una carta adicional para completar la mano. Cualquier otro error de barajeo al "croupier" resultará en que sean nulas todas las manos y las cartas serán rebarajadas.

(E) Si una máquina de barajar automática está siendo utilizada y la máquina se tranca, para de barajar durante una barajada, o no completa el ciclo de barajar, las cartas serán rebarajadas a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(F) Si un zapato de repartir automático está siendo utilizado y el aparato se tranca, para de repartir cartas, o deja de repartir todas las cartas durante una ronda de juego, la ronda de juego será nula y las cartas serán removidas del aparato y rebarajadas con cualesquiera cartas que hayan sido ya repartidas, a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(G) Cualquier máquina de barajar cartas o zapato de repartir automático deberá ser removido de

la mesa de juego antes de que cualquier otro método de barajar o repartir pueda ser utilizado en dicha mesa."

Sección 76a-94.

Se añade la Sección 76a-94 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-94.- Apuestas de Pago Progresivo en Caribbean Stud Poker. -

(A) La apuesta de pago progresivo podrá ser ofrecida individualmente en cada mesa de Caribbean Stud Poker o el concesionario podrá conectar el pago progresivo entre dos o más mesas de Caribbean Stud Poker para que las cantidades progresivas aumenten para todas las apuestas en esas dos o más mesas.

(B) Cada mesa de Caribbean Stud Poker que ofrezca una apuesta de pago progresivo tendrá los siguientes atributos:

(1) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico que se conocerá como el "metro de entrada" ("in meter") que continuamente y automáticamente cuenta el número de fichas apostadas por los jugadores al pago progresivo;

(2) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico que se conocerá como el "metro progresivo" ("progressive meter") que esté visible por la parte del frente

de la mesa de Caribbean Stud Poker, que aumenta a un grado ("rate") de progresión establecido cuando fichas son apostadas y aceptadas para el pago progresivo y el cual muestra prominentemente la cantidad a ganarse si se obtiene el resultado necesario para ganar el pago progresivo completo;

(3) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico que se conocerá como el "metro de pago progresivo" ("progressive payout meter"), que continuamente y automáticamente registra el número de veces que cada apuesta de pago progresivo es ganada;

(4) Una llave aparte y un "switch" de llave ("key switch") para fijar nuevamente o alterar la cantidad en el "metro progresivo" o tal otro mecanismo aparte que pueda haber aprobado la Compañía de Turismo;

(5) Una llave aparte que cierra el compartimiento donde se encuentra el componente que opera el metro progresivo u otra forma mediante la cual se impida cualquier alteración no-autorizada o sin intención al metro progresivo.

(C) No obstante lo dispuesto en el párrafo (B)(2) de esta sección, si un concesionario elige

conectar dos o más mesas de Caribbean Stud Poker a una apuesta de pago progresivo a tenor con los dispuesto en el párrafo (D) de esta sección, más de una mesa de Caribbean Stud Poker puede ser conectada a una misma unidad donde se muestra la cantidad progresiva ("common progressive display unit") si la misma está visible a todos los jugadores en dichas mesas.

(D) Si un concesionario elige conectar dos o más mesas de Caribbean Stud Poker para una apuesta progresiva, se requerirá lo siguiente:

(1) Fichas de la misma denominación se apostarán en las mesas de Caribbean Stud Poker de juego conectadas;

(2) La misma cantidad de fichas serán apostadas para darle a un jugador al derecho de ganar una apuesta de pago progresivo, y cada ficha aumentará el metro al mismo grado ("rate") de progresión en todos las mesas de Caribbean Stud Poker conectadas;

(3) Los mismos pagos progresivos serán ofrecidos y la probabilidad de acertar tales pagos será la misma en las mesas de Caribbean Stud Poker conectadas; y

(4) Un aparato que cerrará, ya sea automática o manualmente, todos los metros

progresivos si un jugador ha ganado una apuesta de pago progresivo.

(E) No se pondrá ninguna mesa de Caribbean Stud Poker en un casino hasta tanto el concesionario haya sometido y obtenido aprobación de la Compañía de Turismo de lo siguiente:

(1) El resultado autorizado que ganará una apuesta de pago progresivo;

(2) Las cantidades iniciales y de "reset" a las cuales se fijará el metro progresivo;

(3) El grado de progresión propuesto para cada metro progresivo y el procedimiento por el cual se hará cualquier cambio al grado de progresión que como mínimo incluirá, previa notificación a y aprobación de la Compañía de Turismo;

(4) Los procedimientos que gobiernan el "reset switch" o el mecanismo al que se hace referencia en el párrafo (B) de esta sección, que como mínimo no permitirá al "croupier" cambiar o alterar la cantidad en el metro progresivo;

(5) Los procedimientos para operar todo el equipo asociado con la mesa de Caribbean Stud Poker incluyendo la modalidad de cierre ("lockout feature") a la que se hace referencia en el párrafo (D) de esta sección; y

(6) Tales otros procedimientos o atributos que puedan ser requeridos por la Compañía de Turismo.

(F) Ningún metro progresivo se echará hacia atrás a una cantidad menor a menos que:

(1) La cantidad ha sido pagada realmente a un jugador ganador a tenor con los procedimientos previamente aprobados por la Compañía de Turismo;

(2) La cantidad de pago progresivo ganada por el jugador ha sido registrada de acuerdo con el sistema de control interno aprobado por la Compañía de Turismo;

(3) El límite de tiempo establecido para el pago progresivo según el párrafo (G) en esta sección ha expirado; o

(4) El cambio es necesario por un defecto en una mesa o metro, en cuyo caso se detallará una explicación del mismo en el Reporte de Mesa de Pago Progresivo ("Table Game Progressive Summary") requerido en el párrafo (I) de esta sección y la Compañía de Turismo habrá pre-aprobado el "resetting" por escrito.

(G) Cuando un concesionario decide eliminar permanentemente una mesa de Caribbean Stud Poker, con la aprobación de la Compañía de Turismo, se establecerá un límite de tiempo no menor de 30 días y cada mesa tendrá

notificación del límite de tiempo. Al expirar el límite de tiempo, el concesionario, con la aprobación de la Compañía de Turismo, removerá la mesa de juego del casino o establecerá otro límite de tiempo no menor de 30 días.

(H) Una vez el límite de tiempo conforme a lo establecido en el párrafo (G) de esta sección haya expirado, la cantidad en cualesquiera metros progresivos será documentada a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo. La cantidad inicial o "reset" puede ser retenida por el concesionario y deducida de la cantidad final en cualquier metro y la porción restante se depositará en una cuenta especial de la Compañía de Turismo para ser distribuida de la siguiente manera: un veintiséis por ciento (26%) ingresará 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 supervisión de los juegos; un treinta por ciento (30%) ingresará al Fondo Educacional; otro treinta por ciento (30%) ingresará al Fondo General de la Universidad de Puerto Rico; y un catorce por ciento (14%) se remitirá al Fondo para el Desarrollo de la Industria Turística de Puerto Rico.

(I) La cantidad indicada en el "metro de pago progresivo" ("progressive payout meter"), el "metro progresivo" ("progressive meter"), y el "metro de entrada" ("in-meter") en cada mesa de Caribbean Stud Poker será registrada en el Reporte de Mesa de Pago Progresivo ("Table Game Progressive Summary"), por lo menos, una vez en cada día de juego y cada reporte será firmado por la personal que lo prepara. Se mantendrán documentos de apoyo para explicar cualquier reducción en la cantidad registrada en la entrada anterior y se indicará la fecha, el número de mesa, la cantidad de reducción y la razón para la reducción. Una copia de este reporte se enviará a la oficina de contabilidad del casino diariamente.

(J) Excepto como de otra manera se autorice por esta sección, cualquier mesa de Caribbean Stud Poker podrá ser removida del casino solamente por un período que no exceda cinco días de juego. La cantidad en el metro progresivo cuando la mesa de juego sea devuelta o reemplazada no será menor que la cantidad del metro progresivo cuando se removió la misma. Cualquier límite de tiempo para el ofrecimiento de un pago progresivo a tenor con el párrafo (G) anterior será extendido por el número de días durante los cuales el pago progresivo no fue ofrecido como resultado de

cualquier acción de un concesionario a tenor con este párrafo.

(K) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá cualesquiera otros aparatos, equipos, características y capacidades como sean requeridos por la Compañía de Turismo."

Sección 76a-95.

Se añade la Sección 76a-95 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-95.- Límites. - A solicitud de un concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de Caribbean Stud Poker con límites de juego de $1 mínimo a $5,000 máximo por jugada. Entendiéndose que el mínimo para el juego de Caribbean Stud Poker se refiere a la apuesta "Ante" y el máximo se refiere a la apuesta "Bet".

No obstante lo anterior, la Compañía de Turismo podrá aprobar discrecionalmente y a solicitud de un concesionario mesas de Caribbean Stud Poker con un límite máximo de juego mayor de $5,000 hasta un máximo de $10,000 por jugada siempre y cuando el límite de pago en cada apuesta "Bet" sea por lo menos igual al máximo por jugada permitido. Cuando el límite de pago en cada apuesta "Bet" sea mayor de $5,000, el concesionario colocará un letrero en la mesa para dar notificación a todo jugador.

Al establecer los límites en las mesas de Caribbean Stud Poker, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de cincuenta (50) veces entre el

mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Caribbean Stud Poker con un límite mínimo de $50 en la apuesta "Ante" y de $100 en la apuesta "Bet" tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $5,000.

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 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-96.

Se añade la Sección 76a-96 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-96.- <u>Let It Ride Stud Poker - Definiciones</u>. - Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Let

it Ride, tendrán los significados siguientes a menos que se indique claramente lo contrario:

"Carta comunitaria" significa cualquier carta que se reparte boca abajo inicialmente a un espacio designado en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") y la cual será utilizada por todos los jugadores para formar una mano de "poker" de cinco cartas.

"Mano" significa la mano de "poker" de cinco cartas que forma cada jugador combinando las tres cartas repartidas al jugador y las dos cartas comunitarias.

"Let it ride" significa que un jugador escoge no retirar una apuesta que puede ser retirada a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-105.

"Ronda de juego" o "Ronda" significa un ciclo completo de juego durante el cual todas las apuestas se han hecho, todas las cartas se han repartido y todas las apuestas restantes han sido pagadas o recogidas a tenor con las reglas aquí dispuestas.

"Stub" significa la porción del paquete de cartas restantes después que se han repartido o entregado todas las cartas de la ronda de juego.

"Palo" ("Suit") significa una de las cuatro categorías de cartas: flor, diamante, corazón o espada."

Sección 76a-97.

Se añade la Sección 76a-97 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-97.- Let It Ride - Equipo. -

(A) Se jugará en una mesa que tenga posiciones para apostar para 7 jugadores en un lado de la mesa y un lugar para el "croupier" en el lado opuesto.

(B) El paño que cubre la mesa de Let it Ride deberá ser aprobado previamente por la Compañía de Turismo y como mínimo deberá tener impreso lo siguiente:

(1) El nombre del concesionario;

(2) Tres encasillados separados en cada posición de apostar designados para colocar las apuestas;

(3) Un encasillado separado en cada posición de apostar designado para colocar las cartas de cada jugador a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(4) Un encasillado separado designado para colocar las cartas comunitarias;

(5) La proporción de pago para todas las apuestas autorizadas;

(6) Una inscripción indicando el límite de pago por mano establecido por el concesionario a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-106 o una inscripción general indicando que el juego está sujeto a los límites de pago que se indiquen en el letrero.

(C) Cada mesa de Let it Ride tendrá un letrero que explique, en la forma aprobada por la Compañía

de Turismo, los detalles del límite de pago establecido a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-106 y si una inscripción general es utilizada a tenor con lo dispuesto en el párrafo (B) de esta sección, el letrero indicará además el límite de pago establecido.

(D) Cada mesa de Let it Ride tendrá una caja de dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas ambas al mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "croupier," en aquellas ubicaciones aprobadas por la Compañía de Turismo.

(E) Excepto según se dispone en el párrafo (F) de esta sección, Let it Ride se jugará con un paquete de cartas de 52 cartas con reversos del mismo color y diseño y una carta adicional de color amarillo o verde que se utilizará a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-99.

(F) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía de Turismo, una máquina de barajar automática, se permitirá al concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:

(1) Cada paquete de cartas cumple con los requisitos dispuestos en el párrafo (E) de esta sección;

(2) Los reversos de las cartas de los dos paquetes sean de color distinto;

(3) Un paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo repartido o utilizado para jugar el juego;

(4) Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y

(5) Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento dado."

Sección 76a-98.

Se añade la Sección 76a-98 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-98.- Rangos de Let It Ride. -

(A) El rango de las cartas que se utiliza en Let it Ride, para determinar las manos ganadoras, en orden de mayor a menor rango será: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. No obstante lo anterior, un as podrá ser utilizado para completar una "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") o "Escalera" ("Straight") formada con un dos, tres, cuatro y cinco.

Todos los palos serán considerados igual en rango.

(B) Las manos de poker permitidas en un juego de Let it Ride, en orden de mayor a menor rango, serán:

(1) "Escalera Flor Real" ("Royal Flush") es una mano que consiste de un as, rey, reina, jota y diez de un mismo palo;

(2) "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") es una mano que consiste de cinco cartas del mismo palo en rango consecutivo;

(3) "Cuatro de una Clase" ("Four-of-a-Kind") es una mano que consiste en cuatro cartas de un mismo rango;

(4) "Casa Llena" ("Full House") es una mano que consiste de "tres de una misma clase" y "un par";

(5) "Misma Pinta" ("Flush") es una mano que consiste de cinco cartas del mismo palo;

(6) "Escalera" ("Straight") es una mano que consiste de cinco cartas de rango consecutivo, con un as, rey, reina, jota y diez siendo la escalera de mayor rango y un as, dos, tres, cuatro y cinco siendo la escalera de menor rango; disponiéndose, sin embargo, que un as no podrá ser combinado con ninguna otra secuencia de cartas para propósitos de

determinar una mano ganadora (por ejemplo, reina, rey, as, dos, tres);

(7) "Tres de una Clase" ("Three-of-a-Kind") es una mano que consiste de tres cartas del mismo rango;

(8) "Dos Pares" ("Two Pairs") es una mano que consiste de dos pares; y

(9) "Un Par" ("One Pair") es una mano que consiste de dos cartas del mismo rango."

Sección 76a-99.

Se añade la Sección 76a-99 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-99.- Apertura de una Mesa para Juego.

(A) Luego de recibir un paquete de cartas en la mesa, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor asignado a la mesa verificará dicha inspección.

(B) Luego de la inspección hecha por el "croupier" y verificada por el supervisor asignado a la mesa, las cartas se desplegarán boca arriba en la mesa para una inspección visual por el primer jugador que llegue a la mesa. Las cartas estarán colocadas por palo y en secuencia.

(C) Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar visualmente las cartas, éstas se virarán boca abajo sobre la mesa, y serán mezcladas por un "washing" o

"chemmy shuffle" de cartas y agrupadas en un solo paquete. Luego de agrupar las cartas, éstas serán barajadas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-100.

(D) Si el concesionario utilizara una máquina de barajar automática y dos paquetes de cartas son recibidos en la mesa a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-97, cada paquete de cartas será inspeccionado, verificado, separado, inspeccionado, mezclado, recogido y barajado por separado a tenor con lo dispuesto en los párrafos (A) a (C) de esta sección.

(E) Todas las cartas abiertas para ser utilizadas en una mesa y que han de ser repartidas desde un "zapato" de repartir manual o automático serán cambiadas por lo menos una vez cada ocho horas. Todas las cartas abiertas para ser utilizadas en una mesa y que han de ser repartidas de la mano serán cambiadas por lo menos una vez cada cuatro horas.

(F) Los procedimientos para cumplir con esta sección deberán ser sometidos a la Compañía de Turismo para su aprobación."

Sección 76a-100.

Se añade la Sección 76a-100 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-100.- Barajada y Corte de Cartas.

(A) Inmediatamente antes de comenzar un juego y luego de completar cada ronda de juego, el "croupier" barajará las cartas, ya sea manual o mediante el uso de una máquina de barajar automática, para que así las cartas queden mezcladas al azar. Cuando se termine de barajar, el "croupier" o la máquina colocará el paquete de cartas en un solo grupo disponiéndose, sin embargo, que nada de lo aquí dispuesto se entenderá como que prohíbe el uso de una máquina de barajar automática, la cual, al terminar de barajar las cartas, transfiere el paquete de cartas directamente a un zapato de repartir.

(B) Luego de que las cartas han sido barajadas y agrupadas en un paquete, el "croupier" deberá:

(1) Si las cartas fueron barajadas utilizando una máquina de barajar automática, repartir o entregar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-102, 76a-103 ó 76a-104; o

(2) Si las cartas fueron barajadas manualmente, cortar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de esta sección.

(C) Si se requiere un corte de cartas, el "croupier" utilizando una mano, cortará el paquete de cartas tomando por lo menos un

grupo de diez (10) cartas del tope del paquete y colocándolo encima de la carta de cubierta. El "croupier" colocará las cartas restantes del paquete encima del grupo de las cartas que fueron "cortadas." De ahí en adelante, el "croupier" removerá la carta de cubierta y la colocará en el anaquel de descarte ("discard rack"). El "croupier" procederá a repartir las cartas a tenor con los procedimientos dispuesto en la sección 76a-102, 76a-103 ó 76-104. La carta de cubierta deberá ser colocada siempre en frente del paquete de cartas antes del corte de cartas por el "croupier".

(D) Cuando no haya actividad de juego en una mesa de Let it Ride que está abierta para juego, las cartas estarán desplegadas sobre la mesa ya sea boca abajo o boca arriba. Si las cartas están boca abajo, éstas serán volteadas boca arriba una vez llegue un jugador a la mesa. Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar las cartas, los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de la sección 76a-99 serán completados."

Sección 76a-101.

Se añade la Sección 76a-101 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

Sección 76a-101.- Apuestas. -

(A) Todas las apuestas en Let it Ride se harán colocando fichas de juego en los encasillados de apostar correspondientes que aparecen en el "layout" de la mesa. No se aceptarán apuestas verbales ni en efectivo.

(B) Solo los jugadores que estén sentados en la mesa de Let it Ride podrán apostar en el juego. Una vez un jugador ha colocado su apuesta y recibido cartas, ese jugador permanecerá sentado hasta que se termine la ronda de juego.

(C) Todas las apuestas serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-102, 76a-103 ó 76a-104. Excepto por lo dispuesto en el párrafo (D) de esta sección, no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna luego de que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas."

(D) Al comienzo de cada ronda de juego, a cada jugador se le requerirá poner tres apuestas iguales, pero separadas. Las apuestas serán identificadas como apuesta número 1, apuesta número 2 y apuesta número 3. La apuesta número 1 y la apuesta número 2 podrán ser retiradas subsiguientemente a petición del jugador a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-105.

(E) El concesionario podrá, a su discreción, permitir a un jugador colocar apuestas en dos posiciones de apuestas durante una ronda de juego disponiéndose que las dos posiciones de apuestas sean adyacentes una de la otra."

Sección 76a-102.

Se añade la Sección 76a-102 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-102.- Procedimiento para Repartir las Cartas desde un Zapato de Repartir Manual. -

(A) Si un concesionario escoge repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual, el zapato de repartir cartas deberá ser previamente aprobado por la Compañía de Turismo y estará localizado en la mesa en una posición aprobada por la Compañía de Turismo. Cuando los procedimientos requeridos por la sección 76a-100 hayan sido completados, el paquete de cartas se colocará en el zapato de repartir cartas ya sea por el "croupier" o por una máquina automática de barajar.

(B) El "croupier" anunciará "No más apuestas" antes de repartir cualquier carta. Cada carta será removida del zapato de repartir cartas con la mano del "croupier" que esté más cerca del zapato y se colocará en el espacio apropiado del "layout" con la mano opuesta.

(C) El "croupier" repartirá, comenzando con el jugador a su extremo izquierdo y continuando de izquierda a derecha alrededor de la mesa, las cartas de la siguiente manera:

(1) Una carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(2) Una carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias;

(3) Una segunda carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(4) Una segunda carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias, la cual debe ser colocada encima de la primera carta que se repartió a este espacio;

(5) Una tercera carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(6) Una tercera carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias, la cual debe ser colocada encima de las primeras dos cartas que se repartieron a este espacio.

(D) Una vez se hayan repartido tres cartas a cada jugador y al espacio designado para colocar

las cartas comunitarias, el "croupier" deberá remover el "stub" del zapato de repartir manual y, excepto por lo que se dispone en el párrafo (E) de esta sección, colocará el"stub" en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas.

(E) El "croupier" contará el "stub" por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas aún está presente en el paquete. El "croupier" determinará la cantidad de cartas en el "stub" contando las cartas boca abajo en el "layout".

(1) Si el conteo del "stub" indica que hay 52 cartas en el paquete, el "croupier" colocará el "stub" en el anaquel de descarte "discard rack" sin enseñar las cartas.

(2) Si el conteo del "stub" indica que la cantidad de cartas en el paquete es incorrecto, el "croupier" determinará si las cartas se repartieron mal. Si las cartas se repartieron mal (un jugador o el espacio designado para colocar las cartas comunitarias tiene más o menos de tres cartas) pero quedan 52 cartas en el paquete, todas las manos serán nulas a tenor con lo dispuesto en la sección 96a-106. Si las cartas no han sido mal

repartidas, todas las manos se considerarán nulas y el paquete de cartas completo se removerá de la mesa.

(F) No obstante lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, el conteo del "stub" no será requerido si se está utilizando una máquina automática de barajar que cuenta el número de cartas en el paquete luego de terminar cada barajada e indica si las 52 cartas aún están presentes. Si la máquina de barajar automática indica que hay un número incorrecto de cartas presente, el paquete de cartas será removido de la mesa."

Sección 76a-103.

Se añade la Sección 76a-103 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-103.- <u>Procedimiento para Repartir Cartas de la Mano</u>.-

(A) No obstante cualquiera otra disposición, un concesionario podrá, a su discreción, permitir a un "croupier" repartir las cartas utilizadas para jugar Let it Ride de sus manos.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas de la mano del "croupier," los siguientes procedimientos serán observados:

(1) El concesionario utilizará una máquina de barajar automática para barajar las cartas.

(2) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-100, el "croupier" colocará el paquete de cartas en cualquiera de sus manos;

(i) Una vez el "croupier" escoja la mano en la cual sostendrá las cartas, el "croupier" utilizará dicha mano en todo momento para sostener las cartas durante esa ronda de juego.

(ii) Las cartas sostenidas por el "croupier" deberán mantenerse en todo momento frente al "croupier" y sobre el recipiente del inventario de mesa ("table inventory container");

(3) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" antes de repartir cualquier carta. El "croupier" repartirá cada carta sosteniendo el paquete de cartas en la mano escogida y utilizando la otra mano para remover la carta de arriba del paquete y colocando ésta boca abajo en el espacio indicado del "layout";

(C) El "croupier" repartirá, comenzando con el jugador a su extremo izquierdo y continuando de izquierda a derecha alrededor de la mesa, las cartas de la siguiente manera:

(1) Una carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(2) Una carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias;

(3) Una segunda carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(4) Una segunda carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias, la cual debe ser colocada encima de la primera carta que se repartió a este espacio;

(5) Una tercera carta boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101;

(6) Una tercera carta boca abajo al espacio designado para colocar las cartas comunitarias, la cual debe ser colocada encima de las primeras dos cartas que se repartieron a este espacio.

(D) Una vez se hayan repartido tres cartas a cada jugador y al espacio designado para colocar las cartas comunitarias, el "croupier" deberá, excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, colocar el "stub" en el anaquel

de descarte ("discard rack") sin exponer las cartas.

(E) El "croupier" contará el stub por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas aún está presente en el paquete. El "croupier" deberá contar el "stub" a tenor con lo dispuesto en los párrafos (E) y (F) de la sección 76a-102."

Sección 76a-104.

Se añade la Sección 76a-104 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-104.- Procedimiento para Repartir Cartas desde un Zapato de Repartir Cartas Automático. -

(A) No obstante cualquier otra disposición, un concesionario podrá, a su discreción, escoger repartir las cartas utilizadas en Let it Ride desde un zapato de repartir cartas automático que dispensa las cartas en grupos de tres, disponiéndose que el zapato, su ubicación y los procedimientos para su uso sean previamente aprobados por la Compañía de Turismo.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas utilizando un zapato de repartir automático, se observarán los siguientes procedimientos:

(1) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-100, el "croupier" colocará el

paquete de cartas en el zapato de repartir automático.

(2) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" antes de que el zapato de repartir automático dispense cualquier grupo de cartas.

(C) El "croupier" entregará el primer grupo de cartas dispensado del zapato de repartir automático boca abajo al jugador que está a su extremo izquierdo que haya colocado tres apuestas a tenor con la sección 76a-101. Según los grupos de cartas subsiguientes sean dispensados al "croupier" por el zapato de repartir automático, el "croupier", moviéndose de izquierda a derecha entregará un grupo boca abajo a cada jugador que haya colocado tres apuestas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-101. El "croupier" entonces colocará un grupo de tres cartas boca abajo en el espacio designado para colocar las cartas comunitarias.

(D) Luego de que cada grupo de tres cartas ha sido dispensado y repartido por el zapato de repartir automático a tenor con esta sección, el "croupier" removerá el "stub" del zapato de repartir automático, y excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, colocará las cartas en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las mismas.

(E) El "croupier" contará el "stub" por lo menos una vez cada cinco rondas de juego para determinar que el número correcto de cartas aún está presente en el paquete. El "croupier" contará el "stub" a tenor con lo dispuesto en los párrafos (E) y (F) de la sección 76a-102."

Sección 76a-105.

Se añade la Sección 76a-105 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-105.- Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego. -

(A) Luego de haber completado los procedimientos requeridos por la sección 76a-102, 76a-103 ó 76a-104, cada jugador examinará sus cartas.

(1) Cada jugador que apuesta en Let it Ride será responsable por su mano y ninguna otra persona, excepto el "croupier," podrá tocar las cartas de dicho jugador.

(2) Cada jugador mantendrá sus tres cartas visibles al "croupier" en todo momento.

(3) Luego de que cada jugador haya tomado una decisión respecto a su apuesta número 2 a tenor con lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, las cartas de cada jugador serán colocadas boca abajo en el espacio apropiado en el "layout." El

jugador no podrá tocar las cartas otra vez.

(B) Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas, el "croupier" preguntará, comenzando con el jugador a su extremo izquierdo y continuando de izquierda a derecha alrededor de la mesa, a cada jugador si desea retirar la apuesta número 1 o Let it Ride.

(1) Si el jugador decide mantener su apuesta número 1 ("Rides"), esta apuesta permanecerá en el espacio para apuestas apropiado en el "layout" hasta el final de la ronda de juego.

(2) Si el jugador decide retirar su apuesta número 1, el "croupier" removerá las fichas de juego fuera del espacio designado para la apuesta número 1 y hacia el jugador quien removerá inmediatamente las fichas de juego del espacio de apuestas.

(C) Luego de que cada jugador haya tomado una decisión respecto a la apuesta número 1, el "croupier" quemará la carta de arriba del grupo de tres cartas repartidas al espacio designado para colocar las cartas comunitarias. La carta quemada será colocada en el anaquel de descarte ("discard rack") boca abajo.

(D) El "croupier" procederá a virar boca arriba la carta de arriba de las dos cartas que aún quedan en el espacio de las cartas comunitarias y colocará ésta encima de la carta que aún queda. La carta así enseñada será la primera carta comunitaria.

(E) Luego de enseñar la primera carta comunitaria, el "croupier" preguntará, comenzando con el jugador a su extremo izquierdo y moviéndose de izquierda a derecha alrededor de la mesa, a cada jugador si desea retirar la apuesta número 2 o Let it Ride. Esta decisión será hecha por cada jugador irrespectivamente de la decisión que haya hecho concerniente a la apuesta número 1.

(1) Si el jugador decide mantener su apuesta número 2 ("Rides"), esta apuesta permanecerá en el espacio para apuestas apropiado en el "layout" hasta el final de la ronda de juego.

(2) Si el jugador decide retirar su apuesta número 2, el "croupier" removerá las fichas de juego fuera del espacio designado para la apuesta número 2 y hacia el jugador quien removerá inmediatamente las fichas del espacio de apuestas.

(F) El "croupier" entonces moverá la primera carta comunitaria a la derecha de la carta que aún

queda boca abajo en el espacio para las cartas comunitarias. La carta boca abajo será virada boca arriba por el "croupier" y se convertirá en la segunda carta comunitaria.

(G) Luego de virar boca arriba la segunda carta comunitaria, el "croupier" virará boca arriba, comenzando con el jugador a su extremo derecho y continuando de derecha a izquierda alrededor de la mesa, las tres cartas de cada jugador.

(1) Las dos cartas comunitarias y las tres cartas repartidas a cada jugador formarán las cinco cartas de poker de cada jugador.

(2) El "croupier" examinará las cartas de cada jugador para determinar si la mano del jugador cualifica para el pago a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-106.

(H) Toda apuesta en una mano que tenga un rango más bajo que un par de diez será una apuesta perdedora. Todas las apuestas perdedoras deberán ser recogidas inmediatamente por el "croupier" y colocadas en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Las tres cartas de todo jugador que tenga una apuesta perdedora serán recogidas y colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack").

(I) Luego de recoger todas las apuestas perdedoras, todas las apuestas ganadoras deberán ser pagadas. Todas las manos ganadoras deberán permanecer boca arriba en el "layout" hasta que todas las apuestas hayan sido pagadas por el "croupier." Toda apuesta ganadora que permanezca sobre la mesa será pagada a tenor con las proporciones de pago indicadas en la sección 76a-105 o según sea de otra manera aprobado por la Compañía de Turismo.

(1) El "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras comenzando con el jugador a su extremo derecho y continuando de derecha a izquierda alrededor de la mesa.

(2) Luego de pagar todas las apuestas ganadoras, el "croupier" recogerá inmediatamente las cartas de los jugadores ganadores y las cartas comunitarias y las colocará en el anaquel de descarte ("discard rack").

(J) Todas las cartas recogidas por el "croupier" deberán ser recogidas en orden y colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") de tal forma que se pueda reconstruir fácilmente cada mano en la eventualidad de que surja cualquier pregunta o disputa."

Sección 76a-106.

Se añade la Sección 76a-106 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-106.- Proporciones de Pagos. -

(A) La proporción de pago para las apuestas ganadoras en Let it Ride que esté impresa en cualquier "layout" o en cualquier "brochure" o publicación distribuida por el concesionario deberá indicarse mediante el uso de la palabra "a" o "gana" y ninguna proporción podrá indicarse mediante el uso de la palabra "para."

(B) Sujeto a la limitación de proporción de pago dispuesta en el párrafo (C) de esta sección, un concesionario pagará cada apuesta ganadora en el juego de Let it Ride en una proporción no menor que las que se indican a continuación:

Apuesta	Wager	Proporción de pago
Escalera Flor Real	"Royal Flush	1,000 a 1
Escalera Misma Pinta	"Straight Flush"	200 a 1
Cuatro de una clase	"Four-of-a-Kind"	50 a 1
Casa llena	"Full House"	11 a 1
Misma Pinta	"Flush"	8 a 1
Escalera	"Straight"	5 a 1
Tres de una clase	"Three-of-a Kind"	3 a 1
Dos Pares	"Two Pairs"	2 a 1
Par de Diez	"Pair of Tens"	1 a 1

(C) No obstante la proporción de pago mínima requerida por el párrafo (B) de esta sección, el concesionario podrá establecer una cantidad máxima de $50,000 o aquella cantidad mayor que sea aprobada por la Compañía de Turismo que ha de pagarse a un jugador en una sola mano. Si el límite de pago establecido no está incluido en el "layout," cada concesionario deberá dar notificación de cualquier disminución en el límite de pago a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-98."

Sección 76a-107.

Se añade la Sección 76a-107 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-107.- Irregularidades. -

(A) Una carta que sea encontrada boca arriba en el zapato o en el paquete mientras las cartas están siendo repartidas no podrá utilizarse en el juego y será colocada en el anaquel de descarte ("discard rack"). Si más de una carta es encontrada boca arriba en el zapato o en el paquete mientras se están repartiendo las cartas, todas las manos serán nulas y las cartas serán rebarajadas.

(B) Una carta que haya sido repartida por error sin que su "cara" haya sido enseñada será utilizada como si fuera la próxima carta del zapato o del paquete.

(C) Si se reparte a cualquier jugador o al espacio designado para colocar las cartas comunitarias un número incorrecto de cartas, todas las manos serán nulas y las cartas serán rebarajadas.

(D) Si una máquina de barajar automática está siendo utilizada y la máquina se tranca, para de barajar durante una barajada, o no completa el ciclo de barajar, las cartas serán rebarajadas a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(E) Si un zapato de repartir automático está siendo utilizado y el aparato de repartir se tranca, para de repartir cartas, o deja de repartir todas las cartas durante una ronda de juego, la ronda de juego será nula y las cartas serán removidas del aparato y rebarajadas con cualesquiera cartas que hayan sido ya repartidas, a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(F) Cualquier máquina de barajar cartas o zapato de repartir automático deberá ser removido de la mesa de juego antes de que cualquier otro método de barajar o repartir sea utilizado en dicha mesa."

Sección 76a-108.

Se añade la Sección 76a-108 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-108.- Límites. -

A solicitud de un concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de Let it Ride con límites de juego de $1.00 mínimo a $10,000 máximo por jugada. Entendiéndose que el mínimo y el máximo para el juego de Let it Ride se refiere a cada una de las tres apuestas individualmente.

Al establecer los límites en las mesas de Let it Ride, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el mínimo y el máximo por jugada. Por ejemplo, una mesa de Let it Ride con un límite mínimo de $100.00 por apuesta tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $1,000.00 por apuesta.

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 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-109.

Se añade la Sección 76a-109 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-109.- Big Six Wheel - Equipo. -

(A) El Juego de "Bix Six Wheel" se llevará a cabo en una rueda de forma circular y de no menos de cinco pies en diámetro. El borde de la rueda estará dividido en 54 secciones igualmente separadas con 23 secciones conteniendo un billete de $1.00, 15 secciones conteniendo un billete de $2.00, ocho secciones conteniendo un billete de $5.00, cuatro secciones conteniendo un billete de $10.00, dos secciones conteniendo un billete de $20.00, una sección conteniendo el logo del casino y una sección conteniendo un retrato o lámina de un "joker". Cada una de tales secciones estará cubierta con un cristal. Las secciones se arreglarán alrededor del borde de la rueda siguiendo un patrón aprobado por la Compañía de Turismo.

(B) Cada mesa de "Big Six Wheel" tendrá el nombre del casino impreso en el paño que la cubre y tendrá una caja para el dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas a la misma en las ubicaciones aprobadas por la Compañía de Turismo.

(C) El paño que cubre cada mesa de "Big Six Wheel" se marcará con figuras de un billete de $1.00, un billete de $2.00, un billete de $5.00, un billete de $10.00, un billete de $20.00, un "joker" y un logo del casino que será utilizado por los jugadores para poner sus apuestas en este juego."

Sección 76a-110.

Se añade la Sección 76a-110 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-110.- Probabilidades de Pago. -

(A) Ningún concesionario, ni sus empleados o agentes pagarán apuestas hechas en el juego de "Big Six Wheel", a una proporción menor de las que se indican a continuación:

Apuesta Sobre	Proporciones de Pago
Figura de $ 1	1 a 1
Figura de $ 2	2 a 1
Figura de $ 5	5 a 1
Figura de $10	10 a 1
Figura de $20	20 a 1
"Joker"	45 a 1
"Logo"	45 a 1"

Sección 76a-111.

Se añade la Sección 76a-111 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-111.- Apuestas y Giro de la Rueda. -

(A) Antes de girar la rueda, el "croupier" anunciará "No más apuestas".

(B) El "croupier" girará la rueda de "Big Six Wheel" en cualquier dirección y deberá completar por lo menos tres revoluciones para considerarse una girada válida.

(C) Si al completar el giro de la rueda de "Big Six Wheel" el indicador descansa entre dos números, el concesionario puede escoger entre una de las siguientes alternativas:

(1) Declarar que el número ganador es el número que pasó previamente; o

(2) Declarar el giro nulo y volver a girar la rueda.

(D) Al concesionario seleccionar una de las opciones indicadas en el párrafo (C) de esta sección, colocará un rótulo visible en cada mesa indicando la opción que está en efecto.

(E) Al completar el giro, el "croupier" primero recogerá todas las apuestas perdedoras, y entonces pagará todas las apuestas ganadoras.

(F) La rueda deberá inspeccionarse cada día antes de ser abierta para juego. En la inspección, la rueda deberá girarse en ambas direcciones

para verificar que el nivel de rotación está correcto."

Sección 76a-112.

Se añade la Sección 76a-112 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-112.- Límites en "Big Six Wheel". - A solicitud del concesionario, la Compañía de Turismo autorizará "Big Six Wheel" con límites de juego de $1.00 mínimo a $500.00 máximo.

Al establecer los límites en las mesas de "Big Six Wheel," el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el mínimo y el máximo por jugada. Por ejemplo, una mesa de "Big Six Wheel" con un límite mínimo de $1.00 por apuesta tendrá un límite máximo de por lo menos $10.00 por apuesta.

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 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-113.

Se añade la Sección 76a-113 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-113.- Pai Gow Poker - Definiciones. - Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas a Pai Gow Poker, tendrán los siguientes significados a menos que el texto claramente indique lo contrario.

"Banco" significará el jugador que escoge tener a los otros jugadores y al "croupier" jugando en contra de él y acepta la responsabilidad de pagar todas las apuestas ganadoras.

"Co-Banco" está definido en la sección 76a-125.

"Mano de Copia" ("Copy Hand") significará una mano de dos cartas ó una mano de cinco cartas de un jugador que sea idéntica en rango a la mano de dos cartas ó a la mano de cinco cartas correspondiente del "croupier" o banco.

"Mano Mayor" ("High Hand") significará la mano de cinco cartas que es formada de las siete cartas que se reparten en el juego de Pai Gow Poker cuyo rango es igual a o mayor que el de las dos cartas de la mano menor.

"Mano Menor" ("Low Hand") significará la mano de dos cartas que es formada de las siete cartas que se reparten en el juego de Pai Gow Poker cuyo rango es menor que la mano mayor de cinco cartas.

"Marcador" ("Marker") significará un objeto u objetos utilizado para designar el Banco o el Co-Banco, según sea aprobado por la Compañía de Turismo.

"Empuje" ("Push") es un empate según se define en la sección 76a-124.

"Rango" ("Rank" or "Ranking") significará la posición relativa de una carta o grupo de cartas según se dispone en la sección 76a-115.

"Segunda Mano Mayor o Mano Menor" ("Second Highest or Low Hand") significará la mano de dos cartas que se forma de las siete cartas que se reparten en el juego de Pai Gow Poker cuyo rango es igual a o menor que el rango de la mano mayor de cinco cartas.

"Acomodar las Manos" ("Setting the Hands") significará el proceso de formar una mano mayor y una mano menor de las siete cartas repartidas.

"Palo" ("Suit") significará una de las cuatro categorías de cartas, esto es diamantes, espada, flor, corazones."

Sección 76a-114.

Se añade la Sección 76a-114 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

Sección 76a-114.- <u>Pai Gow Poker – Equipo</u>. -

(A) Pai Gow Poker se jugará en una mesa que tenga en un lado sitios para los jugadores, y en el lado opuesto un sitio para el "croupier". El paño que cubre la mesa de Pai Gow Poker tendrá impreso el nombre del casino.

(B) Cada Pai Gow Poker "layout" deberá ser aprobado previamente por la Compañía de Turismo y como mínimo deberá contener lo siguiente:

(1) Seis espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno al seis;

(2) Dos espacios separados localizados debajo de cada espacio para apostar los cuales serán designados para colocar la mano mayor y la mano de segundo rango o mano menor de dicho jugador;

(3) Si el concesionario ofrece una apuesta adicional según se autoriza en la sección 76a-128, un espacio separado para cada jugador, designado para colocar dicha apuesta adicional por cada jugador, al igual que la proporción de pago para cada apuesta adicional; y

(4) Dos espacios separados designados para colocar la mano mayor y la mano de segundo rango o mano menor del "croupier."

(C) Cada mesa de Pai Gow Poker tendrá una caja para el dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas ambas a un mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "croupier" en aquella ubicación aprobada por la Compañía de Turismo.

(D) Excepto según se dispone en el párrafo (E) de esta sección, Pai Gow Poker se jugará con un agitador, que se conoce como el "agitador de Pai Gow Poker" ("shaker") que se utilizará para agitar tres dados antes de repartir cada mano de Pai Gow Poker para determinar la posición desde donde se comenzará a repartir o dar las cartas. El agitador de Pai Gow Poker será diseñado y construido para contener cualquier característica que la Compañía de Turismo pueda requerir para mantener la integridad del juego y deberá por lo menos cumplir con las siguientes especificaciones:

(1) El agitador de Pai Gow Poker deberá ser lo suficientemente grande para contener tres dados y deberá ser diseñado para prevenir que los dados se vean mientras están siendo agitados por el "croupier"; y

(2) El agitador de Pai Gow Poker deberá tener impreso o grabado el nombre o logo del casino.

(E) Como una alternativa para el uso del agitador y dados descrito en el párrafo (D) de esta sección, un concesionario puede determinar la posición desde donde se comenzará a repartir las cartas en Pai Gow Poker utilizando un generador de números al azar computarizados ("computerized random number generator") que automáticamente escoge y muestra un número del 1 al 7, inclusive. Todo generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") que un concesionario se proponga a utilizar deberá ser aprobado previamente por la Compañía de Turismo.

(F) Excepto según se dispone en el párrafo (B) de esta sección, Pai Gow Poker se jugará con un paquete de 52 cartas con reversos del mismo color y diseño, una carta de corte de color sólido amarilla o verde y una carta para cubrir de color sólido amarilla o verde que se utilizará a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-118. El paquete de cartas utilizado en Pai Gow Poker deberá incluir un "joker". Nada de los dispuesto en esta sección se entenderá como que prohíbe al concesionario utilizar paquetes de cartas que están fabricados con dos "jokers" disponiéndose que solo un "joker" será utilizado para el juego de Pai Gow Poker.

(G) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía de Turismo, una máquina de barajar automática, se permitirá al concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:

(1) Cada paquete de cartas cumpla con los requisitos dispuestos en el párrafo (F) de esta sección;

(2) Los reversos de las cartas de los dos paquetes sean de color distinto;

(3) Un paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo repartido o utilizado para jugar el juego;

(4) Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y

(5) Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento."

Sección 76a-115.

Se añade la Sección 76a-115 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-115.- Rangos de Pai Gow Poker; Cartas; Manos de Poker. -

(A) El rango de las cartas que se utiliza en Pai Gow Poker, en orden de mayor a menor, será: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. No obstante lo anterior, un as podrá ser utilizado para completar una "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") o "Escalera" ("Straight") formada con un dos, tres, cuatro y cinco. Excepto por lo dispuesto en el párrafo (C) de esta sección, el "joker" se utilizará como un as y se considerará de igual rango que un as.

(B) Las manos de poker permitidas en un juego de Pai Gow Poker, en orden de mayor a menor rango, serán:

(1) "Cinco Ases" es una mano que consiste de cuatro ases y un "joker";

(2) Escalera Flor Real ("Royal Flush") es una mano que consiste de un as, rey, reina, jota y diez del mismo palo;

(3) "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") es una mano que consiste de cinco cartas del mismo palo en rango consecutivo, con un as, dos, tres, cuatro y cinco siendo la Escalera Misma Pinta de mayor rango; un rey, reina, jota, diez y nueve siendo la Escalera Misma Pinta de segundo mayor

rango, y un seis, cinco, cuatro, tres y dos siendo la Escalera Misma Pinta de menor rango;

(4) "Cuatro de una Clase" ("Four-of-a-Kind") es una mano que consiste de cuatro cartas de un mismo rango sin importar el palo, con cuatro ases siendo la mano de "Cuatro de una Clase" de mayor rango, y cuatro dos siendo la mano de "Cuatro de una Clase" de menor rango;

(5) "Casa Llena" ("Full House") es una mano que consiste en "Tres de una Clase" y "Un par", con tres ases y dos reyes siendo la Casa Llena de mayor rango, y tres dos y dos tres siendo la Casa Llena de menor rango;

(6) "Misma Pinta" ("Flush") es una Mano Mayor que consiste de cinco cartas del mismo palo. Al comparar dos manos de Misma Pinta, las disposiciones del párrafo (E) de esta sección aplicarán;

(7) "Escalera" ("Straight") es una Mano Mayor que consiste de cinco cartas de rango consecutivo, sin importar el palo, con un as, rey, reina, jota y diez siendo la Escalera de mayor rango; un as, dos, tres, cuatro y cinco la Escalera de segundo mayor rango, y un seis, cinco,

cuatro, tres y dos la Escalera de menor rango;

(8) "Tres de una Clase" ("Three-of-a-Kind") es una Mano Mayor que consiste de tres cartas del mismo rango sin importar el palo, con tres ases siendo la mano de Tres de una Clase de mayor rango, y tres dos la mano de Tres de Una Clase de menor rango;

(9) "Dos Pares" ("Two Pairs") es una Mano Mayor que consiste en dos pares, con dos ases y dos reyes el siendo la mano de Pares de mayor rango, y dos tres y dos dos la mano de Pares de menor rango; y

(10) "Un Par" ("One Pair") es una Mano Mayor o una Mano Menor que consiste en dos cartas del mismo rango, sin importar el palo, con dos ases siendo el Par de mayor rango, y dos dos siendo el Par de menor rango.

(C) Para acomodar las manos, un "joker" se podrá utilizar como cualquier carta para completar una Escalera, una Misma Pinta, una Escalera Misma Pinta o una Escalera Flor Real.

(D) No obstante lo dispuesto en el párrafo (B) de esta sección, un concesionario podrá, a su discreción, determinar que una Escalera Misma Pinta formada con un as, dos, tres, cuatro y cinco del mismo palo será la Escalera Misma

Pinta de menor rango, y una Escalera formada con un as, dos, tres, cuatro y cinco, sin importar el palo, será la Escalera de menor rango. Si el concesionario decide adoptar esta opción, deberá notificarlo previamente a la Compañía de Turismo e incluirlo en las reglas del juego disponibles para los jugadores.

(E) Al comparar dos Manos Mayores o dos Manos Menores que tienen el mismo rango de poker y de mano a tenor con las disposiciones de esta sección, o que no contienen las manos de poker por la presente autorizadas, la mano que contenga la carta de mayor rango, a tenor con lo dispuesto en el párrafo (A) de esta sección, que no se encuentre en la otra mano se considerará la mano de mayor rango. Si las dos manos son de igual rango luego de aplicar este párrafo, las manos se considerarán una mano de copia ("copy hand")."

Sección 76a-116.

Se añade la Sección 76a- al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-.- <u>Agitador y Dados de Pai Gow Poker; Generador de Números al Azar Computarizado</u>. -

(A) Pai Gow Poker se jugará con tres dados, los cuales se mantendrán en todo momento dentro del agitador de Pai Gow Poker. El agitador de

Pai Gow Poker cumplirá con los requisitos establecidos en la sección 76a-114.

(1) El "croupier" será responsable por el agitador y los dados de Pai Gow Poker, los cuales nunca deberán dejarse desatendidos mientras se encuentran en la mesa.

(2) Los dados que han sido colocados en un agitador de Pai Gow Poker para utilizarse durante el juego no podrán permanecer sobre la mesa por más de 24 horas.

(B) Como una alternativa al agitador y los dados de Pai Gow Poker descritos en el párrafo (A) de esta sección, el concesionario podrá, a tenor con las secciones 76a-114 y 76a-123, jugar el juego de Pai Gow Poker con un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") que automáticamente selecciona y muestra un número entre el 1 y el 7, inclusive."

Sección 76a-117.

Se añade la Sección 76a-117 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-117.- <u>Apertura de una Mesa para Juego</u>.

(A) Luego de recibir un paquete de cartas en la mesa, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor asignado a la mesa verificará dicha inspección. Si el paquete de

cartas utilizado por el concesionario tiene dos "jokers," el "croupier" y el supervisor del casino se asegurarán de utilizar un sólo "joker" y de romper el otro por la mitad y botarlo.

(B) Luego de la inspección de las cartas hecha por el "croupier" y verificada por el supervisor asignado a la mesa, se desplegarán las cartas boca arriba sobre la mesa para ser inspeccionadas visualmente por el primer jugador que llegue a la mesa. Las cartas se desplegarán de acuerdo a su palo y en secuencia, e incluirán un "joker".

(C) Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar visualmente las cartas, éstas se colocarán boca abajo sobre la mesa, y serán mezcladas por un "washing" o "chemmy shuffle" y se agruparán en un solo paquete, éstas serán barajadas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-118.

(D) Si el concesionario utiliza una máquina de barajar automática para jugar el juego de Pai Gow Poker y se reciben dos paquetes de cartas en la mesa a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-114, cada paquete de cartas será ordenado, inspeccionado, verificado, desplegado, mezclado, agrupado y barajado a tenor con lo dispuesto en los párrafos (A) a

(C) de esta sección, antes de comenzar a jugar.

(E) Todas las cartas que se abran para ser utilizadas en una mesa de Pai Gow Poker y que se repartan por medio de un "zapato" de repartir manual o automático serán cambiadas por lo menos una vez cada ocho horas. Todas las cartas que se abran para ser utilizadas en una mesa de Pai Gow Poker y que se repartan de la mano, serán cambiadas por lo menos una vez cada cuatro horas.

(F) Los procedimientos para cumplir con esta sección deberán ser sometidos a la Compañía de Turismo para su aprobación."

Sección 76a-118.

Se añade la Sección 76a-118 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-118.- Barajada y Corte de Cartas. -

(A) Inmediatamente antes de comenzar un juego y luego de completar cada ronda de juego, el "croupier" barajará las cartas manualmente o mediante el uso de una máquina de barajar automática, para que así las cartas queden mezcladas al azar. Luego de barajar, el "croupier" o la máquina acomodará el paquete de cartas en un solo grupo: disponiéndose, sin embargo, que nada de lo aquí dispuesto se entenderá como que prohíbe el uso de una

máquina de barajar automática, la cual al terminar de barajar las cartas, transfiere el paquete de cartas directamente a un zapato de repartir automático o manual.

(B) Luego de que las cartas han sido barajadas y agrupadas, el "croupier" deberá:

(1) Si las cartas fueron barajadas utilizando una máquina de barajar automática, repartir o entregar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-120, 76a-121 ó 76a-122; o

(2) Si las cartas fueron barajadas manualmente, cortar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en los párrafos (C) a (E) de esta sección.

(C) Al terminar de barajar manualmente, el "croupier" colocará las cartas agrupadas sobre la carta de cubierta. Luego, el "croupier" ofrecerá las cartas agrupadas para ser cortadas, con los reversos de las cartas hacia arriba y las "caras" mirando hacia el "layout", al jugador seleccionado a tenor con lo dispuesto en el párrafo (D) de esta sección. Si ningún jugador acepta cortar, el "croupier" cortará las cartas.

(D) El corte de las cartas se ofrecerá a los jugadores en el siguiente orden:

(1) El primer jugador que llega a la mesa, si el juego está comenzando;

(2) El jugador que acepta servir de banco a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-125; disponiéndose, sin embargo, que si el banco rehúsa cortar, se ofrecerán las cartas a cada jugador comenzando con la posición del banco y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, hasta que un jugador acepte cortar; o

(3) El jugador en la posición a la extrema derecha del "croupier", si no hay un banco durante una ronda de juego; disponiéndose, sin embargo, que si hay dos o más rondas de juego consecutivas donde no hay banco, el ofrecimiento para cortar las cartas se rotará de derecha a izquierda, luego de que se haya ofrecido el corte al jugador en la posición a la extrema derecha del "croupier".

(E) El jugador o "croupier" que efectúa el corte colocará la carta de corte dentro de las cartas agrupadas a una distancia de por lo menos diez cartas de cualesquiera extremos. Una vez se haya colocado la carta de corte, el "croupier" tomará la carta de corte y todas las cartas encima de la carta de corte y las colocará al final del paquete. El "croupier" entonces removerá la carta de cubierta y la colocará al final del paquete. Luego, el "croupier" removerá la carta de corte y, a

discreción del concesionario, la colocará en el anaquel de descarte ("discard rack") o la utilizará como una carta de corte adicional a ser colocada a cuatro cartas de distancia del final del paquete. El "croupier" entonces repartirá o entregará las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-120, 76a-121 ó 76a-122.

(F) Cuando no haya actividad de juego en una mesa de Pai Gow Poker que está abierta para juego, las cartas se desplegarán sobre la mesa ya sea boca abajo o boca arriba. Si las cartas están boca abajo, éstas serán volteadas boca arriba una vez llegue un jugador a la mesa. Luego de que se le haya dado la oportunidad de inspeccionar las cartas visualmente al primer jugador, se completarán los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de la sección 76a-117."

Sección 76a-119.

Se añade la Sección 76a-119 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-119.- Apuestas. -

(A) Toda apuesta en Pai Gow Poker se hará colocando fichas de juego en el espacio de apostar correspondiente que aparece en el "layout" de la mesa de Pai Gow Poker. No se aceptarán apuestas verbales acompañadas de

dinero en efectivo en el juego de Pai Gow Poker.

(B) Solo los jugadores que estén sentados en la mesa de Pai Gow Poker podrán apostar en el juego. Una vez un jugador ha colocado su apuesta y recibido cartas, ese jugador permanecerá sentado hasta que se termine la ronda del juego.

(C) Todas las apuestas en Pai Gow Poker serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas", a tenor con los procedimientos para barajar dispuestos en la sección 76a-120, 76a-121 ó 76a-122. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta después que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas"."

Sección 76a-120.

Se añade la Sección 76a-120 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-120.- <u>Procedimiento para Repartir las Cartas desde un Zapato de Repartir Manual</u>. -

(A) Si el concesionario escoge repartir las cartas desde un zapato de repartir manual, el zapato de repartir cartas deberá ser previamente aprobado por la Compañía de Turismo y se colocará sobre la mesa a la izquierda del "croupier". Una vez se completen los procedimientos dispuestos en la sección 76a-

118, las cartas se colocarán en el zapato de repartir manual y el "croupier" anunciará "No más apuestas".

(B) El "croupier" entonces, utilizando uno de los procedimientos autorizados por la sección 76a-123, determinará la posición de comienzo para repartir las cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada por la sección 76a-128, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la sección 76a-128 serán completados antes de repartir las cartas a los jugadores en la mesa.

(C) Una vez se haya determinado la posición de comienzo para repartir las cartas, el "croupier" removerá cada carta del zapato de repartir manual con su mano izquierda y la colocará boca abajo en el espacio correspondiente en el "layout" con su mano derecha. El "croupier" repartirá la primera carta a la posición de comienzo, según se determina en el párrafo (B) anterior y, moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, repartirá una carta a todas las demás posiciones, incluyendo al "croupier", sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El "croupier" entonces regresará a la posición de comienzo y repartirá una segunda carta moviéndose en la misma

dirección, y seguirá repartiendo las cartas hasta que cada posición, incluyendo el "croupier", tenga siete cartas.

(D) Luego de que las siete cartas hayan sido repartidas a cada posición, incluyendo al "croupier", el "croupier" removerá las cartas restantes del zapato y determinará si en efecto quedan cuatro cartas.

(1) Si quedan cuatro cartas, las cuatro cartas no se enseñarán a persona alguna y se colocarán en el anaquel de descarte ("discard rack"). El "croupier" entonces recogerá cualesquiera cartas que se hayan repartido a las posiciones donde no hay apuestas y las colocará en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas.

(2) Si quedan más o menos de cuatro cartas, el "croupier" determinará si las cartas se repartieron mal. Si las cartas se repartieron mal y un jugador o el "croupier" tiene más o menos de siete cartas, todas las manos se considerarán nulas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-126. Si las cartas no se repartieron mal, todas las manos se considerarán nulas y se removerá el paquete de cartas completo de la mesa."

Sección 76a-121.

Se añade la Sección 76a-121 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-121.- Procedimiento para Repartir Cartas de la Mano.-

(A) No obstante cualquier otra disposición, un concesionario podrá, a su discreción, permitir que un "croupier" reparta con sus propias manos las cartas utilizadas para jugar Pai Gow Poker.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas de la mano del "croupier," se observarán los siguientes procedimientos:

(1) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-118, el "croupier" colocará el paquete de cartas en cualquiera de sus manos;

(i) Una vez el "croupier" escoja la mano en la cual sostendrá las cartas, el "croupier" utilizará dicha mano en todo momento para sostener las cartas durante esa ronda de juego;

(ii) Las cartas sostenidas por el "croupier" deberán mantenerse en todo momento frente al "croupier" y sobre el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container");

(2) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" antes de repartir siete grupos de siete cartas a cada espacio en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). El "croupier" repartirá cada carta sosteniendo el paquete de cartas en la mano escogida y utilizando la otra mano para remover la carta de arriba del paquete y ésta será colocada boca abajo en el espacio indicado del "layout";

(C) El "croupier" repartirá las primeras siete cartas moviéndose de izquierda a derecha, y las segundas siete cartas moviéndose de derecha a izquierda, y continuará alternándose de esta manera hasta que hayan grupos de siete cartas.

(D) Una vez se hayan repartido siete grupos de siete cartas, el "croupier" determinará si quedan exactamente cuatro cartas desplegándolas boca abajo sobre el "layout".

(1) Si quedan cuatro cartas, las cartas no se enseñarán a persona alguna en la mesa y se colocarán en el anaquel de descarte ("discard rack").

(2) Si quedan más o menos de cuatro cartas, el "croupier" determinará si las cartas se repartieron mal. Si las cartas se repartieron mal y un grupo tiene más o

menos de siete cartas, la ronda de juego será nula y las cartas se volverán a barajar. Si las cartas no han sido mal repartidas, la ronda de juego se considerará nula y el paquete de cartas completo será removido de la mesa.

(E) Una vez el "croupier" ha terminado de repartir los siete grupos y ha colocado las cuatro cartas restantes en el anaquel de descarte ("discard rack"), el "croupier" entonces, utilizando uno de los procedimientos autorizados por la sección 76a-123, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la sección 76a-128, todas tales apuestas serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la sección 76a-128 serán completados antes de repartir cualquier grupo de cartas a los jugadores en la mesa.

(F) Luego de determinar la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas, el "croupier" entregará el primer grupo a la posición de comienzo según se determina en el párrafo (E) de esta sección y, moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, entregará el resto de los grupos en orden a todas las posiciones, incluyendo al

"croupier", sin importar si hay o no una apuesta en la posición. Al entregar los grupos, el grupo al extremo izquierdo del "croupier" se considerará el primer grupo, y el grupo al extremo derecho del "croupier" se considerará el séptimo grupo. El "croupier" entregará cada grupo boca abajo.

(G) Luego de que los siete grupos de cartas han sido entregados a cada posición, incluyendo al "croupier", el "croupier" recogerá cualquier grupo repartido a una posición de jugador donde no hay apuesta y lo colocará en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas."

Sección 76a-122.

Se añade la Sección 76a-122 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-122.- Procedimiento para Repartir Cartas desde un Zapato de Repartir Cartas Automático. -

(A) No obstante cualquier otra disposición, el concesionario podrá, a su discreción, escoger repartir las cartas utilizadas para el juego de Pai Gow Poker desde un zapato de repartir cartas automático que dispensa las cartas en grupos de siete cartas, disponiéndose que el zapato, su ubicación y los procedimientos para su uso serán previamente aprobados por la Compañía de Turismo.

(B) Si el concesionario escoge repartir las cartas utilizando un zapato de repartir automático, se observarán los siguientes procedimientos:

(1) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 76a-118, el "croupier" colocará las cartas en el zapato de repartir automático.

(2) El "croupier" entonces anunciará "No más apuestas" antes de que el zapato dispense cualquier grupo de cartas.

(C) El "croupier" entonces, utilizando uno de los procedimientos autorizados por la sección 76a-123, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la sección 76a-128, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas, y los procedimientos dispuestos en la sección 76a-128, serán completados antes de repartir cualquier grupo de cartas a los jugadores en la mesa.

(D) Una vez se haya determinado la posición de comienzo a tenor con el párrafo (C) de esta sección, el "croupier" entregará el primer grupo de cartas dispensado por el zapato a dicha posición. Según los grupos restantes van siendo dispensados al "croupier" por el zapato de repartir automático, el "croupier"

entregará a su vez un grupo a cada una de las otras posiciones, incluyendo al "croupier", moviéndose de izquierda a derecha alrededor de la mesa, sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El "croupier" entregará cada grupo boca abajo.

(E) Luego de que los siete grupos de siete cartas hayan sido dispensados y entregados a cada posición, incluyendo al "croupier", el "croupier" removerá las cartas restantes del zapato y determinará si en efecto quedan cuatro cartas desplegándolas boca abajo sobre el "layout".

(1) Si quedan cuatro cartas, las cartas no se enseñarán a persona alguna en la mesa y se colocarán en el anaquel de descarte ("discard rack").

(2) Si quedan más o menos de cuatro cartas, el "croupier" determinará si las cartas se repartieron mal. Si las cartas se repartieron mal y un grupo tiene más o menos de siete cartas, la ronda de juego será nula y las cartas se volverán a barajar. Si las cartas no se repartieron mal, la ronda de juego se considerará nula y se removerá el paquete de cartas completo de la mesa.

(F) Si el "croupier" determina que las cartas se repartieron bien, entonces el "croupier"

recogerá cualquier grupo de cartas repartido a una posición donde no hay una apuesta y lo colocará en el anaquel de descarte ("discard rack") sin enseñar las cartas."

Sección 76a-123.

Se añade la Sección 76a-123 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-123.- Procedimiento para Determinar la Posición de Comienzo para Repartir las Cartas o Entregar los Grupos de Cartas.-

(A) Para poder determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas para el juego de Pai Gow Poker, el concesionario podrá, a su discreción, utilizar el procedimiento autorizado en el párrafo (B) ó (C) de esta sección.

(B) El "croupier" agitará el agitador y los dados de Pai Gow Poker descritos en la sección 76a- por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados.

(1) El "croupier" entonces removerá la tapa que cubre el agitador de Pai Gow Poker, sumará los puntos totales en los dados y anunciará el total.

(2) Para determinar la posición de comienzo, el "croupier" contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, considerando la posición del "croupier"

como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa contando cada posición de apuesta en orden, incluyendo el "croupier", sin importar si hay o no una apuesta en la posición, hasta que el conteo sea igual al total de los tres dados.

(3) Los ejemplos son los siguientes:

(i) Si los dados totalizan 8, el "croupier" recibiría la primera carta o grupo de cartas; o

(ii) Si los dados totalizan 14, la sexta posición de apuesta recibiría la primera carta o grupo de cartas.

(4) Luego de que la repartición o entrega de las cartas haya sido completada, a tenor con los procedimientos expuestos en la sección 76a-120, 76a-121 ó 76a-122, el "croupier" colocará la tapa sobre el agitador de Pai Gow Poker y agitará el agitador una vez. El agitador de Pai Gow Poker se colocará entonces a la derecha del "croupier".

(C) El "croupier" podrá utilizar un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") aprobado por la Compañía de Turismo para seleccionar y mostrar un número del 1 al 7, inclusive, y anunciará verbalmente el número. Para determinar la

posición de comienzo, el "croupier" contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, considerando la posición del "croupier" como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa contando cada posición de apuesta en orden, incluyendo el "croupier", sin importar si hay o no apuesta en la posición, hasta que el conteo iguale el número mostrado por el generador de números al azar ("random number generator").

(D) Luego de que la posición de comienzo para una ronda de juego ha sido determinada, un concesionario podrá, a su discreción, marcar dicha posición utilizando una carta de corte adicional u objeto similar."

Sección 76a-124.

Se añade la Sección 76a-124 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-124.- <u>Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego; Acomodar las Manos; Pago y Recogido de Apuestas; Proporciones de Pago; Comisión ("Vigorish")</u>.

(A) Luego de haber completado la repartición de las cartas, cada jugador acomodará sus manos arreglando las cartas en una mano mayor y una mano menor. Cuando acomode las dos manos, la mano mayor de cinco cartas deberá ser igual o mayor en rango que la mano menor de dos cartas. Por ejemplo, si la mano de dos cartas

contiene un par de sietes, la mano de cinco cartas deberá contener por lo menos un par de sietes y las tres cartas restantes.

(B) Cada jugador en la mesa será responsable por acomodar sus propias manos y ninguna otra persona, excepto el "croupier", podrá tocar las cartas de dicho jugador. Cada jugador mantendrá las siete cartas visibles al "croupier" en todo momento. Una vez el jugador haya acomodado una mano mayor y una mano menor, y colocado las dos manos boca abajo sobre el espacio apropiado del "layout", el jugador no podrá tocar las cartas otra vez.

(C) Luego de que todos los jugadores hayan acomodado sus manos y colocado las cartas sobre la mesa, las siete cartas del "croupier" se voltearán y el "croupier" acomodará sus manos arreglando las cartas en una mano mayor y una mano menor. El "croupier" entonces colocará las dos manos boca arriba sobre el espacio apropiado del "layout".

(D) Cada concesionario someterá a la Compañía de Turismo la manera en que requerirá que las manos del "croupier" sean acomodadas.

(E) Un jugador podrá anunciar que desea retirar su apuesta antes de que el "croupier" enseñe cualquiera de las dos manos de ese jugador a tenor con lo dispuesto en el párrafo (F) de

esta sección. Una vez el jugador ha anunciado su intención de retirarse, el "croupier":

(1) Recogerá de inmediato la apuesta de ese jugador; y

(2) Recogerá las siete cartas repartidas a dicho jugador sin enseñar las cartas a persona alguna en la mesa. El "croupier" verificará que se hayan recogido las siete cartas contándolas boca abajo sobre el "layout" antes de colocarlas en el anaquel de descarte ("discard rack").

(F) Una vez el "croupier" haya acomodado una mano mayor y una mano menor, el "croupier" enseñará ambas manos de cada jugador, comenzando con el jugador a su derecha y siguiendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del "croupier", y anunciará si la apuesta del jugador ganará, perderá o se considerará un empuje ("empate").

(G) Todas las apuestas perdedoras deberán ser recogidas inmediatamente por el "croupier" y colocadas en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Todas las manos perdedoras también serán recogidas. Una apuesta hecha por un jugador perderá si:

(1) La mano mayor del jugador es menor en rango que la mano mayor del "croupier", y

la mano menor del jugador es menor en rango que la mano menor del "croupier";

(2) La mano mayor del jugador es idéntica en rango a la mano mayor del "croupier", o la mano menor del jugador es idéntica en rango a la mano menor del "croupier" (mano de copia ["copy hand"]), y la otra mano del jugador es idéntica en rango o menor en rango que la otra mano del "croupier".

(3) La mano mayor del jugador no se acomodó de forma tal que sea de igual o mayor rango que la mano menor de dicho jugador; o

(4) Las dos manos del jugador no se acomodaron correctamente a tenor con las reglas del juego (por ejemplo, un jugador acomoda una mano menor de tres cartas y una mano mayor de cuatro cartas).

(H) Si la apuesta resulta en empuje ("empate"), el "croupier" no recogerá ni pagará la apuesta, pero recogerá inmediatamente las cartas de dicho jugador. Una apuesta hecha por un jugador será un empuje si:

(1) La mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "croupier", pero la mano menor del jugador es idéntica en rango a la mano menor del

"croupier" (mano de copia) o menor en rango que la mano menor del "croupier"; o

(2) La mano mayor del jugador es idéntica en rango a la mano mayor del "croupier" (mano de copia) o menor en rango que la mano mayor del "croupier", pero la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "croupier".

(I) Todas las manos ganadoras deberán permanecer boca arriba sobre el "layout". Las apuestas ganadoras serán pagadas luego de que todas las manos hayan sido enseñadas. El "croupier" pagará las apuestas ganadoras comenzando con el jugador a su extremo derecho y continuando de derecha a izquierda alrededor de la mesa. Una apuesta hecha por un jugador ganará si la mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "croupier", y la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "croupier".

(J) Una apuesta ganadora de Pai Gow Poker será pagada por el concesionario en una proporción de pago de 1 a 1, excepto que el concesionario sacará una comisión, conocida en inglés como "vigorish", del ganador en una cantidad igual al cinco porciento de la cantidad ganada; disponiéndose, sin embargo, que al cobrar la comisión ("vigorish"), el concesionario podrá redondear dicha comisión a 25 centavos, o al

próximo múltiplo de 25 centavos. El concesionario cobrará la comisión ("vigorish") del jugador al momento de efectuar el pago al ganador. Después de efectuar el pago de la apuesta ganadora, y de cobrar la comisión ("vigorish"), el "croupier" recogerá las cartas de cada jugador.

(K) Todas las cartas recogidas por el "croupier" se recogerán en orden y se colocarán en el anaquel de descarte ("discard rack") de forma tal que cada mano pueda reconstruirse rápidamente en caso de duda o disputa."

Sección 76a-125.

Se añade la Sección 76a-125 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-125.- <u>Jugador como Banco; Co-Banco; Selección del Banco; Procedimientos para Repartir las Cartas</u>.

(A) El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer a todos los jugadores en una mesa de Pai Gow Poker la oportunidad de servir de banco para el juego. Si el concesionario escoge esta opción, todas las demás disposiciones relacionadas con el juego de Pai Gow Poker aplicarán excepto por aquéllas que conflijan con las disposiciones de esta sección, en cuyo caso las disposiciones de

esta sección regirán toda ronda de juego donde el jugador sea el banco.

(B) Un jugador no podrá ser el banco al comienzo del juego. Para propósitos de esta sección, el comienzo del juego significará la primera ronda de juego luego de que se requiere que el "croupier" barajee las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de la sección 76a-117.

(C) Luego de la primera ronda de juego a tenor con el párrafo (B) de esta sección, cada jugador en la mesa tendrá la opción de ser el banco o de pasar el banco al próximo jugador. El "croupier" deberá, comenzando con el jugador a su extremo derecho, ofrecer el banco a cada jugador moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa hasta que un jugador acepte el banco. El "croupier" colocará un marcador ("marker") designando el banco en frente del jugador que acepta el banco. Si el primer jugador al que se le ofrece el banco lo acepta, en la próxima ronda de juego se ofrecerá primero el banco al jugador sentado a la derecha de dicho jugador. El ofrecimiento inicial para ser banco se llevará a cabo moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa hasta que regrese al "croupier". En ningún momento podrá un jugador ser el banco en dos rondas de juego consecutivas. Si

ningún jugador desea ser el banco, la ronda de juego procederá a tenor con las reglas de juego dispuestas en las demás secciones relacionadas al juego de Pai Gow Poker.

(D) Antes de permitir que un jugador sea el banco en una ronda de juego, el "croupier" determinará que:

(1) El jugador hizo una apuesta contra el "croupier" durante la última ronda de juego donde no hubo un jugador sirviendo de banco en el juego; y

(2) El jugador tiene suficientes fichas de juego sobre la mesa para cubrir todas las apuestas hechas por los demás jugadores en la mesa para esa ronda de juego.

(E) El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer al banco la opción de que el casino cubra el 50% de las apuestas hechas durante una ronda de juego. Si el concesionario ofrece esta opción, la misma se hará disponible para todos los jugadores en la mesa. Si el banco desea utilizar esta opción, el banco solicitará específicamente al "croupier" que acepte la responsabilidad del pago de la mitad de todas las apuestas ganadoras. Cuando el banco cubre el 50% y el casino cubre el 50% de las apuestas ganadoras, el proceso se conocerá como "co-banco" ("co-banking"), y el "croupier" colocará un

marcador ("marker") designando el banco en frente de dicho jugador. Cuando el "croupier" es el co-banco, el "croupier" será responsable por acomodar la mano del banco en la forma sometida a la Compañía de Turismo a tenor con la sección 76a-124. Cuando está en efecto el proceso de co-banco ("co-banking"), el "croupier" no podrá colocar una apuesta contra el banco.

(F) Si un jugador es el banco, el jugador sólo podrá apostar en un espacio de apuesta.

(G) Una vez el "croupier" ha determinado que un jugador podrá ser el banco a tenor con el párrafo (D) de esta sección y después de haber barajado las cartas, el "croupier" removerá fichas de juego del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") equivalentes a la última apuesta hecha por dicho jugador contra el "croupier" o a una suma cuyo cómputo ha sido aprobado por la Compañía de Turismo. Esta cantidad será la cantidad que el "croupier" apuesta contra el banco. El banco podrá ordenar que la suma apostada por el "croupier" sea menor o que el "croupier" no coloque apuesta alguna durante tal ronda de juego. Cualquier cantidad apostada por el "croupier" será colocada en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

(H) Si las cartas han de ser repartidas desde un zapato de repartir manual, los procedimientos dispuestos en las secciones 76a-120 y 76a-123 aplicarán, excepto que:

(1) Si se están utilizando un agitador y los dados de Pai Gow Poker para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas, el banco en lugar del "croupier" agitará el agitador de Pai Gow Poker tres veces a tenor con lo dispuesto en el párrafo (B) de la sección 76a-123. Será responsabilidad del "croupier" asegurar que el banco agita el agitador de Pai Gow Poker por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados. Una vez el banco haya terminado de agitar el agitador de Pai Gow Poker, el "croupier" removerá la tapa que cubre dicho agitador, sumará los puntos en los dados y anunciará el total. El "croupier" siempre removerá la tapa del agitador de Pai Gow Poker, y si el banco, inadvertidamente, remueve dicha tapa, el "croupier" requerirá que se cubra el agitador de Pai Gow Poker de nuevo y se agiten los dados otra vez.

(2) Si se utiliza un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") para determinar la

posición de comienzo para repartir las cartas, el aparato se operará de conformidad con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(3) Al contar las posiciones de apuesta, incluyendo el "croupier", para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas, la posición del banco, y no la del "croupier", se considerará la posición número uno.

(I) Si las cartas han de ser repartidas de la mano, los procedimientos dispuestos en las secciones 76a-121 y 76a-123 aplicarán, excepto que:

(1) Una vez el "croupier" ha terminado de repartir los siete grupos y ha colocado las cuatro cartas restantes en el anaquel de descarte ("discard rack") a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-121, el banco seleccionará el primer grupo a ser entregado por el "croupier". El "croupier" designará dicho grupo como el primer grupo moviéndolo hacia los jugadores.

(2) Si se están utilizando un agitador y los dados de Pai Gow Poker para determinar la posición de comienzo para la entrega del primer grupo, el banco en lugar del "croupier" agitará el agitador de Pai Gow

Poker tres veces a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-123. Será responsabilidad del "croupier" asegurar que el banco agita el agitador de Pai Gow Poker por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados. Una vez el banco ha terminado de agitar el agitador de Pai Gow Poker, el "croupier" removerá la tapa que cubre dicho agitador, sumará los puntos en los dados y anunciará el total. El "croupier" siempre removerá la tapa del agitador de Pai Gow Poker y si el banco, inadvertidamente, remueve dicha tapa, el "croupier" requerirá que se cubra el agitador de Pai Gow Poker de nuevo y que se agiten los dados otra vez.

(3) Si se utiliza un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") para determinar la posición de comienzo para la entrega del primer grupo, el aparato se operará a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(4) Al contar las posiciones de apuesta, incluyendo el "croupier", para determinar la posición de comienzo para la entrega de los siete grupos de cartas, la posición del banco, y no la del

"croupier", se considerará la posición número uno.

(5) El "croupier" entregará el primer grupo, según se determinó en subinciso 1 del párrafo (I) de esta sección a la posición de comienzo determinada a tenor con la sección 76a-123 y los subincisos 2 a 4 del párrafo (I) de esta sección. De ahí en adelante, el "croupier" entregará el resto de los grupos moviéndose de derecha a izquierda comenzando con el grupo más cercano a la derecha del primer grupo y continuando hasta que todos los grupos a la derecha del primer grupo hayan sido repartidos, y entonces moviéndose al grupo al extremo izquierdo del "croupier" procederá de izquierda a derecha. Si no hay grupos a la derecha del primer grupo, el "croupier" comenzará con el grupo al extremo izquierdo y procederá a la derecha. El "croupier" entregará cada grupo boca abajo a cada posición, incluyendo al "croupier", sin importar si hay o no apuestas en dicha posición.

(J) Si las cartas han de ser repartidas utilizando un zapato de repartir automático, los procedimientos dispuestos en las secciones 76a-122 y 76a-123 aplicarán, excepto que:

(1) Si se está utilizando un agitador y los dados de Pai Gow Poker para determinar la posición de comienzo para la entrega del primer grupo de cartas repartido por un zapato de repartir automático, el banco, en lugar del "croupier", agitará el agitador de Pai Gow Poker tres veces a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-123. Será responsabilidad del "croupier" asegurar que el banco agita el agitador de Pai Gow Poker por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados. Una vez el banco haya terminado de agitar el agitador de Pai Gow Poker, el "croupier" removerá la tapa que cubre dicho agitador, sumará los puntos en los dados y anunciará el total. El "croupier" siempre removerá la tapa del agitador de Pai Gow Poker y si el banco, inadvertidamente, remueve dicha tapa, el "croupier" requerirá que se cubra el agitador de Pai Gow Poker de nuevo y se agiten los dados otra vez.

(2) Si se utiliza un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") para determinar la posición de comienzo, el aparato se operará a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(3) Al contar las posiciones de apuesta, incluyendo el "croupier", para determinar la posición de comienzo para la entrega de los siete grupos de cartas según los reparte el zapato, la posición del banco, y no la del "croupier", se considerará la posición número uno.

(K) Si las cartas repartidas al "croupier" no han sido recogidas previamente, después que cada jugador haya acomodado sus dos manos y las haya colocado en el espacio correspondiente del "layout", entonces el "croupier" acomodará sus dos manos. Luego de que el "croupier" ha acomodado una mano mayor y una mano menor, el "croupier" enseñará las manos del banco y determinará si las manos del "croupier" son mayores en rango que las manos del banco. Si el "croupier" gana, las cartas del "croupier" se agruparán boca arriba a la derecha del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") con la cantidad apostada por el "croupier" contra el banco colocada arriba. Si el "croupier" empuja ("empata"), el "croupier" devolverá la cantidad apostada por el "croupier" contra el banco al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Si el "croupier" pierde, la cantidad apostada por el "croupier"

contra el banco se moverá al centro del "layout".

(L) Si el banco está en efecto, una vez el "croupier" haya determinado el resultado de la apuesta del "croupier" contra el banco, si alguno, el "croupier" enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador al extremo derecho del "croupier" y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o se considerará un empuje ("empate") contra el banco. Todas las apuesta perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras, incluyendo la del "croupier", con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se acaba dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el "croupier" cobrará al banco una cantidad igual a las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha cantidad en el centro del "layout". Se pagarán el resto de las apuestas ganadoras con la cantidad que se encuentra en el centro del "layout". Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y de pagar todas las

apuestas ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, se cobrará cinco porciento de comisión ("vigorish") a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-124. Una vez se haya pagado la comisión ("vigorish"), la cantidad restante se entregará al banco.

(M) Si el co-banco ("co-banking") está en efecto, una vez el "croupier" ha acomodado la mano de co-banco a tenor con lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, el "croupier" enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador al extremo derecho del "croupier" y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o se considerará un empuje ("empate") contra el banco. Todas las apuestas perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se acaba dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el "croupier" cobrará al banco una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha cantidad en el centro del "layout". El

"croupier" removerá una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") y colocará dicha cantidad en el centro del "layout". Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y de pagar todas las apuestas ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, se contará dicha cantidad y el "croupier" colocará la mitad de la misma dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). El "croupier" cobrará un cinco porciento de comisión ("vigorish"), a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-124, sobre la cantidad restante y colocará la comisión ("vigorish") dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). La cantidad restante será entregada al co-banco.

(N) Inmediatamente después de pagar la apuesta ganadora del "croupier", dicha cantidad y la apuesta original se devolverán al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

(O) Cada jugador que tiene una apuesta ganadora contra el banco pagará al "croupier" un cinco porciento de comisión ("vigorish") sobre la cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-124."

Sección 76a-126.

Se añade la Sección 76a-126 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-126.- Irregularidades; Tirada de Dados Inválida. -

(A) Si el "croupier" destapa el agitador de Pai Gow Poker y los tres dados no caen de plano en el fondo del agitador, el "croupier" anunciará "No hay tirada" ("No roll") y volverá a agitar los dados.

(B) Si el "croupier" destapa el agitador de Pai Gow Poker y un dado o unos dados caen fuera del agitador, el "croupier" anunciará "No hay tirada" ("No roll") y volverá a agitar los dados.

(C) Si el "croupier" suma incorrectamente los puntos en los dados y reparte la primera carta o entrega el primer grupo a la posición incorrecta, todas las manos se pronunciarán muertas ("dead") y el "croupier" volverá a barajar las cartas.

(D) Si el "croupier" enseña cualquiera de las cartas repartidas a un jugador, el jugador tiene la opción de anular la mano. Sin mirar a las cartas que no han sido enseñadas, el jugador decidirá si jugará o anulará su mano.

(E) Si se enseña una carta o cartas en la mano del "croupier" o del banco, se anularán todas las manos y se volverán a barajar las cartas.

(F) Si se encuentra una carta boca arriba en el zapato de repartir, dicha carta no se utilizará en el juego y se colocará en el anaquel de descarte ("discard rack"). Si se encuentran más de una carta boca arriba en el zapato, se anularán todas las manos y se volverán a barajar las cartas.

(G) Una carta que se repartió por error pero cuya cara no se ha enseñado, se utilizará como si fuera la próxima carta del zapato.

(H) Si se reparte un número incorrecto de cartas a un jugador, se anularán todas las manos y se volverán a barajar las cartas.

(I) Si el "croupier" no acomoda sus manos de acuerdo a la manera sometida a la Compañía de Turismo a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-124, se volverán a acomodar las manos de conformidad con dicha sumisión y la ronda de juego será completada.

(J) Si el banco no acomoda sus manos correctamente, no se perderá la apuesta a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-124, y se requerirá que el banco vuelva a acomodar sus manos en la manera sometida a la Compañía de Turismo a tenor con la sección 76a-124 para que la ronda de juego pueda ser completada.

(K) Si al repartir los siete grupos de cartas a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-121, el "croupier" enseñara una carta, se volverán a barajar las cartas.

(L) Si se están repartiendo las cartas de la mano y el "croupier" fallara de repartir los siete grupos de cartas a tenor con lo dispuesto en el párrafo (C) de la sección 76a-121, se volverán a barajar las cartas.

(M) Si se está utilizando un aparato para barajar cartas automático y el aparato se tranca, se detiene durante el barajeo, o deja de completar el ciclo de barajeo, se volverán a barajar las cartas a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(N) Si se está utilizando un zapato de repartir automático y el aparato se tranca, deja de repartir cartas, o falla en repartir todas las cartas durante una ronda de juego, la ronda de juego se anulará y se removerán las cartas del aparato y se volverán a barajar las cartas ya repartidas, a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía de Turismo.

(O) Todo aparato de barajar automático o zapato de repartir automático deberá ser removido de la mesa antes de utilizar otro medio para barajar o repartir las cartas en dicha mesa."

Sección 76a-127.

Se añade la Sección 76a-127 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-127.- Un Jugador que Apuesta en más de un Espacio de Apuesta. -

(A) Excepto por lo dispuesto en el párrafo (F) de la sección 76a-125, un concesionario podrá, a su discreción, permitir que un jugador apueste en no más de dos espacios de apuesta en la mesa de Pai Gow Poker, cuyos espacios estarán adyacentes.

(B) Si el concesionario permite que un jugador apueste en dos espacios de apuesta adyacentes, las cartas repartidas a cada espacio de apuesta se apostarán por separado. Si las dos apuestas no son iguales, el jugador clasificará y acomodará la mano con la apuesta mayor antes de clasificar y acomodar la otra mano. Si las cantidades apostadas son iguales, se jugará cada mano por separado de derecha a izquierda, clasificando y acomodando la primera mano antes de que el jugador proceda a clasificar y acomodar la segunda mano. Una vez se ha clasificado y acomodado la mano y se ha colocado boca abajo en el espacio correspondiente sobre el "layout", la mano no podrá cambiarse."

Sección 76a-128.

Se añade la Sección 76a-128 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-128.- Apuesta Adicional Permisible. -

(A) Si un concesionario, a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-123, utiliza un generador de números al azar ("random number generator") para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas, el concesionario podrá, a su discreción, ofrecer a cada jugador en la mesa de Pai Gow Poker la opción de hacer una apuesta adicional respecto a cual será el número del 1 al 7 que será seleccionado y mostrado por el generador de números al azar ("random number generator") al comienzo de la ronda de juego.

(B) Todo concesionario que ofrece la apuesta adicional autorizada en esta sección observará los siguientes procedimientos:

(1) Antes de activar el generador de números al azar ("random number generator") al comienzo de la ronda de juego, todo jugador que haya hecho una apuesta en el juego de Pai Gow Poker a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-119 podrá, en dicho momento, hacer la apuesta adicional autorizada en esta sección. El jugador

podrá hacer una apuesta adicional sobre más de un número durante cada ronda de juego.

(2) El jugador hará su apuesta adicional colocando las fichas de juego sobre el número seleccionado por el jugador en el espacio designado para las apuestas adicionales en el "layout" de la mesa de Pai Gow Poker. No se permitirán apuestas adicionales verbales ni en efectivo.

(3) Una apuesta adicional ganará si el número seleccionado por el jugador a tenor con lo dispuesto en el subinciso 2 del párrafo (B) de esta sección es el mismo número seleccionado y mostrado por el generador de números al azar ("random number generator") como la posición de comienzo de dicha ronda de juego de Pai Gow Poker. Todas las demás apuestas adicionales perderán.

(4) Después de que el "croupier" anuncia "No más apuestas", y el generador de números al azar selecciona y muestra el número de la posición de comienzo para dicha ronda de juego, el "croupier" recogerá de inmediato todas las apuestas adicionales perdedoras.

(5) Cualesquiera apuestas adicionales ganadoras se pagarán inmediatamente

después de recoger todas las apuestas adicionales perdedoras, y antes de repartir cualquier carta a los jugadores en la mesa.

(6) Un concesionario pagará las apuestas adicionales ganadoras en proporción de pago no menor de 5½ a 1 y no mayor de 6 a 1, y a tenor con las proporciones de pago impresas en el "layout" de la mesa de Pai Gow Poker; disponiéndose, sin embargo, que los pagos de todas las apuestas adicionales ganadoras se redondearán al dólar más cercano.

(7) En la apuesta adicional permisible se permitirán límites mínimos 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.

(C) Toda apuesta adicional hecha de conformidad con esta sección no tendrá relación alguna con las demás apuestas hechas por el jugador en el juego de Pai Gow Poker. "

Sección 76a-129.

Se añade la Sección 76a-129 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-129.- Límites. - A solicitud de un concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de Pai Gow Poker con límites de juego de $1.00 mínimo a $10,000 máximo por jugada.

Al establecer los límites en las mesas de Pai Gow Poker, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (40) veces entre el mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Pai Gow Poker con un límite de $100.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $4,000.00.

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

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 al 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76a-130.

Sección 76a-130.- Pai Gow Tiles - Definiciones. - Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Pai Gow Tiles, tendrán los siguientes significados a menos que se indique claramente lo contrario.

"Banco" significará el jugador que escoge tener a los otros jugadores y al "croupier" jugando en contra de él y acepta la responsabilidad de pagar todas las apuestas ganadoras.

"Co-banco" está definido en la sección 76a-137.

"Mano de Copia" ("Copy Hand") significará una mano mayor o una mano menor de un jugador que es idéntica en rango de par o en puntuación y contiene el mismo "tile" de mayor rango que la mano mayor o mano menor correspondiente del "croupier" o banco.

"Mano Muerta" ("Dead Hand") está definido en la sección 76a-131.

"Gongs" está definido en la sección 76a-132.

"Mano Mayor" ("High Hand") significará la mano de dos "tiles" formada con dos de los cuatro "tiles" repartidos en el juego de Pai Gow Tiles, cuyo rango sea mayor que la mano formada con los dos "tiles" restantes.

"Marcador" ("Marker") significará un objeto u objetos utilizado para designar el Banco y el Co-Banco, según sea aprobado por la Compañía de Turismo.

"Pares Combinados" ("Matched Pairs") está definido en la sección 76a-132.

"Pares Mezclados o No Combinados" ("Mixed or Unmatched Pairs") está definido en la sección 76a-132.

"Empuje" ("Push") es un empate según se define en el párrafo (H) de la sección 76a-136.

"Rango" ("Rank" or "Ranking") significará la posición relativa de una mano de Pai Gow Tiles a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-132.

"Segunda Mano Mayor o Mano Menor" significará la mano de dos "tiles" formada con dos de los cuatro "tiles" repartidos en el juego de Pai Gow Tiles cuyo rango es menor que la mano formada con los dos "tiles" restantes.

"Acomodar las Manos" ("Setting the Hands") significará el proceso de formar una mano mayor y una mano menor de los cuatro "tiles" repartidos.

"Par Supremo" ("Supreme Pair") significará el par de "tiles" que forma la mano de mayor rango en el juego de Pai Gow Tiles y que se formará con el "tile" seis (2—4) y el "tile" tres (1—2).

"Valor" significará el valor número de puntuación asignado a un par de "tiles" a tenor con las disposiciones de la sección 76a-13.

"Lavado" ("Washing") está definido en la sección 76a-133.

"Wongs" está definido en la sección 76a-132.

"Tiles" significará las fichas rectangulares utilizadas en el juego de Pai Gow Tiles que cumplan con los requisitos dispuestos en la sección 76a-131."

Sección 76a-131.

Se añade la Sección 76a-131 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-131.- Pai Gow Tiles - Equipo. -

(A) Pai Gow Tiles se jugará en una mesa que tenga en un lado sitios para los jugadores y en el lado opuesto un sitio para el "croupier". El paño que cubre la mesa de Pai Gow Tiles tendrá impreso el nombre del casino.

(B) Cada "layout" de Pai Gow Tiles deberá ser aprobado previamente por la Compañía de Turismo y como mínimo deberá contener lo siguiente:

(1) Seis espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno al seis; y

(2) Un espacio aparte, localizado a la izquierda del "croupier," donde se colocarán cuatro "tiles" a los cuales se les llamará la mano muerta ("dead hand").

(C) Cada mesa de Pai Gow Tiles tendrá una caja para el dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas ambas a un mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "croupier" en aquella ubicación aprobada por la Compañía de Turismo.

(D) Pai Gow Tiles se jugará con un agitador, que se conocerá como el "agitador de Pai Gow Tiles" que se utilizará para agitar tres dados antes de repartir cada mano de Pai Gow Tiles para determinar la posición desde donde se comenzará a repartir los "tiles" de Pai Gow Tiles. El agitador de Pai Gow Tiles será diseñado y construido para contener cualquier característica que la Compañia de Turismo pueda requerir para mantener la integridad del juego y deberá por lo menos cumplir con las siguientes especificaciones:

(1) El agitador de Pai Gow Tiles deberá ser lo suficientemente grande para contener tres dados y deberá ser diseñado para prevenir que los dados se vean mientras están siendo agitados por el "croupier"; y

(2) El agitador de Pai Gow Tiles deberá tener impreso o grabado el nombre o logo del casino.

(E) Pai Gow Tiles se jugará con un conjunto de 32 "tiles" rectangulares. Todos los "tiles" del conjunto serán idénticos en tamaño y color.

(F) Cada "tile" utilizado en el juego de Pai Gow Tiles:

(1) Será hecho de un material no transparente, color negro, en forma rectangular, y será de un tamaño no más

pequeño de 2.500 pulgadas de largo, 1.000 pulgadas de ancho, y .375 pulgadas de espesor;

(2) Tendrá una superficie totalmente plana en cada lado con excepción de la cara de cada "tile," la cual tendrá unos puntos que se extenderán hacia adentro del "tile" exactamente a la misma distancia que todos los demás puntos;

(3) Tendrá al dorso de cada "tile" una marca particular de cada casino;

(4) Tendrá la textura y terminación de cada lado, con la excepción de la cara, exactamente idéntica a la textura y terminación de todos los demás lados;

(5) Tendrá el dorso y los lados idénticos a los de cada "tile" dentro de un conjunto y ningún "tile" dentro de un conjunto tendrá marcas, símbolos o diseños que podrían permitir a una persona saber la identidad de cualquier elemento de la cara del "tile" o que podrían diferenciar a un "tile" de otro dentro de un conjunto; y

(6) Tendrá puntos de identificación en la cara de los "tiles" que sean de color rojo o blanco o ambos.

(G) Cada conjunto de "tiles" se empacará por separado y se sellará completamente de forma tal que cualquier alteración será evidente.

(H) El "croupier" será responsable por el agitador de Pai Gow Tiles y los dados contenidos en el mismo, y mientras se encuentren en la mesa nunca se podrán dejar desatendidos.

(I) Ningún dado que se haya colocado en un agitador de Pai Gow Tiles para utilizarse durante el juego podrá permanecer en la mesa por más de 24 horas."

Sección 76a-132.

Se añade la Sección 76a-132 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-132.- <u>Rangos de Manos de Pai Gow Tiles</u>. -

(A) Al comparar las manos mayores o las manos menores para determinar la mano de mayor rango, la determinación se basará primeramente en el rango de cualquier par de "tiles" permisible contenido en las manos. Una mano con cualquier par permisible de "tiles" tendrá mayor rango que una mano que no contiene un par permisible. A continuación se detallan los pares de "tiles" permisibles en Pai Gow Tiles y sus rangos, con el "Par Supremo" considerándose el par de mayor o de primer rango:

Rango	Pares
	Par Supremo
Primer	Seis (2–4) y Tres (1–2)
	Pares combinados
Segundo	Doce (6–6) y Doce (6–6)
Tercero	Dos (1–1) y Dos (1–1)
Cuarto	Ocho (4–4) y Ocho (4–4)
Quinto	Cuatro (1–3) y Cuatro (1–3)
Sexto	Diez (5–5) y Diez (5–5)
Séptimo	Seis (3–3) y Seis (3–3)
Octavo	Cuatro (2–2) y Cuatro (2–2)
Noveno	Once (5–6) y Once (5–6)
Décimo	Diez (4–6) y Diez (4–6)
Undécimo	Siete (1–6) y Siete (1–6)
Duodécimo	Seis (1–5) y Seis (1–5)
	Pares Mezclados o No Combinados
Decimotercero	Nueves Mezclados (3–6 y 4–5)
Decimocuarto	Ochos Mezclados (3–5 y 2–6)
Decimoquinto	Sietes Mezclados (3–4 y 2–5)
Decimosexto	Cincos Mezclados (1–4 y 2–3)
	Wongs
Decimoséptimo	Doce (6–6) y Nueve (4–5)
	Doce (6–6) y Nueve (3–6)
Decimoctavo	Dos (1–1) y Nueve (4–5)
	Dos (1–1) y Nueve (3–6)
	Gongs
Decimonoveno	Doce (6–6) y Ocho (2–6)
	Doce (6–6) y Ocho (3–5)
	Doce (6–6) y Ocho (4–4)
Vigésimo	Dos (1–1) y Ocho (2–6)
	Dos (1–1) y Ocho (3–5)
	Dos (1–1) y Ocho (4–4)

(B) Al comparar las manos mayores o las manos menores que sean de rango idéntico de par permisible, el "croupier" o, de ser aplicable, el banco ganará con dicha mano (mano de copia).

(C) Al comparar el rango de las manos mayores o las manos menores que no contienen ninguno de los pares indicados en el párrafo (A) de esta sección, la mano de mayor rango se determinará a base del "valor" de las manos. El valor de

una mano será un número de un solo dígito entre el cero y el nueve, inclusive, y se determinará sumando el número total de puntos contenidos en los dos "tiles" que forman la mano. Si el total numérico de los puntos es un número de dos dígitos, el dígito a la izquierda de dicho número será descartado y el dígito a la derecha constituirá el valor de la mano. Algunos ejemplos de esta regla son los siguientes:

(1) Una mano compuesta por un dos (1–1) y un seis (3–3) tiene un valor de ocho; y

(2) Una mano compuesta por un once (5–6) y un siete (1–6) tiene un total numérico de 18, pero un valor de sólo ocho, ya que el dígito a la izquierda del número 18 ("1") se descarta.

(D) No obstante lo dispuesto en el párrafo (C) de esta sección, si los "tiles" que forman un Par Supremo se utilizan por separado, el total numérico del tres (1–2) podrá contarse como un seis y el total numérico del seis (2–4) podrá contarse como un tres. Cuando se cuenta un tres (1–2) como un seis, su rango individual, a tenor con lo dispuesto en el párrafo (F) de esta sección, será decimoquinto en lugar de decimoséptimo, y cuando se cuenta un seis (2–4) como un tres, su rango individual será el decimoséptimo en lugar del decimoquinto.

(E) Al comparar las manos mayores o las manos menores de valor idéntico, la mano con el "tile" individual de rango mayor se considerará la mano de mayor rango.

(F) El rango individual de cada "tile," con el "Primero" representando el rango mayor, es el siguiente:

Rango	"Tile"	Número de "Tiles" en Conjunto
Primero	Doce (6–6)	2
Segundo	Dos (1–1)	2
Tercero	Ocho (4–4)	2
Cuarto	Cuatro (1–3)	2
Quinto	Diez (5–5)	2
Sexto	Seis (3–3)	2
Séptimo	Cuatro (2–2)	2
Octavo	Once (5–6)	2
Noveno	Diez (4–6)	2
Décimo	Siete (1–6)	2
Undécimo	Seis (1–5)	2
Duodécimo	Nueve (3–6)	1
Duodécimo	Nueve (4–5)	1
Decimotercero	Ocho (2–6)	1
Decimotercero	Ocho (3–5)	1
Decimocuarto	Siete (2–5)	1
Decimocuarto	Siete (3–4)	1
Decimoquinto	Seis (2–4)	1
Decimosexto	Cinco (1–4)	1
Decimosexto	Cinco (2–3)	1
Decimoséptimo	Tres (1–2)	1

(G) Si el "tile" de mayor rango en cada mano que se compara es de rango idéntico después de aplicar lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, la mano se considerará una mano de copia, y la mano del "croupier" o del banco, de ser aplicable, se considerará la mano de mayor rango."

Sección 76a-133.

Se añade la Sección 76a-133 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-133.- Apertura de una Mesa para Juego; Procedimientos para Barajar. -

(A) Luego de recibir un conjunto de "tiles" en la mesa, a tenor con la sección 76a-140, el "croupier" ordenará e inspeccionará los "tiles", y el supervisor asignado a la mesa verificará dicha inspección. Nada de lo dispuesto en esta sección impedirá que el concesionario limpie los "tiles" antes de llevar a cabo la inspección dispuesta en esta sección. La inspección de los "tiles" en la mesa de juego requerirá lo siguiente:

(1) Cada conjunto se ordenará en pares para poder asegurar que el Par Supremo y todos los 15 pares combinados y no combinados, según identificados en el párrafo (A) de la sección 76a-132, están en el conjunto.

(2) Cada "tile" se colocará al lado del otro para determinar que todos los "tiles" son del mismo tamaño y colorido.

(3) El dorso y los lados de cada "tile" se examinará para asegurar que no están dañados, rayados o marcados de forma alguna.

(i) Si, luego de examinar los "tiles" el "croupier" encuentra que ciertos "tiles" no son adecuados para ser utilizados, el supervisor del casino traerá un conjunto de "tiles" sustituto a la mesa.

(ii) El conjunto de "tiles" que no es adecuado se colocará en un sobre o envase sellado, identificado con el número de la mesa, la fecha y hora, y deberá ser firmado por el "croupier," y el supervisor del casino.

(B) Luego de la inspección de los "tiles" y la verificación de los mismos llevada a cabo por el supervisor asignado a la mesa, se desplegarán los "tiles" sobre la mesa boca arriba, y se colocarán en 16 pares y se arreglarán de acuerdo al rango comenzando con el Par Supremo. Los "tiles" se dejarán en pares para la inspección visual por el primer jugador que llegue a la mesa.

(C) Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar visualmente los "tiles", éstos se colocarán boca abajo sobre la mesa, y se mezclarán completamente por un "washing" de los "tiles" y se agruparán.

(D) El "washing" de los "tiles" será hecho por el "croupier" y se conocerá como la mezcla

("shuffle"), y se llevará a cabo utilizando los talones de las palmas de las manos. El "croupier" mezclará los "tiles" en una dirección circular con una mano moviéndose de derecha a izquierda y la otra mano moviéndose de izquierda a derecha. Cada mano completará por lo menos ocho movimientos circulares para así tener una mezcla al azar. El "croupier" entonces recogerá cuatro "tiles" al azar con cada mano y los colocará en grupos uno al lado del otro delante del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"), formando ocho grupos de cuatro "tiles."

(E) Si durante el proceso de agrupar descrito en el párrafo (D) de esta sección, se vira un "tile" y queda expuesto a los jugadores, se mezclará de nuevo el conjunto de "tiles" completo.

(F) Luego de completarse cada ronda de juego, el "croupier" virará todos los "tiles" boca abajo y mezclará los "tiles" a tenor con lo dispuesto en el párrafo (D) de esta sección.

(G) Si no hay actividad de juego en la mesa de Pai Gow Tiles, los "tiles" se virarán boca arriba y se colocarán en 16 pares de acuerdo al rango comenzando con el Par Supremo. Una vez llegue a la mesa un jugador, se seguirán los procedimientos detallados en los párrafos (C) y (D) de esta sección."

Sección 76a-134.

Se añade la Sección 76a-134 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-134.- Apuestas. -

(A) Todas las apuestas en el juego de Pai Gow Tiles se harán colocando las fichas de apuesta en el espacio de apostar correspondiente que aparece en el "layout" de la mesa de Pai Gow Tiles. No se aceptarán apuestas verbales ni en dinero en efectivo en el juego de Pai Gow Tiles.

(B) Solo los jugadores que estén sentados en la mesa de Pai Gow Tiles podrán apostar en el juego. Una vez un jugador ha hecho su apuesta y recibido sus "tiles," ese jugador deberá permanecer sentado hasta que se termine la ronda del juego.

(C) Todas las apuestas en Pai Gow Tiles se harán antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas", a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 76a-135. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta en Pai Gow Tiles después de que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas".

Sección 76a-135.

Se añade la Sección 76a-135 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-135.- Procedimientos para Repartir los "Tiles". -

(A) Una vez el "croupier" ha completado la mezcla de los "tiles", el "croupier" anunciará "No más apuestas" antes de agitar el agitador de Pai Gow Tiles. El "croupier" entonces agitará el agitador de Pai Gow Tiles por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados.

(B) El "croupier" entonces removerá la tapa del agitador de Pai Gow Tiles, sumará los dados y anunciará el total. El total de los dados determinará cual de los jugadores recibirá el primer grupo de "tiles".

(C) Para determinar la posición de comienzo para repartir los "tiles", el "croupier" contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, tomando la posición del "croupier" como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa con cada posición de apuesta, sin importar si hay o no una apuesta en la posición, y contando en orden la mano muerta hasta que el conteo iguale el total de los tres dados. Los siguientes son algunos ejemplos de esta regla:

(1) Si los dados suman nueve, el "croupier" recibiría el primer grupo de cuatro "tiles"; o

(2) Si los dados suman 15, la sexta posición de apuesta recibiría el primer grupo de cuatro "tiles".

(D) El "croupier" repartirá el primer grupo de cuatro "tiles", comenzando con el extremo derecho de los ocho grupos, a la posición de comienzo según determinada en el párrafo (C) de esta sección, y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, repartirá un grupo de "tiles" a todas las demás posiciones, incluyendo a la mano muerta y al "croupier", sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El "croupier" colocará un marcador encima de su grupo de "tiles" inmediatamente después de repartirlo.

(E) Después de repartir todos los grupos de "tiles", el "croupier", sin enseñar los "tiles", recogerá cualquier grupo repartido a una posición que no tenga una apuesta y colocará los grupos con la mano muerta en el "layout" a la izquierda del "croupier" frente al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

(F) Una vez se hayan repartido todos los "tiles" y recogido cualesquiera "tiles" repartidos a las posiciones que no tienen apuestas, el

"croupier" colocará la tapa sobre el agitador de Pai Gow Tiles y agitará el agitador una vez. Entonces se colocará el agitador de Pai Gow Tiles a la derecha del "croupier"."

Sección 76a-136.

Se añade la Sección 76a-136 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-136.- Procedimientos para Completar cada Ronda de Juego; Fijar las Manos; Pago y Recogido de Apuestas; Proporciones de Pago; Comisión ("Vigorish"). -

(A) Luego de completar la repartición de los "tiles", cada jugador acomodará sus manos colocando los "tiles" en una mano mayor y una mano menor. Al acomodar las manos, los "tiles" se colocarán boca abajo sobre el "layout" en el espacio de apuesta inmediatamente detrás de dicho jugador y separados en dos manos distintas.

(B) Cada jugador en la mesa será responsable por acomodar sus propias manos y ninguna otra persona, con excepción del "croupier", podrá tocar los "tiles" de dicho jugador. Cada jugador deberá mantener los cuatro "tiles" visibles al "croupier" en todo momento. Una vez el jugador ha acomodado una mano mayor y una mano menor, y ha colocado las dos manos boca abajo sobre el espacio correspondiente

sobre el "layout", el jugador no podrá volver a tocar los "tiles".

(C) Luego de que todos los jugadores hayan acomodado sus manos y colocado los "tiles" sobre la mesa, los cuatro "tiles" del "croupier" se virarán y el "croupier" acomodará sus manos arreglando los "tiles" en una mano mayor y una mano menor. La mano mayor se colocará boca arriba a la derecha del "croupier" y la mano menor se colocará boca arriba a su lado izquierdo.

(D) Excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, el "croupier" cumplirá con las siguientes reglas al acomodar las manos del "croupier":

(1) Si el "croupier" tiene un Par Supremo, lo jugará como tal;

(2) De ser posible, el "croupier" siempre jugará un par, wong o gong según se dispone en la sección 76a-132;

(3) Si el "croupier" no tiene ninguna de las combinaciones descritas en las los subincisos (1) o (2) del párrafo (D) de esta sección, el "croupier" jugará cualesquiera dos "tiles" juntos que tengan un valor igual a nueve, ocho o siete; y

(4) Si el "croupier" no tiene una combinación de las descritas en los subincisos 1 al 3

del párrafo (D) de esta sección, el "croupier" jugará el "tile" de mayor rango con el "tile" de menor rango.

(E) Cada concesionario someterá a la Compañía de Turismo la manera en que requerirá al "croupier" fijar sus manos, y detallará específicamente cualquier excepción propuesta a las reglas indicadas en el párrafo (D) de esta sección.

(F) Un jugador puede retirar su apuesta luego de que el "croupier" haya acomodado sus manos. El jugador deberá anunciar su intención de retirarse antes de que el "croupier" haya enseñado cualquiera de las dos manos de dicho jugador a tenor con lo dispuesto en el párrafo (G) de esta sección. Una vez el jugador ha anunciado su intención de retirarse, el "croupier":

(1) Recogerá inmediatamente la apuesta de ese jugador; y

(2) Recogerá los cuatro "tiles" repartidos a ese jugador y los agrupará boca abajo a la derecha de la mesa en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") sin enseñar los "tiles" a persona alguna en la mesa.

(G) Una vez el "croupier" ha fijado una mano mayor y una mano menor, el "croupier" enseñará ambas manos de cada jugador, comenzando con el

jugador a su extremo derecho y siguiendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" siempre comparará la mano mayor del "croupier" con la mano mayor de jugador y la mano menor del jugador con la mano menor del "croupier", y anunciará si la apuesta del jugador ganará, perderá o se considerará un empate ("empuje").

(H) El "croupier" recogerá de inmediato todas las apuestas perdedoras y las pondrá en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). También se recogerán todas las manos perdedoras. Una apuesta hecha por un jugador será una apuesta perdedora si la mano mayor del jugador es idéntica en rango o menor en rango que la mano mayor del "croupier" y la mano menor del jugador es idéntica en rango o menor en rango que la mano menor del "croupier" o tiene un valor de cero.

(I) Si una apuesta es un empuje, el "croupier" no recogerá ni pagará la apuesta, pero recogerá de inmediato los "tiles" de ese jugador. Una apuesta hecha por un jugador se considerará un empuje si:

(1) La mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "croupier", pero la mano menor del jugador es idéntica en rango que la mano menor del "croupier" ("mano de copia"), menor en

rango que la mano menor del "croupier" o tiene un valor de cero; o

(2) La mano mayor del jugador es idéntica en rango a la mano mayor del "croupier" (mano de copia) o menor en rango que la mano mayor del "croupier", pero la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "croupier".

(J) Todas las manos ganadoras permanecerán boca arriba sobre el "layout". Las apuestas ganadoras se pagarán después que todas las manos han sido enseñadas. El "croupier" pagará las apuestas ganadoras comenzando con el jugador al extremo derecho del "croupier" y siguiendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. Una apuesta hecha por un jugador ganará si la mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "croupier", y la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "croupier".

(K) Una apuesta ganadora de Pai Gow Tiles será pagada por el concesionario en una proporción de pago de 1 a 1, excepto que el concesionario sacará una comisión, conocida en inglés como "vigorish", del ganador en una cantidad igual al cinco por ciento de la cantidad ganada; disponiéndose, sin embargo, que al cobrar la comisión ("vigorish"), el concesionario podrá redondear dicha comisión a 25 centavos, o al

próximo múltiplo de 25 centavos. El concesionario cobrará la comisión ("vigorish") del jugador al momento de efectuar el pago al ganador. Después de efectuar el pago de la apuesta ganadora, y de cobrar la comisión ("vigorish"), el "croupier" recogerá los "tiles" de ese jugador.

(L) Todos los "tiles" recogidos por el "croupier" se recogerán en forma tal que cada mano pueda reconstruirse rápidamente en caso de duda o disputa, y serán colocados boca arriba a la derecha del "croupier" en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container")."

Sección 76a-137.

Se añade la Sección 76a-137 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-137.- <u>Jugador como Banco; Co-Banco; Selección del Banco; Procedimientos para Repartir los "Tiles"</u>. -

(A) El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer a todos los jugadores en la mesa de Pai Gow Tiles la oportunidad de servir de banco para el juego. Si el concesionario escoge esta opción, todas las demás disposiciones relacionadas al juego de Pai Gow Tiles aplicarán excepto por aquéllas que conflijan con las disposiciones de esta

sección, en cuyo caso las disposiciones de esta sección regirán toda ronda de juego en donde el jugador sea el banco.

(B) Un jugador no podrá ser el banco al comienzo del juego. Para propósitos de esta sección, el comienzo del juego significará la primera ronda de juego luego de que se requiere que el "croupier" agrupe y mezcle los "tiles" a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (B) o (G) de la sección 76a-133.

(C) Luego de la primera ronda de juego a tenor con el párrafo (B) de esta sección, cada jugador en la mesa tendrá la opción de ser el banco o de pasar el banco al próximo jugador. El "croupier" deberá, comenzando con el jugador a su extremo derecho y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, ofrecer el banco a cada jugador hasta que un jugador acepta el banco. El "croupier" colocará un marcador designando al banco en frente al jugador que acepte el banco. Si el primer jugador al que se le ofrece el banco lo acepta, en la próxima ronda de juego se ofrecerá el banco al jugador sentado a la derecha de dicho jugador. El ofrecimiento inicial para ser banco se llevará a cabo moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa hasta que regrese al "croupier". En ningún momento podrá un jugador ser el banco

en dos rondas de juego consecutivas. Si ningún jugador desea ser el banco, la ronda de juego procederá a tenor con las reglas de juego dispuestas en las secciones relacionadas con el juego de Pai Gow Tiles.

(D) Antes de permitir que un jugador sea el banco en una ronda de juego, el "croupier" determinará que:

(1) El jugador colocó una apuesta contra el "croupier" durante la última ronda de juego donde no hubo un jugador sirviendo de banco en el juego; y

(2) El jugador tiene suficientes fichas de juego sobre la mesa para cubrir todas las apuestas colocadas por los demás jugadores en la mesa para esa ronda de juego.

(E) El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer la opción al banco de que el casino cubra el 50% de las apuestas hechas durante una ronda de juego. Si el concesionario ofrece esta opción, la misma estará disponible para todos los jugadores en la mesa. Si el banco desea utilizar esta opción, el banco solicitará específicamente al "croupier" que acepte la responsabilidad del pago de la mitad de todas las apuestas ganadoras. Cuando el banco cubre el 50% y el casino cubre el 50% de las apuestas ganadoras, el proceso se conocerá

como "co-banco" ("co-banking"), y el "croupier" colocará un marcador ("marker") designando el banco en frente del jugador que sirve como co-banco. Cuando el "croupier" es el co-banco, el "croupier" será responsable por acomodar la mano del banco en la forma sometida a la Compañía de Turismo a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-136. Cuando está en efecto el co-banco, el "croupier" no podrá apostar contra el banco.

(F) Si un jugador es el banco, el jugador sólo podrá apostar en un espacio de apuesta.

(G) Una vez los "tiles" han sido mezclados, el banco tendrá la opción de efectuar el corte de los "tiles." El banco señalará a la localización de los "tiles" que él desearía mover. Siguiendo las instrucciones del banco los "tiles" pueden moverse a la derecha o a la izquierda del grupo. Si el banco no desea cortar los "tiles," no habrá corte.

(H) Una vez el "croupier" ha determinado que un jugador podrá ser el banco a tenor con lo dispuesto en el párrafo (D) de esta sección, y después de mezclar los "tiles," el "croupier" removerá del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") las fichas de juego equivalentes a la última apuesta hecha por el jugador contra el "croupier" o una suma cuyo cómputo haya sido aprobado por la

Compañía de Turismo. Esta cantidad será la cantidad que el "croupier" apuesta contra del banco. El banco puede ordenar que la suma apostada por el "croupier" sea una cantidad menor o que el "croupier" no apueste durante esa ronda de juego. Cualquier cantidad apostada por el "croupier" será colocada en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Inmediatamente después de recibir los cuatro "tiles" repartidos al "croupier," el "croupier" colocará su apuesta sobre tales "tiles" antes de repartir el resto de los "tiles," en lugar del marcador requerido por la sección 76a-135.

(I) Una vez el "croupier" ha anunciado "No más apuestas", el banco agitará el agitador de Pai Gow Tiles. Será responsabilidad del "croupier" asegurar que el banco agita el agitador de Pai Gow Tiles por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados. Una vez el banco ha terminado de agitar el agitador de Pai Gow Tiles, el "croupier" removerá la tapa que cubre el agitador de Pai Gow Tiles, sumará los puntos en los dados y anunciará el total. El "croupier" siempre removerá la tapa del agitador de Pai Gow Tiles y si el banco inadvertidamente remueve la tapa, el "croupier" exigirá que se cubra el agitador de

Pai Gow Tiles de nuevo y se agiten los dados otra vez.

(J) Para determinar la posición de comienzo para repartir los "tiles", el "croupier" contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, tomando la posición del "croupier" como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa con cada posición de apuesta, sin importar si hay o no una apuesta en la posición, hasta que el conteo iguale el total de los tres dados.

(K) El "croupier" repartirá el primer grupo de cuatro "tiles", comenzando con el extremo derecho de los ocho grupos, a la posición de comienzo según determinada en el párrafo (J) de esta sección, y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, repartirá un grupo de "tiles" a todas las demás posiciones, incluyendo a la mano muerta y al "croupier," sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El "croupier" colocará un marcador encima de su grupo de "tiles" inmediatamente después de repartirlos.

(L) Después de repartir todos los grupos de "tiles," el "croupier", sin enseñar los "tiles," recogerá cualquier grupo repartido a una posición que no tenga una apuesta y colocará los grupos con la mano muerta en el "layout" a la izquierda del "croupier" frente

al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

(M) Una vez se hayan repartido todos los "tiles" y recogido cualesquiera "tiles" repartidos a las posiciones que no tienen apuestas, el "croupier" colocará la tapa sobre el agitador de Pai Gow Tiles y agitará el agitador una vez. Entonces se colocará el agitador de Pai Gow Tiles a la derecha del "croupier".

(N) Si los "tiles" repartidos al "croupier" no han sido recogidos previamente, después de que cada jugador haya acomodado sus dos manos y las haya colocado en el "layout," se acomodarán entonces las dos manos del "croupier." Una vez el "croupier" ha formado una mano mayor y una menor, el "croupier" enseñará las manos del banco y determinará si las manos del "croupier" son mayores en rango que las manos del banco. Si el "croupier" gana, los "tiles" del "croupier" se agruparán boca arriba a la derecha del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") y encima del grupo se colocará la cantidad apostada por el "croupier" contra el banco. Si el "croupier" empuja, el "croupier" devolverá la cantidad apostada por el "croupier" contra el banco al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Si el "croupier" pierde, la

cantidad apostada por el "croupier" contra el banco se moverá al centro del "layout".

(O) Si el banco está en efecto, una vez el "croupier" ha determinado el resultado de la apuesta del "croupier" contra el banco, si alguno, el "croupier" enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador a su extremo derecho y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o se considerará un empuje contra el banco. Todas las apuestas perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras, incluyendo la del "croupier", con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se termina dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el "croupier" cobrará al banco una cantidad igual a las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha cantidad en el centro del "layout". El resto de las apuestas ganadoras se pagará con la cantidad que se encuentra en el centro del "layout". Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y pagar todas las apuestas

ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, se cobrará un cinco porciento de comisión ("vigorish") a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-136. Después de pagar la comisión ("vigorish"), la cantidad restante se entregará al banco.

(P) Si el co-banco ("co-banking") está en efecto, una vez el "croupier" ha acomodado la mano de co-banca a tenor con lo dispuesto en el párrafo (E) de esta sección, el "croupier" enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador al extremo derecho del "croupier" y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El "croupier" comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o será considerada un empuje contra el banco. Todas las apuestas perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el "croupier" pagará todas las apuestas ganadoras, incluyendo la del "croupier," con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se termina dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el "croupier" cobrará al banco una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha

cantidad en el centro del "layout". El "croupier" removerá una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") y colocará dicha cantidad en el centro del "layout". Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y pagar todas las apuestas ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, esta cantidad se contará y el "croupier" colocará la mitad de la misma dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). El "croupier" cobrará un cinco por ciento de comisión ("vigorish"), a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-136, sobre la cantidad restante y colocará dicha comisión ("vigorish") dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). La cantidad restante se entregará al co-banco.

(Q) Inmediatamente después de pagar la apuesta ganadora del "croupier", esta cantidad y la apuesta original se devolverán al recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

(R) Cada jugador que tiene una apuesta ganadora contra el banco pagará al "croupier" un cinco porciento de comisión ("vigorish") sobre la

cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-136."

Sección 76a-138.

Se añade la Sección 76a-138 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-138.- Irregularidades; Tirada de Dados Inválida. -

(A) Si el "croupier" destapa el agitador de Pai Gow Tiles y los tres dados no caen de plano en el fondo del agitador, el "croupier" anunciará "No hay tirada" ("No roll") y volverá a agitar los dados.

(B) Si el "croupier" destapa el agitador de Pai Gow Tiles y un dado o unos dados caen fuera del agitador, el "croupier" anunciará "No hay tirada" ("No roll") y volverá a agitar los dados.

(C) Si el "croupier" suma incorrectamente los puntos en los dados y reparte los "tiles" a las posiciones incorrectas, todas las manos se considerarán muertas y el "croupier" volverá a mezclar los "tiles."

(D) Si el "croupier" enseña alguno de los "tiles" repartidos a un jugador, el jugador tiene la opción de anular la mano. Sin mirar a los "tiles" que no han sido enseñados, el jugador decidirá si jugará o anulará su mano.

(E) Si se enseña un "tile" repartido al "croupier," al banco, a una mano muerta o a cualquier posición donde no hay apuesta, todas las manos se anularán y se volverán a mezclar los "tiles."

(F) Si el "croupier" no acomoda sus manos en la manera sometida a la Compañía de Turismo a tenor con lo dispuesto en la sección 76a-136, se volverán a fijar las manos de conformidad a lo sometido a la Compañía de Turismo y se completará la ronda de juego."

Sección 76a-139.

Se añade la Sección 76a-139 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-139.- Un Jugador que Apuesta en más de un Espacio de Apuesta. -

(A) Excepto por lo dispuesto en el párrafo (F) de la sección 76a-137, un concesionario podrá, a su discreción, permitir que un jugador apueste en no más de dos espacios de apuesta en la mesa de Pai Gow Tiles, tales espacios estarán adyacentes.

(B) Si el concesionario permite que un jugador apueste en dos espacios de apuesta adyacentes, los "tiles" repartidos a cada espacio de apuesta se jugarán por separado. Si las dos apuestas no son iguales, el jugador clasificará y acomodará la mano con la apuesta

mayor antes de clasificar y acomodar la otra mano. Si las cantidades apostadas son iguales, se jugará cada mano por separado de derecha a izquierda, clasificando y acomodando la primera mano antes de que el jugador proceda a clasificar y acomodar la segunda mano. Una vez se ha clasificado y acomodado una mano y colocado boca abajo en el lugar correspondiente sobre el "layout", no podrá cambiarse la mano."

Sección 76a-140.

Se añade la Sección 76a-140 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-140.- <u>"Tiles" de Pai Gow Tiles; Recibo; Almacenamiento; Inspecciones y Retiro</u>. -

(A) Al recibir los conjuntos de "tiles" a ser utilizados en el juego de Pai Gow Tiles del manufacturero o distribuidor, los mismos serán inmediatamente inspeccionados después de su recibo por un supervisor del casino y un Inspector para asegurarse de que los sellos en cada paquete están íntegros, enteros e inalterados. Los paquetes que no satisfacen tales criterios serán inspeccionados en este momento para asegurar que los "tiles" cumplan con las normas de la Compañía de Turismo y que no existe evidencia de alteración. Los paquetes que satisfacen tales criterios, y los

paquetes que tienen los sellos íntegros, enteros e inalterados se almacenarán en un gabinete cerrado con llave dentro de un área de almacenaje. Los conjuntos de "tiles" al igual que cualquier equipo que se utilice en el juego de Pai Gow Tiles se colocarán en un área de almacenaje previamente aprobada por la Compañía de Turismo. El procedimiento para mover los "tiles" de un área de almacenaje al área de juego y su recogido e inspección después de un día de juego deberá ser previamente aprobado por la Compañía de Turismo.

(B) Todos los sobres y envases utilizados para guardar o transportar los "tiles" serán transparentes.

(1) El diseño de los sobres o los envases y el método utilizado para sellar los mismos serán de forma tal que cualquier alteración sea evidente.

(2) La Compañía de Turismo aprobará, previo a su utilización, los sobres o los envases y los sellos.

(C) Si durante el transcurso del juego se detecta algún "tile" dañado, se reemplazará el conjunto de "tiles" completo. El procedimiento para remover "tiles" dañados del área de juego deberá ser previamente aprobado

por la Compañía de Turismo y cumplir, por lo menos, con los siguientes requisitos:

(1) Se colocará el conjunto de "tiles" dañados en un sobre sellado, identificado con el número de la mesa, la fecha y hora y llevará las firmas del "croupier" y del supervisor del casino.

(2) El encargado del almacenamiento colocará el sobre o envase en un lugar seguro hasta que lo recoja un oficial de seguridad del casino.

(D) Los "tiles" utilizados en Pai Gow Tiles se cambiarán por lo menos cada ocho horas. El supervisor del casino recogerá los "tiles" utilizados y los colocará en un sobre o envase sellado.

(1) Se adherirá una etiqueta a cada sobre o envase para identificar el número de la mesa, la fecha y hora, y llevará la firma del "croupier" y un supervisor del casino.

(2) El encargado del almacenamiento guardará los sobres o envases en un lugar seguro aprobado por la Compañía de Turismo hasta que sea recogido por un oficial de seguridad del casino.

(E) El concesionario removerá cualquier "tile" en cualquier momento durante un día de juego si hay indicaciones de alteraciones, faltas,

rayazos, marcas u otros defectos que puedan afectar la integridad u honestidad del juego, o a solicitud de la Compañía de Turismo.

(F) Todos los sobres o envases de "tiles" utilizados y los conjuntos de "tiles" en reserva que han sido abiertos, serán inspeccionados para alteraciones, marcas, modificaciones, pérdidas o "tiles" adicionales o cualquier cosa que pueda ser indicio de juego injusto.

(1) El concesionario ordenará la inspección de todos los conjuntos de "tiles" utilizados durante el día de juego;

(2) Los procedimientos para inspeccionar todos los conjuntos de "tiles" incluirán por lo menos lo siguiente:

(i) Clasificar los "tiles" por pareja;

(ii) Inspeccionar visualmente los lados y el dorso de cada "tile" buscando alteraciones, marcas o modificaciones; e

(iii) Inspeccionar los lados y el dorso de cada "tile" con una luz ultravioleta;

(3) Se informará de inmediato a la Compañía de Turismo cualquier evidencia de alteraciones, marcas, modificaciones, "tiles" perdidos o adicionales, o

cualquier otro indicio de juego injusto descubierto.

(G) El concesionario someterá a la Compañía de Turismo para su aprobación los procedimientos para:

(1) Un sistema de inventario que incluirá el registro de por lo menos lo siguiente:

(i) El balance de los conjuntos de "tiles" disponibles;

(ii) Los conjuntos de "tiles" removidos del almacén;

(iii) Los conjuntos de "tiles" devueltos al almacén o recibidos del manufacturero;

(iv) La fecha de la transacción; y

(v) Las firmas de los individuos envueltos.

(2) Una reconciliación diaria de los conjuntos de "tiles" distribuidos y los conjuntos de "tiles" destruidos y cancelados, los conjuntos de "tiles" devueltos al área de almacenaje y, si alguno, los conjuntos de "tiles" en reserva;

(3) Un inventario físico de los conjuntos de "tiles" por lo menos una vez cada tres meses y se informará cualquier discrepancia a la Compañía de Turismo.

(H) Todo concesionario informará de inmediato cualquier discrepancia en el inventario de los conjuntos de "tiles" a la Compañía de Turismo.

(I) La Compañía de Turismo aprobará el método utilizado para la destrucción o cancelación de los "tiles." La destrucción y cancelación de "tiles" se llevará a cabo en un lugar seguro, y la Compañía de Turismo aprobará las características de ubicación y físicas del mismo."

Sección 76a-141.

Se añade la Sección 76a-141 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76a-141.- Límites. - A solicitud de un concesionario, la Compañía de Turismo autorizará mesas de Pai Gow Tiles con límites de juego de $1.00 mínimo a $10,000 máximo por jugada.

Al establecer los límites en las mesas de Pai Gow Tiles, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (40) veces entre el mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Pai Gow Tiles con un límite de $100.00 tendrá un límite máximo de juego de por lo menos $4,000.00.

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

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 al 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 y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado."

Sección 76b-106.

Se enmienda la Sección 76b-106 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76b-106.- Máximo de Máquinas Autorizadas.

(A) La Compañía de Turismo queda facultada para discrecionalmente autorizar, a solicitud del concesionario, hasta un máximo de uno punto cinco (1.5) máquinas por cada jugador autorizado, sentado o de pie, en la sala de juegos en proporción con el número de mesas autorizadas utilizadas para otros juegos de azar. La base para el computo 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 Black Jack" 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, en ruleta siete (7) jugadores por paño, en Big Six Wheel siete (7) jugadores, en Caribbean Stud Poker siete (7) jugadores, en Let it Ride siete (7) jugadores, en Pai Gow Poker seis (6) jugadores y en Pai Gow Tiles seis (6) jugadores. La proporción establecida por la Compañía de Turismo 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 de Turismo como requisito autorización, disminuirá ésa 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.

Disponiéndose, que después de los tres años siguientes a la vigencia de la Ley Núm. 185 de 3 de septiembre de 1996, la Compañía de Turismo podrá discrecionalmente autorizar, a solicitud de un concesionario, hasta un máximo de dos (2) máquinas por cada jugador

autorizado, sentado o de pies, en la sala de juego, en proporción con el número de mesas autorizadas utilizadas para otros juegos de azar. Disponiéndose además, que la facultad de la Compañía de Turismo para aumentar el máximo de máquinas por cada jugador autorizado de uno punto cinco (1.5) a dos (2) dependerá del informe que la Compañía de Turismo presentará a la Asamblea Legislativa, a tenor con lo dispuesto en la sección 3 de la Ley Núm. 221 del 15 de mayo de 1948, según enmendada por la Ley Núm. 185 del 3 de septiembre de 1996, en torno al impacto de los empleos relacionados a los juegos de azar, particularmente los empleos relacionados a los juegos de azar de mesa.

(B) La Compañía de Turismo podrá operar máquinas tragamonedas con denominación máxima de hasta veinticinco dólares ($25). Las máquinas con denominación máxima en exceso de un dolar ($1) y hasta veinticinco dólares ($25) no excederán el 20% de la totalidad de las máquinas autorizadas y operadas en cada sala de juego."

Sección 76b-108.

Se enmienda la Sección 76b-108 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76b-108.- <u>Verificación de Redito para el Operador</u>. - La Compañía de Turismo verificará cada seis

(6) meses, el rédito para el operador disponiéndose que éste nunca será mayor del 17% del volumen de juego de cada máquina y el rédito al jugador nunca será menor del 83% del volumen de juego de cada máquina. Cualquier variación que pueda surgir en el por ciento de rédito será corregido inmediatamente que la Compañía de Turismo lo detecte."

Sección 76b-113.

Se enmienda la Sección 76b-113 del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76b-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 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 con denominación menor de un dólar ($1) que se opere. Disponiéndose que por cada máquina con denominación de un dólar ($1.00) o mayor se requerirá una banca adicional equivalente al producto de la denominación de la máquina

multiplicado por $100 más la cantidad depositada en el cilindro de pago automático requerida por la sección 76b- por cada máquina. Por ejemplo, para una máquina tragamonedas con denominación de $5 se requerirá una banca de dinero adicional de $4,500 por cada máquina.

(B) Será obligación del concesionario proveer diariamente la banca en la forma apropiada, media hora antes de comenzar la operación de tragamonedas.

(C) La banca de dinero en efectivo requerida en esta sección es en adición a la banca mínima requerida en la sección 76-21.

(D) Cajero en cada sala - La Compañía de Turismo tendrá personal en cada sala de juegos, el cual estará encargado de satisfacer las reclamaciones por premios obtenidos legalmente en las máquinas tragamonedas. El cajero aceptará únicamente dinero legal en circulación de los Estados Unidos de América."

Sección 76b-116.

Se enmienda la Sección 76b- del Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76b-.- <u>Depósito de Monedas en las Máquinas</u>. - 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) Veinte mil dólares ($20,000.00) en fichas de juego ("tokens") por máquina con denominación de veinticinco dólares ($25.00).

(2) Cuatro mil dólares ($4,000.00) en fichas de juego ("tokens") por máquina con denominación de cinco dólares ($5.00).

(3) Ochocientos dólares ($800.00) en fichas de juego ("tokens") por máquina con denominación de un dolar ($1.00).

(4) Doscientos dólares ($200.00) por máquina con denominación de veinticinco centavos (25¢).

(5) Setenta y cinco dólares ($75.00) por máquina con denominación de diez centavos (10¢).

(6) Cincuenta dólares ($50.00) por máquina con denominación de cinco centavos (5¢).

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

Sección 76c-1.

Se añade la Sección 76c-1 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76c-1.- <u>Adopción, Enmienda y Revocación de Reglamentos; Procedimientos</u>. - La Compañía de Turismo

seguirá los siguientes procedimientos para la adopción, enmienda o revocación de reglamentos concernientes a los juegos de azar:

(A) Publicará un aviso de la acción propuesta en un periódico de circulación general en Puerto Rico a tenor con lo dispuesto en la sección 76c-2.

(B) Celebrará una vista pública para recibir comentarios de toda parte interesada a tenor con lo dispuesto en la sección 76c-2.

(C) Tomará en consideración toda aquella información relevante presentada ante sí y luego de transcurrir el término de treinta (30) días dispuesto en el párrafo (C) de la sección 76c-2 y de haber celebrado la vista pública conforme a lo dispuesto en el párrafo (B) de esta sección, presentará el reglamento, la propuesta enmienda o revocación al reglamento para la aprobación de la Junta de Directores de la Compañía de Turismo.

(D) Una vez aprobado por la Junta de Directores de la Compañía de Turismo, la Compañía de Turismo someterá el reglamento, la propuesta enmienda o revocación al reglamento ante el Gobernador de Puerto Rico para su aprobación.

(E) Una vez aprobado por la Junta de Directores de la Compañía de Turismo y por el Gobernador de Puerto Rico, la Compañía de Turismo someterá ante la Asamblea Legislativa el reglamento, la

propuesta enmienda o revocación al reglamento. Dicho reglamento, enmienda o revocación al reglamento se considerará aprobado a los treinta (30) días siguientes de su radicación en ambas Cámaras de la Asamblea Legislativa sin que durante este período cualquiera de las Cámaras, por mayoría del número total de los miembros, adoptase una resolución manifestando no estar de acuerdo con el reglamento, enmienda o revocación al reglamento que se propone. En caso de que la Sesión Legislativa termine antes de que se cumplan los treinta (30) días de radicado el reglamento en ambas Cámaras, los días cumplidos al fin de la Sesión Legislativa se acumularán y se trasladarán al primer día de la siguiente Sesión Legislativa - ya sea ordinaria o extraordinaria - donde a partir de ese momento continuarán computándose hasta que se cumplan los treinta (30) días requeridos por este párrafo. En caso de que cada Cámara apruebe por resolución dicho reglamento, enmienda o revocación al reglamento, éste se considerará también aprobado a partir de la fecha de la última aprobación.

(F) El reglamento, la enmienda y/o revocación al reglamento así aprobado, será radicado en el Departamento de Estado en español, en original

y dos (2) copias, y será efectivo una vez se haya radicado ante el Departamento de Estado."

Sección 76c-2.

Se añade la Sección 76c-2 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76c-2.- Contenido del Aviso. - El aviso de la adopción, enmienda o revocación propuesta requerido por el párrafo (A) de la sección 76c-1 incluirá:

(A) Un resumen o explicación breve de los propósitos de la propuesta acción;

(B) Una cita de la disposición legal que autoriza dicha acción;

(C) Una declaración a los efectos de que toda parte interesada tendrá por lo menos treinta (30) días, contados a partir de la fecha de publicación del aviso, para someter comentarios por escrito relacionados con la reglamentación objeto de la acción;

(D) La forma, el lugar, los días y las horas en que se podrá someter los comentarios por escrito;

(E) Una declaración a los efectos de que toda parte interesada podrá participar en la vista pública, la cual se celebrará por lo menos cinco (5) días después de la publicación del aviso;

(F) La forma, el lugar, el día y la hora en que se llevará a cabo la vista pública; y

(G) El lugar donde el texto completo del reglamento a ser adoptado, enmendado o revocado estará disponible para el público."

Sección 76c-3.

Se añade la Sección 76c-3 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76c-3.- Contenido, Estilo y Forma del Reglamento. - Todo reglamento que sea adoptado o enmendado por la Compañía de Turismo deberá contener, además del texto, la siguiente información:

(A) Una cita de la disposición legal que autoriza su adopción o enmienda;

(B) una explicación breve y concisa de sus propósitos o de las razones para su adopción o enmienda;

(C) una referencia a todos los reglamentos que se enmienden, deroguen o suspendan mediante su adopción;

(D) la fecha de su aprobación; y

(E) la fecha de vigencia."

Sección 76c-4.

Se añade la Sección 76c-4 al Reglamento de Juegos de Azar de 22 de agosto de 1949, según enmendado, para que lea como sigue:

"Sección 76c-4.- Expediente. - La Compañía de Turismo mantendrá disponible para inspección pública un expediente oficial con toda la información relacionada a

una propuesta adopción de reglamento, así como el adoptado o enmendado, incluyendo, pero sin limitarse a:

(A) Copias de toda publicación en relación al reglamento o al procedimiento.

(B) Toda petición, requerimiento, memorial o comentario escrito radicado ante la Compañía de Turismo y cualquier material escrito considerado por la Compañía de Turismo en relación a la adopción del reglamento y al procedimiento seguido.

(C) Cualquier informe preparado por el oficial que presida la vista pública resumiendo el contenido de las presentaciones.

(D) Una copia de cualquier análisis regulatorio preparado en el procedimiento para la adopción del reglamento.

(E) Una copia del reglamento y una explicación del mismo.

(F) Todas las peticiones de excepciones, enmiendas, derogación o suspensión del reglamento."

EFECTIVIDAD: Estas enmiendas al Reglamento Relativo a la Ley de Juegos de Azar, según enmendada, comenzarán a regir treinta (30) días después de su radicación en el Departamento de Estado de conformidad con las disposiciones de la Ley Núm. 170, aprobada el 12 de agosto de 1988, según enmendada, denominada como "Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Estado Libre Asociada de Puerto Rico.

Aprobado en San Juan, Puerto Rico, a 3 de diciembre de 1996.

Jorge A. Junquera
Presidente
Junta de Directores
Compañía de Turismo de Puerto Rico

Luis G. Fortuño
Secretario
Departamento de Desarrollo Económico y Comercio
y Director Ejecutivo de la
Compañia de Turismo de Puerto Rico