ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑIA DE TURISMO

REGLAMENTO RELATIVO A LA LEY DE JUEGOS DE AZAR, SEGUN ENMENDADA

INDICE

5702

Página

CAPITULO 1 DISPOSICIONES GENERALES 1

Sección 1.1 Autoridad Legal 1
Sección 1.2 Nombre abreviado 2
Sección 1.3 Definiciones 2
Sección 1.4 Propósito Generales 7
Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad 8
Sección 1.6 Reglas de Interpretación 8
Sección 1.7 Palabras y términos 8
Sección 1.8 Areas no cubiertas por el Reglamento . . . 9
Sección 1.9 División de Juegos - Estructura 9
Sección 1.10 División de Juegos; Oficinas; Horas . . . 9
Sección 1.11 Récords oficiales 10
Sección 1.12 Comunicaciones; Notificaciones 10

CAPITULO 2 CONCESIÓN DE FRANQUICIAS PARA OPERAR SALAS DE JUEGOS DE AZAR 11

Sección 2.1 Procedimiento de solicitud de franquicia para operar una sala de juegos en Puerto Rico 11
Sección 2.2 Recomendación final de la Compañía 12
Sección 2.3 Aprobación previa de planos y especificaciones 13
Sección 2.4 Recomendaciones condicionales; Revocabilidad de las franquicias de juego 13
Sección 2.5 Requisitos Generales 14
Sección 2.6 Requisitos mínimos y política de la Compañía; División de zonas turísticas 15
Sección 2.7 Localización y número de franquicias . . . 19
Sección 2.8 Aceptación de las reglas y condiciones . . 19
Sección 2.9 Apertura de la sala de juegos 20
Sección 2.10 Personas y hotel autorizados a explotar la franquicia 20
Sección 2.11 Intransferibilidad de la franquicia; Solicitud nueva 21
Sección 2.12 Cambio en el concesionario; Traspaso de propiedad; Aprobación previa del Comisionado y de la Compañía 22
Sección 2.13 Notificación en caso de quiebra y liquidación 23
Sección 2.14 Derechos de franquicia 23
Sección 2.15 Deber de informar; Cancelación y suspensión de la franquicia y otras penalidades 24

CAPITULO 3 OPERACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS 25

Sección 3.1 Publicidad; Regla general 25
Sección 3.2 Horario de operaciones; Prohibición de abrir Viernes Santo 27
Sección 3.3 Entretenimiento 30
Sección 3.4 Bebidas Alcohólicas 32
Sección 3.5 Admisión 34
Sección 3.6 Reglas para los Jugadores 34
Sección 3.7 Reglas para los Empleados 34
Sección 3.8 Reglas de sala de juegos; Aprobación . . . 35
Sección 3.9 Reglas de juego 36
Sección 3.10 Reglas aplicables a todo juego 37
Sección 3.11 Fianza 39
Sección 3.12 Dinero en efectivo y cuenta corriente afianzada. ("Bonded Checking Account") . . 39
Sección 3.13 Banca mínima - mesas de juego 41

SUBCAPITULO - JUEGO DE RULETA 42

Sección 3.14 Ruleta 42
Sección 3.14.1 Número de jugadores - Ruleta 42
Sección 3.14.2 Personal - Ruleta 42
Sección 3.14.3 Procedimiento - Ruleta 43
Sección 3.14.4 Límites - Ruleta 44

SUBCAPITULO - JUEGO DE DADOS 46

Sección 3.15 Dados 46
Sección 3.15.1 Personal - Dados 46
Sección 3.15.2 Número de jugadores - Dados 47
Sección 3.15.3 Procedimiento - Dados 47
Sección 3.15.4 Reglas generales - Dados 48
Sección 3.15.5 Apuestas, gabelas y límites autorizados por la Compañía - Dados . . 50

SUBCAPITULO - JUEGO DE BLACK JACK 53

Sección 3.16 Número de jugadores - Black Jack 53
Sección 3.16.1 Barajada y corte - Black Jack 53
Sección 3.16.2 Apuestas - Black Jack 54
Sección 3.16.3 Reparto de cartas - Black Jack 54
Sección 3.16.4 Objeto del juego - Black Jack 55
Sección 3.16.5 "Naturales" - ("Black Jack") 55
Sección 3.16.6 Pedido de carta - Black Jack 56
Sección 3.16.7 Transacción - Black Jack 56
Sección 3.16.8 Barajada - Black Jack 57
Sección 3.16.9 Rompimiento de parejas - Black Jack . . 57
Sección 3.16.10 Otras apuestas - Black Jack: (Una carta por el Doble ("Down for Double") . 58
Sección 3.16.11 Errores - Black Jack 59
Sección 3.16.12 Límites - Black Jack 60

SUBCAPITULO - RESERVADO 61

Sección 3.17 Reservada 61

SUBCAPITULO - BACCARAT 61

Sección 3.18 Número de jugadores - Baccarat 61
Sección 3.18.1 Barajada - Baccarat 61
Sección 3.18.2 Procedimiento - Baccarat 63
Sección 3.18.3 Objeto del juego - Baccarat 64
Sección 3.18.4 Por ciento de descuento para la casa - Baccarat 66
Sección 3.18.5 Límites - Baccarat 66
Sección 3.18.6 Banca - Baccarat 67
Sección 3.18.7 Reglas para el pedido de cartas - Baccarat 68

SUBCAPITULO - MINI-BACCARAT 71

Sección 3.19 Número de jugadores - Mini-Baccarat . . 71
Sección 3.19.1 Barajada - Mini-Baccarat 71
Sección 3.19.2 Procedimiento y objetivo, por ciento de descuento - Mini-Baccarat 71
Sección 3.19.3 Límites - Mini-Baccarat 71
Sección 3.19.4 Banca - Mini-Baccarat 72
Sección 3.19.5 Reglas para el juego - Mini Baccarat . 73

SUBCAPITULO - CARIBBEAN STUD POKER 73

Sección 3.20 Definiciones - Caribbean Stud Poker . . 73
Sección 3.20.1 Apertura de una mesa para juego - Caribbean Stud Poker 75
Sección 3.20.2 Barajada y corte de cartas - Caribbean Stud Poker 76
Sección 3.20.3 Rangos de Caribbean Stud Poker 77
Sección 3.20.4 Apuestas - Caribbean Stud Poker 79
Sección 3.20.5 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual - Caribbean Stud Poker . 80
Sección 3.20.6 Procedimiento para repartir cartas de la mano - Caribbean Stud Poker . . . 83
Sección 3.20.7 Procedimiento para Repartir Cartas de un Zapato de Repartir Cartas Automático - Caribbean Stud Poker . . . 85
Sección 3.20.8 Apuestas "Bet"; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas - Caribbean Stud Poker 87
Sección 3.20.9 Pago Progresivo - Caribbean Stud Poker . 90
Sección 3.20.10 Proporción de Pagos - Caribbean Stud Poker 91
Sección 3.20.11 Procedimientos para Pago de Pago Progresivo - Caribbean Stud Poker . . . 93
Sección 3.20.12 Irregularidades - Caribbean Stud Poker 95
Sección 3.20.13 Apuestas de Pago Progresivo en Caribbean Stud Poker 96
Sección 3.20.14 Límites - Caribbean Stud Poker 101

SUBCAPITULO - LET IT RIDE STUD POKER 103

Sección 3.21 Definiciones -Let It Ride 103
Sección 3.21.1 Rangos de Let It Ride 104
Sección 3.21.2 Apertura de una mesa para juego - Let it Ride 105
Sección 3.21.3 Barajada y corte de cartas - Let it Ride 106
Sección 3.21.4 Apuestas - Let it Ride 107
Sección 3.21.5 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual - Let it Ride 108
Sección 3.21.6 Procedimiento para repartir cartas de la mano - Let it Ride 111
Sección 3.21.7 Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático - Let it Ride 113
Sección 3.21.8 Procedimientos para completar cada ronda de juego - Let it Ride 115
Sección 3.21.9 Proporciones de pagos - Let it Ride . 118
Sección 3.21.10 Irregularidades - Let it Ride 119
Sección 3.21.11 Límites - Let it Ride 120

SUBCAPITULO - BIG SIX WHEEL 121

Sección 3.22 Probabilidades de pago - Big Six Wheel 121
Sección 3.22.1 Apuestas y giro de la rueda - Big Six Wheel 122
Sección 3.22.2 Límites en "Big Six Wheel" 123

SUBCAPITULO - PAI GOW POKER 124

Sección 3.23 Definiciones - Pai Gow Poker 124
Sección 3.23.1 Rangos de Pai Gow Poker; cartas; manos de poker - Pai Gow Poker . . . 126
Sección 3.23.2 Agitador y dados de Pai Gow Poker; generador de números al azar computarizado 128
Sección 3.23.3 Apertura de una mesa para juego - Pai Gow Poker 129
Sección 3.23.4 Barajada y corte de cartas - Pai Gow Poker 130
Sección 3.23.5 Apuestas - Pai Gow Poker 133
Sección 3.23.6 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual - Pai Gow Poker 133
Sección 3.23.7 Procedimiento para repartir cartas de la mano - Pai Gow Poker 135
Sección 3.23.8 Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático - Pai Gow Poker 138
Sección 3.23.9 Procedimiento para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas - Pai Gow Poker 140

Sección 3.23.10	Procedimientos para completar cada ronda de juego; acomodar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión ("Vigorish") - Pai Gow Poker	142
Sección 3.23.11	Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir las cartas - Pai Gow Poker	145
Sección 3.23.12	Irregularidades; tirada de dados inválida - Pai Gow Poker	154
Sección 3.23.13	Un jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Poker .	157
Sección 3.23.14	Apuesta adicional permisible - Pai Gow Poker	157
Sección 3.23.15	Límites - Pai Gow Poker	159
	SUBCAPITULO - PAI GOW TILES	160
Sección 3.24	Definiciones - Pai Gow Tiles	160
Sección 3.24.1	Rangos de manos de Pai Gow Tiles . .	162
Sección 3.24.2	Apertura de una mesa para juego; procedimientos para barajar - Pai Gow Tiles	165
Sección 3.24.3	Apuestas - Pai Gow Tiles	168
Sección 3.24.4	Procedimientos para repartir los "Tiles" - Pai Gow Tiles	168
Sección 3.24.5	Procedimientos para completar cada ronda de juego; fijar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión ("Vigorish") - Pai Gow Tiles	170
Sección 3.24.6	Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir los "Tiles" - Pai Gow Tiles	174
Sección 3.24.7	Irregularidades; tirada de dados inválida - Pai Gow Tiles	181
Sección 3.24.8	Un Jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Tiles	182
Sección 3.24.9	"Tiles" de Pai Gow Tiles; recibo; almacenamiento; inspecciones y retiro	186
Sección 3.24.10	Límites - Pai Gow Tiles	187
	SUBCAPITULO - CARIBBEAN EASY ROLL	187
Sección 3.25	Descripción General - Easy Roll . . .	187
Sección 3.25.1	Definiciones - Easy Roll	188
Sección 3.25.2	Personal - Easy Roll	188
Sección 3.25.3	Número de Jugadores - Easy Roll . . .	189
Sección 3.25.4	Procedimiento - Easy Roll	189
Sección 3.25.5	Reglas Generales - Easy Roll	190
Sección 3.25.6	Límites - Easy Roll	191
Sección 3.25.7	Tabla de pago de las apuestas a ganar - Easy Roll	192
Sección 3.25.8	Apuesta Alterna (The Lucky Fifty Challenge) - Easy Roll	193

SUBCAPÍTULO -TRAGAMONEDAS 195

Sección 3.26 Máquinas tragamonedas; Banca de dinero en efectivo 196
Sección 3.26.1 Depósito de monedas en las tragamonedas 196
Sección 3.26.2 Máquinas Tragamonedas; Réditos . . . 197
Sección 3.26.3 Máquinas tragamonedas; Proporción de máquinas tragamonedas; aumento en la proporción; previa autorización . . . 199

CAPITULO 4 EQUIPO DE JUEGO 200

Sección 4.1 Aprobación de equipo de juego; Retención por la Compañía; Evidencia de manipulación 200
Sección 4.2 Aparatos electrónicos, eléctricos y mecánicos prohibidos 203
Sección 4.3 Ruleta - Equipo 203
Sección 4.4 Dados - Equipo 204
Sección 4.5 "Black Jack" - Equipo 206
Sección 4.6 Reservada 207
Sección 4.7 Baccarat - Equipo 207
Sección 4.8 Mini-Baccarat - Equipo 207
Sección 4.9 Caribbean Stud Poker - Equipo 208
Sección 4.10 Let It Ride - Equipo 212
Sección 4.11 Big Six Wheel - Equipo 214
Sección 4.12 Pai Gow Poker — Equipo 215
Sección 4.13 Pai Gow Tiles - Equipo 218
Sección 4.14 Easy Roll - Equipo 220

SUBCAPITULO - TRAGAMONEDAS 223

Sección 4.15 Posesión de Tragamonedas 223
Sección 4.15.1 La transportación de máquinas tragamonedas a, dentro y fuera de Puerto Rico 225
Sección 4.15.2 Lista principal de máquinas tragamonedas aprobadas; Movimiento de equipo de juego 226
Sección 4.15.3 Sellos oficiales 229
Sección 4.15.4 Las máquinas tragamonedas y las máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); Identificación; Rotulación; Metros; Otros aparatos 230
Sección 4.15.5 Areas de máquinas tragamonedas; planos de distribución 234
Sección 4.15.6 Pruebas y aprobación de las máquinas tragamonedas 236
Sección 4.15.7 Operación de una máquina tragamonedas de conformidad con un modelo aprobado 237
Sección 4.15.8 Procedimientos disciplinarios . . . 237
Sección 4.15.9 Récords e informes 238

CAPITULO 5 FISCALIZACIÓN 238

Sección 5.1 Sistemas de controles internos 238
Sección 5.2 Récords relativos al control propietario 241
Sección 5.3 Informes 244
Sección 5.4 Sistema televisivo de circuito cerrado ("STCC"); Departamento de control de vigilancia 244
Sección 5.5 Cuarto de conteo; Características . . . 249
Sección 5.6 Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); recipientes de monedas y fichas; cajas de almacenaje para tragamonedas . 250
Sección 5.7 Máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); características; metros 255
Sección 5.8 Máquinas tragamonedas; áreas de almacenaje de cilindros de pago 257
Sección 5.9 Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); localizaciones autorizadas; movimientos 258
Sección 5.10 Procedimiento para verificación máquinas tragamonedas nuevas 260
Sección 5.11 Procedimiento para control de programas y tarjetas (MPU) de máquinas tragamonedas 263
Sección 5.12 Procedimiento para efectuar intervenciones en las máquinas tragamonedas 267
Sección 5.13 Máquina tragamonedas; Diario de llaves y Diario de entradas 269
Sección 5.14 Procedimiento para efectuar rellenos de cilindros de pago ("hopper") en las máquinas tragamonedas 271
Sección 5.15 Pago de jackpot manual 272
Sección 5.16 Tragamonedas con sistema progresivo . . 274
Sección 5.17 Procedimientos para la remoción de monedas y fichas de un cilindro de pago de una tragamonedas 275
Sección 5.18 Proceso de recaudación, conteo y contabilización de los dineros y fichas de las tragamonedas 276
Sección 5.19 Inspectores; Funciones 278
Sección 5.20 Facilidades para Inspectores y Supervisores 281

CAPITULO 6 LICENCIA DE EMPLEADO 281

Sección 6.1 Prohibición de empleo en sala de juegos; Requisitos de Licencia de Empleado 281
Sección 6.2 Personas que deberán obtener una Licencia de Empleado 281

Sección 6.3	Alcance y aplicabilidad del licenciamiento de personas naturales . .	286
Sección 6.4	Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empleado	287
Sección 6.5	Forma DHP-E; Información personal requerida para solicitar Licencia de Empleado	288
Sección 6.6	Licencia de Empleado Provisional. . . .	290
Sección 6.7	Solicitud inicial de una Licencia de Empleado.	291
Sección 6.8	Procesamiento de la solicitud inicial de Licencia de Empleado	292
Sección 6.9	Vigencia de la Licencia de Empleado . .	293
Sección 6.10	Fecha para someter solicitud de renovación de Licencia de Empleado . . .	294
Sección 6.11	Solicitud de renovación de una Licencia de Empleado	294
Sección 6.12	Procesamiento de la solicitud de renovación de Licencia de Empleado . . .	295
Sección 6.13	Responsabilidad de establecer cualificaciones y divulgar y cooperar .	296
Sección 6.14	Identificación del solicitante	297
Sección 6.15	Derechos a pagar	299
Sección 6.16	Información falsa	299
Sección 6.17	Imposibilidad de trabajar con licencia expirada	299
Sección 6.18	Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos . . .	299
Sección 6.19	Cargos administrativos misceláneos . . .	300
Sección 6.20	Cambio de Posición	300
Sección 6.21	Portación de Licencias y Credenciales .	300
Sección 6.22	Autoridad	301
Sección 6.23	Disposiciones transitorias	301

CAPITULO 7	LICENCIA DE EMPRESA DE SERVICIO DE CASINO Y LICENCIA DE EMPLEADO DE EMPRESA DE SERVICIO	302

Sección 7.1	Prohibición de hacer negocios	302
Sección 7.2	Parámetros para determinar la necesidad de una Licencia de Empresa de Servicio	303
Sección 7.3	Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empresa de Servicio	304
Sección 7.4	Solicitud inicial para una Licencia de Empresa de Servicio	305
Sección 7.5	Vigencia de la Licencia; renovación . .	306
Sección 7.6	Solicitud de renovación de Licencia de Empresa de Servicio	307
Sección 7.7	Derechos de licencia	308
Sección 7.8	Criterios de descualificación	308
Sección 7.9	Requisitos de cualificación previo al otorgamiento de una Licencia de Empresa de Servicio	309
Sección 7.10	Parámetros generales para cualificar como persona relacionada con una empresa de servicio de casino	310

Sección 7.11	Investigaciones; Información suplementaria; Aprobación cambio	312
Sección 7.12	Causas para la suspensión, falta de renovación o revocación de una Licencia de Empresas de Servicio	313
Sección 7.13	Autorización especial para llevar a cabo una transacción comercial en ausencia de una Licencia de Empresa de Servicio	313
Sección 7.14	Exención a empresa	315
Sección 7.15	Récords	316
Sección 7.16	Forma DEC-EMPRESA: Divulgación de Entidad Comercial- Empresa de Servicio .	317
Sección 7.17	Forma DPPRES (Forma de Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio	325
Sección 7.18	Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos	327
Sección 7.19	Responsabilidad del Concesionario . . .	327
Sección 7.20	Disposiciones transitorias	327
CAPITULO 8	PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS	328
Sección 8.1	Iniciación del procedimiento	328
Sección 8.2	Registro de querellas	328
Sección 8.3	Querellas originadas por la Compañía . .	328
Sección 8.4	Querellas originadas por personas ajenas a la Compañía	329
Sección 8.5	Presentación de la querella	329
Sección 8.6	Contestación a la querella	330
Sección 8.7	Propósito de vista de mediación	330
Sección 8.8	Notificación para vista de mediación . .	330
Sección 8.9	Vista de mediación	331
Sección 8.10	Conclusión de la vista de mediación . .	331
Sección 8.11	Costas	332
Sección 8.12	Oficial examinador	332
Sección 8.13	Intervención - solicitud	332
Sección 8.14	Denegatoria	333
Sección 8.15	Vista adjudicativa discrecional	333
Sección 8.16	Conferencia con antelación a la vista adjudicativa	334
Sección 8.17	Mecanismos de descubrimiento de prueba	334
Sección 8.18	Notificación de la vista adjudicativa .	335
Sección 8.19	Rebeldía	336
Sección 8.20	Vista - Privada; solicitud	337
Sección 8.21	Señalada; suspensión	337
Sección 8.22	Procedimiento	337
Sección 8.23	Ordenes o resoluciones finales	339
Sección 8.24	Reconsideración	340
Sección 8.25	Terminación; notificación	341
Sección 8.26	Procedimiento adjudicativo de acción inmediata	341

CAPITULO 9 ADOPCION, MODIFICACION Y REVOCACION DE REGLAMENTOS Y REGLAS 342

Sección 9.1 Notificación de propuesta de enmienda, adopción o derogación de reglamento 342
Sección 9.2 Reglas de juego por períodos experimentales 344
Sección 9.3 Contenido, estilo y forma del reglamento 345
Sección 9.4 Expediente 345
Sección 9.5 Solicitud de adopción, enmienda o revocación de reglamento 346
Sección 9.6 Reglamentos - Emergencias 346

CAPITULO 10 DISTRIBUCION DE LOS INGRESOS DE LAS TRAGAMONEDAS 347

Sección 10.1 Reglas para determinar y distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y los años fiscales subsiguientes . . . 347
Sección 10.2 Pago por costo de amortización o de arrendamiento de las tragamonedas . . . 348
Sección 10.3 Definición del Ingreso del Período Base 349
Sección 10.4 Definición Grupo A 350
Sección 10.5 Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98, 1998-99 y 1999-00 350
Sección 10.6 Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes 352
Sección 10.7 Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo B . . 353
Sección 10.8 Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo A . . 354
Sección 10.9 Pago estimado; modificación de pago . . 359
Sección 10.10 Término para reclamar; investigación . . 360

CAPITULO 11 DISPOSICIONES MISCELÁNEAS 361

Sección 11.1 Informe a la Legislatura 361
Sección 11.2 Separabilidad 361
Sección 11.3 Cláusula Derogatoria 362
Sección 11.4 Sanciones Penales 362
Sección 11.5 Penalidades administrativas 362
Sección 11.6 Vigencia 363

Núm. 5702
10 de octubre de 1997 11:18 A.M.
Fecha:
Aprobado: Norma Burgos
Secretaria de Estado
Por:
Secretario Auxiliar de Servicios

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO

COMPAÑIA DE TURISMO

REGLAMENTO RELATIVO A LA

LEY DE JUEGOS DE AZAR, SEGUN ENMENDADA

CAPITULO 1

DISPOSICIONES GENERALES

Sección 1.1 **Autoridad Legal**.

En virtud de la facultad que confieren los Artículos 5(c) y 8 de la Ley Orgánica de la Compañía de Turismo, la Ley Núm 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada, las Secciones 2 y 14 de la Ley de Juegos de Azar, Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada y el Artículo 4 (j) del Plan de Reorganización Núm. 4 de 22 de junio de 1994 que crea el Departamento de Desarrollo Económico y Comercio y de acuerdo con la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme, Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada, la Junta de Directores de la Compañía de Turismo por la presente deroga los siguientes Reglamentos relativos a la Ley de Juegos de Azar, según enmendada: Reglamento Núm. 0051, radicado el 6 de septiembre de 1957; Reglamento Núm. 0462, radicado el 5 de noviembre de 1957; Reglamento Núm. 1456, radicado el 29 de junio de 1971; Reglamento Núm. 2040, radicado el 16 de enero de 1976; Reglamento Núm. 2162, radicado el 20 de octubre de 1976; Reglamento Núm. 2163, radicado el 20 de octubre de 1976; Reglamento Núm. 2871, radicado el 30 de abril de 1982; Reglamento Núm. 3245, radicado el 20 de agosto de 1985;

Reglamento Núm. 5118, radicado el 7 de septiembre de 1994; Reglamento Núm. 5151, radicado el 16 de noviembre de 1994; Reglamento Núm. 5522, radicado el 3 de diciembre de 1996; Reglamento Núm. 5675, radicado el 28 de agosto de 1997; aprueba y promulga el siguiente Reglamento relativo a la Ley de Juegos de Azar, según enmendada.

Sección 1.2 Nombre abreviado.

Este Reglamento se conocerá y podrá ser citado como el "Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico".

Sección 1.3 Definiciones.

(a) Los siguientes términos tendrán el significado que se les atribuye a continuación, excepto donde expresamente se declare, o que del contexto claramente se entienda lo contrario:

Adjudicación - significará el pronunciamiento mediante el cual la Compañía determina los derechos, obligaciones o privilegios que correspondan a una parte.

Bebidas alcohólicas - significará todas las sustancias conocidas por alcohol etílico, óxido hidratado de etilo o espíritu de vino, que comúnmente se producen por la fermentación de granos, almidón, melaza, azúcar, jugo de caña de azúcar, jugo de remolachas o cualquier otra sustancia que fuera obtenida por destilación, incluyendo todas las diluciones y mezclas de dichas sustancias que han sido reducidas a una prueba potable para el consumo humano y los licores y bebidas que contengan alcohol, ya sean producidas por fermentación o destilación, incluyendo, pero sin limitarse a cervezas, vinos y sidra (Fuente: Artículo 5 de la Ley Núm. 143 de 30 de junio de 1969, según enmendada).

Caja de almacenaje de efectivo de tragamonedas o "slot cash storage box" - significará lo dispuesto en la sección 5.7(a) y (b) de este Reglamento.

Caja de tragamonedas o "slot drop box" - significará lo dispuesto en la sección 5.6(c).

Casino y sala de juegos - significarán una facilidad donde se llevan a cabo u operan juegos de azar autorizados.

Cilindro de Pago o "hopper" - significará lo dispuesto en la sección 5.6(a) de este Reglamento.

Cilindro de Pago general o "all-purpose hopper" - significará lo dispuesto en la sección 5.6(a) de este Reglamento.

Código Militar - significará la Ley Número 62 de 23 de junio de 1969, según enmendada.

Código Penal - significará la Ley Número 115 de 22 de julio de 1974, según enmendada, conocida como "Código Penal del Estado Libre Asociado de Puerto Rico".

Comisionado - significará el Comisionado de Instituciones Financieras de Puerto Rico.

Compañía - significará la Compañía de Turismo de Puerto Rico, creada mediante la Ley Número 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada.

Concesionario - significará un concesionario de una franquicia para operar una sala de juegos otorgada a tenor con lo dispuesto en el Capítulo 2 de este Reglamento.

Cubo o "slot drop bucket" - significará lo dispuesto en la sección 5.6(a) de este Reglamento.

Departamento de Estado - significará el Departamento de Estado de Puerto Rico.

Día - significará día calendario a menos que se especifique otra cosa. Dondequiera que cualquier disposición de este Reglamento requiera que un acto o un evento ocurra en un día o fecha específica, y dicho día o fecha caiga en un sábado, domingo o día feriado oficial, dicha disposición se entenderá que se refiere al próximo día laborable siguiente a dicho día o fecha.

Director - significará el Director Ejecutivo de la Compañía de Turismo de Puerto Rico o su representante autorizado.

Director de Juegos - significará el Director de la División de Juegos de Azar de la Compañía de Turismo de Puerto Rico o su representante autorizado.

División de Juegos - significará la División de Juegos de Azar de la Compañía de Turismo.

Empresa - incluirá un individuo, una sociedad, corporación, asociación u otra entidad legal, y cualquier unión o grupo de individuos asociados aunque no constituya una entidad legal.

Expediente - significará todos los documentos que no hayan sido declarados como materia exenta de divulgación por una ley y otros materiales relacionados con un asunto específico que esté o haya estado ante la consideración de la Compañía.

Franquicia - significará toda franquicia para operar una sala de juegos emitida por el Comisionado a un concesionario a tenor con lo dispuesto en el Capítulo 2 de este Reglamento.

Gobernador - significará el Gobernador de Puerto Rico.

Hotel - significará todo edificio o grupo de edificios mantenido y ofrecido al público como hotel donde se proveen facilidades de alojamiento para el público transitorio y que tiene:

(i) Un número mínimo de habitaciones, según se establece en este Reglamento, disponibles para alojamiento; y

(ii) Una inversión total mínima, según se establece en este Reglamento.

Huésped - significará toda persona que está hospedada en un hotel y está registrada en los libros de dicho hotel como tal.

Inspector - significará los empleados de la Compañía cuyas funciones se disponen en la sección 5.19 de este Reglamento.

Interventor - significará aquella persona que no sea parte original en un procedimiento adjudicativo que la Compañía lleve a cabo y que haya demostrado su capacidad o interés en el procedimiento conforme a lo provisto en este Reglamento.

Ley - significará la Ley Número 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada.

Licencia de Empleado - significará la Licencia de Empleado de Sala de Juegos emitida por la Compañía a tenor con el Capítulo 6 de este Reglamento.

Licencia de Empresa de Servicio - significará la Licencia de Empresa de Servicio de Casino emitida por la Compañía a tenor con el Capítulo 7 de este Reglamento.

MPU ("Micro Processing Unit") - significará la tarjeta de control o unidad principal de procesamiento que contiene los programas de juego a utilizarse en una máquina tragamonedas.

Orden o Resolución - significará cualquier decisión o acción de la Compañía de aplicación particular que adjudique derechos u obligaciones de una o más personas específicas, o que imponga penalidades o sanciones administrativas, excluyendo órdenes ejecutivas emitidas por el Gobernador.

Parte - significará toda persona o agencia autorizada por ley, incluyendo a la Compañía en aquellas querellas presentadas por la Compañía, a quien se dirija específicamente la acción de la Compañía o que sea parte en dicha acción, o que se le permita intervenir o participar en la misma, o que haya presentado una petición para la revisión o cumplimiento de una orden, o que sea designada como parte en dicho procedimiento.

Persona - significará toda persona natural o jurídica de carácter público o privado que no sea la Compañía.

Proyecto - significará todo plan tangible y susceptible a ser evaluado por la Compañía y el Comisionado, que contemple la construcción y establecimiento de un hotel con sala de juegos en Puerto Rico, o que contemple la restauración, renovación o modificación de un hotel con una sala de juegos existente.

Puerto Rico - significará el Estado Libre Asociado de Puerto Rico.

Reglamento - significará este Reglamento, que se conocerá como el Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico.

Reglas de Evidencia - significará las Reglas de Evidencia de Puerto Rico.

Reglas de Procedimiento Civil - significará las Reglas de Procedimiento Civil de 1979.

STCC - significará un sistema televisivo de circuito cerrado, según se describe en la sección 5.4 de este Reglamento.

Supervisor - significará todo personal de supervisión en las diferentes áreas de la División de Juegos, tales como: Oficial de Juegos de Azar, Gerente y Supervisor de Operaciones.

Tragamonedas y máquina tragamonedas - significarán un aparato o máquina mecánica, electromecánica, eléctrica o de otra naturaleza que, al insertar una moneda, ficha u objeto similar, o al efectuar un pago, esté disponible para su juego u operación, cuyo juego u operación, ya sea por razón de la destreza del jugador y el elemento del azar, o el elemento del azar exclusivamente, pueda entregar o darle derecho a la persona que juega u opera la máquina a recibir dinero en efectivo o fichas, aunque la remuneración se haga automáticamente desde la máquina o de cualquier otra forma.

Sección 1.4 <u>Propósito Generales</u>.

Este Reglamento es promulgado con la intención de implementar las disposiciones de la Ley, y tiene como propósito establecer todas las reglas y normas relativas a la operación de las salas de juegos de azar ubicadas en Puerto Rico.

Estos propósitos deben ser entendidos e interpretados dentro del marco y esfera de poderes, finalidades y objetivos de la Compañía.

Sección 1.5 **Alcance y Aplicabilidad**.

Este Reglamento aplicará a todos los procedimientos administrativos de licenciamiento, concesión de franquicias, fiscalización, supervisión y reglamentación dentro de la autoridad y competencia de la Compañía relacionados a la operación de salas de juegos en Puerto Rico.

Sección 1.6 **Reglas de Interpretación**.

(a) Las disposiciones de este Reglamento se interpretarán liberalmente a fin de permitir a la Compañía llevar a cabo sus funciones y asegurar que se alcancen todos los propósitos de la Ley y este Reglamento.

(b) En casos especiales y por justa causa la Compañía podrá relajar o permitir desviaciones de las disposiciones de este Reglamento cuando su estricto y literal cumplimiento derrote sus propósitos.

(c) En caso de discrepancia entre el texto original en español del Reglamento y su traducción al inglés, prevalecerá el texto en español.

Sección 1.7 **Palabras y términos**.

(a) Al interpretarse las disposiciones de este Reglamento, excepto donde expresamente se declare, o del contexto claramente surja lo contrario:

(1) Las palabras conjugadas en presente se entenderán que incluyen el futuro.

(2) Las palabras utilizadas en su forma masculina incluirán también la femenina y la neutro.

(3) Las palabras en singular incluirán el plural y viceversa.

Sección 1.8 **Areas no cubiertas por el Reglamento**.

En cualquier materia no cubierta por este Reglamento, la Compañía ejercerá su discreción a fin de alcanzar los propósitos de la Ley y este Reglamento.

Sección 1.9 **División de Juegos - Estructura**.

(a) La División de Juegos estará compuesta por tres (3) áreas principales, a saber: Area de Control; Area de Recaudo; Area de Juegos Electrónicos.

(b) El Director nombrará un (1) Director Auxiliar a cargo de cada área, quienes le responderán al Director de la División; éste último será nombrado por la Junta de Directores de la Compañía.

(c) Las personas dispuestas en el párrafo (b) anterior serán responsables de administrar la política pública de la Compañía en cuanto a la administración, operación y fiscalización de las salas de juego autorizadas.

Sección 1.10 **División de Juegos; Oficinas; Horas**.

(a) Las oficinas principales de la División de Juegos están ubicadas en:

Compañía de Turismo de Puerto Rico
División de Juegos de Azar
Edificio Blanco Olaya
Calle Tetuán #201
Viejo San Juan, Puerto Rico 00902

(b) Las oficinas de la División de Juegos estarán abiertas para la presentación de documentos y solicitudes y para otros negocios, excepto para la inspección de documentos de 8:00 a.m. a 4:00 p.m. de lunes a viernes, a menos que la División de Juegos autorice otra cosa. Las oficinas de la

División de Juegos estarán abiertas para la inspección de aquellos documentos que no se consideran confidenciales y que el público en general puede tener acceso a ellos de 10:00 a.m. a 4:00 p.m., de lunes a viernes, a menos que la División de Juegos de Azar autorice otra cosa. Las oficinas de la División de Juegos permanecerán cerradas en los días feriados oficiales.

Sección 1.11 Récords oficiales.

Ningún récord o documento oficial en original saldrá de la custodia de la División de Juegos o de la Compañía, excepto por orden expresa del Director, o de un tribunal competente.

Sección 1.12 Comunicaciones; Notificaciones.

(a) Excepto cuando se disponga de otra manera, todo documento o correspondencia dirigido a la División de Juegos será enviado a, o entregado personalmente en la oficina principal de la División de Juegos.

(b) Tales documentos o correspondencia se entenderán entregados o presentados desde la fecha en que los mismos sean recibidos en la oficina principal de la División de Juegos.

(c) Excepto por lo de otra manera dispuesto en este Reglamento, toda notificación y otras comunicaciones de la División de Juegos serán enviadas a un solicitante de licencia o a un concesionario por correo ordinario o certificado a la dirección que aparece en la solicitud más reciente o en una notificación de cambio de dirección que se haya recibido de tal persona.

(d) Toda notificación o cualquier otra comunicación de la División de Juegos se entenderá presentada o recibida cuando la misma sea depositada, franqueo prepagado, en el

correo de los Estados Unidos de América y el período especificado en tal notificación comenzará a regir desde esa fecha.

(e) Todo solicitante y concesionario deberá informar inmediatamente a la División de Juegos cualquier cambio de dirección.

CAPITULO 2

CONCESIÓN DE FRANQUICIAS PARA OPERAR SALAS DE JUEGOS DE AZAR

Sección 2.1 **Procedimiento de solicitud de franquicia para operar una sala de juegos en Puerto Rico.**

(a) Toda persona interesada en obtener una franquicia para operar una sala de juegos nueva de acuerdo con la Ley deberá seguir el siguiente procedimiento:

(1) Carta de Endoso. Solicitar de la Compañía una carta de endoso certificando que el proyecto del solicitante cumple con los requisitos mínimos de la Compañía en cuanto a la ubicación y las facilidades físicas de la sala de juegos y del hotel donde ubicará la misma, según se dispone en la sección 2.6 este Capítulo. Para ello, el solicitante llenará una solicitud de la Compañía en la cual detallará y evidenciará la siguiente información:

(i) nombre de la persona, corporación o sociedad solicitante de la franquicia, y el nombre de la persona contacto;

(ii) la ubicación del hotel y de la sala de juegos;

(iii) la inversión total del proyecto donde ubicará el hotel y la sala de juegos; y

(iv) el número de habitaciones con que contará el hotel.

La carta de endoso de la Compañía en nada obliga a la evaluación posterior del Proyecto, ni significa que el solicitante cuenta con la recomendación final de la Compañía que se requiere como condición para otorgar una franquicia para operar una sala de juegos.

(2) Solicitud jurada. Presentar una solicitud jurada ante el Comisionado, acompañada de la documentación que requiera el Comisionado, la cual deberá ir acompañada de la carta de endoso previamente otorgada por la Compañía.

(b) Una vez presentada una solicitud jurada ante el Comisionado, el Comisionado remitirá copia de la solicitud a la Compañía con el propósito de que la Compañía evalúe la solicitud y haga la recomendación final pertinente al Comisionado.

(c) Toda persona interesada en renovar una franquicia de juego deberá presentar ante el Comisionado aquella documentación que éste requiera. El Comisionado remitirá copia de la documentación a la Compañía.

Sección 2.2 Recomendación final de la Compañía.

(a) Para hacer su recomendación final al Comisionado, la Compañía podrá tomar en consideración el número de franquicias y la localización de las salas de juegos existentes, las clases y calidad de los servicios ofrecidos por los concesionarios, y todo aquello que sirva a los propósitos de la Ley de fomentar y proveer atracciones y comodidades para turistas que estén a la altura de las normas internacionales y que mejor sirvan para desarrollar el turismo en Puerto Rico.

(b) Una recomendación adversa de la Compañía conllevará la denegatoria automática de la solicitud de franquicia por el Comisionado. La recomendación final favorable, sin embargo, deberá ser concurrida por el Comisionado para poder otorgarse la franquicia correspondiente al solicitante.

(c) La franquicia será emitida luego de que la Compañía imparta la recomendación final favorable y la misma sea concurrida por el Comisionado y el Comisionado reciba el pago de los derechos de licencia para el primer trimestre de operación.

Sección 2.3 **Aprobación previa de planos y especificaciones**.

Los planos y especificaciones para un Proyecto de hotel con sala de juegos que vaya a construirse, o de una sala de juegos existente que será renovada o reconstruida, deberán ser previamente aprobados por la Compañía.

Sección 2.4 **Recomendaciones condicionales; Revocabilidad de las franquicias de juego**.

(a) La Compañía podrá hacer recomendaciones para que se expida una franquicia para operar una sala de juegos de azar bajo la condición de que el concesionario cumpla con determinados requisitos en cuanto al establecimiento, expansión o mejoras de determinadas atracciones y comodidades para el turista, bien en el mismo lugar donde ya estuviere establecido el hotel que posee y/o administra el solicitante o en cualquier otro sitio en Puerto Rico. Las franquicias que se concedan a base de tales recomendaciones condicionales serán revocadas en el caso de que no se cumplan las condiciones fijadas.

(b) Las atracciones turísticas a que se refiere esta sección pueden incluir, pero no están limitadas a otros hoteles y restaurantes. Dichas atracciones para turistas no tienen que ser necesariamente operadas directamente por el concesionario que las posea y/o administre.

(c) La Compañía tendrá discreción para conceder un plazo razonable para que el solicitante o concesionario haga la inversión en atracciones y comodidades para turistas que la Compañía le exija como condición para la concesión de una franquicia, tomando en consideración al conceder el plazo la naturaleza de la inversión y la obra a realizarse; disponiéndose, que no será necesario que la totalidad de la inversión se haga por el solicitante de la franquicia.

Sección 2.5 **Requisitos Generales**.

(a) Para que la Compañía recomiende al Comisionado la expedición de una franquicia para operar una sala de juegos en Puerto Rico, el solicitante deberá cumplir con los siguientes requisitos:

(1) Ser una persona natural o jurídica, o un grupo de personas, o una sociedad, que tenga la intención y la habilidad, a juicio de la Compañía, de establecer y/u operar aquellas facilidades turísticas y aquellas otras facilidades que la Compañía le exigiere como condición para la concesión de la franquicia solicitada.

(2) Gozar de buena reputación en Puerto Rico y no haber sido convicto por un tribunal estatal o federal de delito grave o menos grave, que envuelva depravación moral. En caso de personas jurídicas o sociedades, deberán reunir estos requisitos todos los accionistas o socios. En todo

caso, estos requisitos serán exigidos a los verdaderos dueños del negocio que solicita la franquicia, y no meramente a los dueños nominales del negocio o de alguna participación en el mismo.

(3) Poseer y/o administrar un hotel que permita a los turistas el uso de sus facilidades, en el cual habrá de establecerse la sala de juegos.

(4) Poseer los medios y la organización para establecer una sala de juegos propia para turistas en el hotel que posea y/o administre.

(5) Obligarse a mantener el hotel donde vaya a operar la sala de juegos al nivel de las normas de los hoteles reconocidos de primera clase.

(6) Obligarse a mantener sus facilidades y aquellas comodidades y atracciones (como por ejemplo de restaurantes y centros de diversión entre otros) que le requiera la Compañía a la altura de las normas internacionales y que mejor sirvan para fomentar el turismo.

(7) Establecer y mantener en funcionamiento un hotel que por lo menos cumpla con los requisitos mínimos que se enumeran en la sección 2.6 de este Reglamento.

Sección 2.6 **Requisitos mínimos y política de la Compañía; División de zonas turísticas.**

(a) Para propósitos de esta sección se divide el espacio geográfico y territorial de Puerto Rico en tres zonas: Zona Número 1, Zona Número 2 y Zona Número 3, y se establecen los requisitos mínimos de cada zona con los cuales todo hotel deberá cumplir para obtener una franquicia de juego.

(b) Zona Número 1

(1) La Zona Número 1 incluye el Municipio de San Juan (excluyendo la zona histórica definida por la Junta de Planificación) y los Municipios de Carolina, Loíza y Río Grande.

(2) El concesionario deberá poseer y/o administrar un hotel, cuyo costo, tamaño, atracciones complementarias y operación se ajusten a lo siguiente:

(i) El hotel deberá tener un mínimo de trescientas (300) habitaciones y, de no cumplirse con este requisito, el costo total de la inversión no deberá ser menor de quince millones de dólares ($15,000,000).

(ii) El hotel deberá establecer y tener funcionando las atracciones necesarias de playa y demás atractivos y/o una piscina, cuya área de superficie no tenga menos de doscientos cincuenta (250) metros cuadrados y que tenga además un número razonable de cabañas, guardarropas y demás facilidades complementarias. El desarrollo de las atracciones de playa o de la piscina deberán guardar proporción con el costo del hotel, el número de sus habitaciones y el volumen de visitantes que dicho hotel pueda atender; disponiéndose que nada de lo antes dispuesto se podrá interpretar como que la playa estará disponible para el uso exclusivo de los huéspedes del hotel.

(iii) Dicho hotel deberá operar en todo momento bajo las normas más estrictas aplicables a los hoteles ubicados en centros turísticos reconocidos.

(iv) El hotel deberá mantener en su gerencia a personas de reconocida solvencia moral, competencia y experiencia en la industria hotelera.

(c) Zona Número 2

(1) La Zona Número 2 incluye el resto del espacio geográfico y territorial de Puerto Rico no incluido en la Zona Número 1 ni en la Zona Número 3.

(2) El concesionario deberá poseer y/o administrar un hotel cuyo costo, tamaño, atracciones complementarias y operación se ajusten a lo siguiente:

(i) El hotel deberá tener un mínimo de ciento cincuenta (150) habitaciones y, de no cumplirse con este requisito, el costo total no deberá ser menor de diez millones de dólares ($10,000,000).

(ii) El hotel deberá establecer y tener funcionando las atracciones necesarias de playa y demás atractivos y/o una piscina, cuya área de superficie no tenga menos de doscientos (200) metros cuadrados, y que tenga además un número razonable de cabañas, guardarropas y demás facilidades complementarias. El desarrollo de las atracciones de playa o de la piscina deberá guardar proporción con el costo del hotel, el número de sus habitaciones, y el volumen de visitantes que dicho hotel pueda atender.

(iii) En esta Zona Número 2 las atracciones complementarias podrán también incluir, campos de golf con un mínimo de nueve (9) hoyos, manantiales termales, y cualquiera otra atracción que por su naturaleza constituya un verdadero atractivo para el huésped o visitante.

(iv) El hotel deberá operar en todo momento bajo las normas estrictas aplicables a los hoteles ubicados en centros turísticos reconocidos y de conformidad con la reglamentación promulgada por la Compañía.

(v) El hotel deberá mantener en su gerencia a personas con reconocida solvencia moral, competencia y experiencia en la industria hotelera.

(d) Zona Número 3

(1) La Zona Número 3 comprende aquella porción de la ciudad histórica, según se describe en la Resolución Núm. Z-7 del 28 de marzo de 1951, emitida por la Junta de Planificación de Puerto Rico.

(2) El concesionario deberá poseer y/o administrar uno o más hoteles, cuyo costo, tamaño, atracciones complementarias y operación se ajusten a lo siguiente:

(i) El hotel deberá tener un mínimo de ciento veinticinco (125) habitaciones y, de no cumplirse con este requisito, el monto total de la inversión no deberá ser menor de cinco millones de dólares ($5,000,000).

(ii) La estructura y el diseño arquitectónico del edificio en que se encuentre situado el hotel

deberá conformar en todos los sentidos con las normas de diseño y arquitectura que el Instituto de Cultura haya establecido para el área.

(iii) El hotel deberá estar localizado en un edificio de reconocido valor histórico que haya sido restaurado de acuerdo a las normas establecidas por la Junta de Planificación de Puerto Rico y el Instituto de Cultura de Puerto Rico.

(iv) El hotel deberá operar en todo momento bajo las normas más estrictas que se aplican a los hoteles ubicados en centros turísticos reconocidos.

(v) El hotel deberá mantener en su gerencia a personas de reconocida solvencia moral, competencia y experiencia en la industria hotelera.

Sección 2.7 **Localización y número de franquicias.**

La Compañía podrá determinar, a su discreción, la localización de las salas de juegos y el número de franquicias que podrán ser expedidas en cada zona.

Sección 2.8 **Aceptación de las reglas y condiciones.**

(a) Al aceptar la franquicia expedida por el Comisionado, el concesionario se compromete a aceptar y cumplir con todas las condiciones y reglas que la Compañía y el Comisionado promulguen sobre los detalles del funcionamiento de la operación de la sala de juegos.

(b) Ningún concesionario podrá ubicar su sala de juegos en un sitio o lugar que no sea el designado en la franquicia.

Sección 2.9 **Apertura de la sala de juegos**.

Ninguna sala de juegos podrá abrir al público hasta que el hotel esté abierto al público.

Sección 2.10 **Personas y hotel autorizados a explotar la franquicia**.

(a) Nadie que no sea el concesionario y sus empleados podrá operar una sala de juegos. La sala de juegos no podrá localizarse en un sitio que no sea el designado en la franquicia sin la autorización previa del Comisionado y de la Compañía; ni podrá reubicar la sala de juegos dentro del hotel sin la autorización previa de la Compañía.

Ejemplo: Si Empresa X ("Empresa"), propietaria del Hotel H ("Hotel") solicita y obtiene del Comisionado una franquicia para operar una sala de juegos en el Hotel, entonces el concesionario será la Empresa y Hotel será el hotel autorizado donde se ubicará la sala de juegos. La Empresa o sus empleados (exclusivamente los empleados que aparecen en la nómina de Empresa) serán los únicos autorizados a operar la sala de juegos de Hotel. Bajo la franquicia concedida a Empresa, en ningún momento podrá Empresa subcontratar a terceras personas para que administren u operen la sala de juegos de Hotel.

(b) Todo concesionario de una sala de juegos deberá ser (i) dueño o poseedor del hotel donde ubica la sala de juegos, o (ii) administrador u operador del hotel donde ubica la sala de juegos.

Ejemplo 1: Empresa X ("Empresa"), dueña del Hotel H ("Hotel") contrata a Subcontratista S

("Subcontratista") para operar la sala de juegos que establecerá en Hotel. Hotel es operado por Subcontratista. En este caso, Subcontratista estará autorizado a ser concesionario de la sala de juegos, pues opera tanto el hotel como la sala de juegos. Ahora bien, en el caso que Hotel fuere operado por Contratista C ("Contratista"), entonces Subcontratista no estaría autorizado a ser concesionario de la sala de juegos pues no cumple con el requisito de poseer u operar el hotel donde ubica la sala de juegos.

Ejemplo 2: Empresa X ("Empresa"), dueño del Hotel H ("Hotel") operará la sala de juegos que establecerá en Hotel. Hotel estará operado por Subcontratista. En este caso Empresa estaría autorizada a ser concesionario de la sala de juegos ya que operará la misma y además es dueño del hotel donde ubica la sala de juegos, cumpliendo así con las disposiciones de este Reglamento.

Sección 2.11 **<u>Intransferibilidad de la franquicia; Solicitud nueva</u>.**

(a) Toda franquicia de juego concedida al amparo de la Ley es de carácter intransferible. Ninguna franquicia de juego podrá ser trasladada, traspasada o cedida por el concesionario. Todo traslado, cesión o traspaso de la franquicia conllevará la cancelación de la franquicia.

(b) Todo nuevo adquirente, poseedor u operador de una sala de juegos deberá solicitar una nueva franquicia para poder operar la sala de juegos y su solicitud será tramitada como la de una nueva franquicia.

Sección 2.12 **<u>Cambio en el concesionario; Traspaso de propiedad; Aprobación previa del Comisionado y de la Compañía</u>.**

(a) Cuando el concesionario de una franquicia de juegos de azar es una corporación, una sociedad o cualquier otro ente jurídico:

(1) No se podrá traspasar o ceder ninguna acción o participación en dicha corporación, sociedad o ente jurídico sin la previa aprobación por escrito del Comisionado y de la Compañía; y

(2) No se podrá traspasar o ceder ninguna acción o participación en cualquier compañía matriz o intermediaria del concesionario que represente cinco por ciento (5%) o más del total de las acciones emitidas y en circulación o de la participación total en la misma, sin haber obtenido la previa aprobación por escrito del Comisionado y de la Compañía. Este inciso no aplicará a aquella compañía matriz o intermediaria del concesionario que sea una corporación de emisión pública.

(b) No podrá traspasar o en cualquier otra manera ceder, ya sea mediante venta o cesión de acciones o activos o de otro modo, la propiedad de un hotel donde opera una sala de juegos sin la previa aprobación por escrito del Comisionado y de la Compañía.

(c) El concesionario de una franquicia deberá notificar a, y solicitar la aprobación del Comisionado y la Compañía de cualquier traspaso o cesión de los descritos en los párrafos (a) y (b) anteriores.

(d) La falta de notificación o aprobación de cualquier traspaso o cesión de acción o participación en la corporación

o sociedad poseedora de una franquicia, o la ocultación en cualquier forma del verdadero dueño o dueños de una sala de juegos o de cualquier acción o participación en la persona concesionaria de una franquicia será causa suficiente para cancelar la franquicia de juegos.

Sección 2.13 **Notificación en caso de quiebra y liquidación.**

Todo concesionario deberá notificar a la Compañía y al Comisionado en caso de quiebra o liquidación de la corporación o sociedad poseedora de una franquicia de juegos dentro de los próximos treinta (30) días de la presentación de la quiebra o de acordarse la liquidación.

Sección 2.14 **Derechos de franquicia.**

(a) Toda franquicia expedida al amparo de la Ley vendrá sujeta al pago anual por el concesionario al Comisionado, mediante cheque certificado a nombre del Secretario de Hacienda de los derechos de franquicia los cuales se pagarán por trimestres adelantados y se determinarán de acuerdo a la tabla que sigue a continuación:

TOTAL JUGADO ANUALMENTE	PAGO ANUAL POR DERECHO DE FRANQUICIA
Menos de $25 millones	$ 50,000.00
En exceso de $25 millones, hasta $50 millones	$100,000.00
En exceso de $50 millones, hasta $100 millones	$150,000.00
En exceso de $100 millones	$200,000.00

(b) Los ingresos por concepto de los derechos de franquicia para operar una sala de juegos ingresarán al Fondo General del Tesoro Estatal.

(c) Al concluir su año contributivo cada concesionario deberá someter al Comisionado copia de sus estados financieros certificados, acompañados de una opinión especial del contador público autorizado que certificó los mismos en la cual se certifique el total de lo jugado en juegos de mesas y máquinas tragamonedas durante el año.

Sección 2.15 **Deber de informar; Cancelación y suspensión de la franquicia y otras penalidades.**

(a) Todo concesionario de una franquicia de juegos deberá mantener informado, tanto a la Compañía, como al Comisionado, de cualquier cambio en los directores y oficiales del concesionario y del gerente general del casino y gerente general del hotel. Todo cambio a estos efectos deberá ser notificado, tanto a la Compañía como al Comisionado, dentro de treinta (30) días después de la fecha de efectividad del mismo. De no recibir dicha notificación, la Compañía como el Comisionado podrán imponer multas administrativas hasta un máximo de diez mil dólares ($10,000.00), y/o suspender o cancelar la franquicia.

(b) Toda franquicia concedida para la operación de una sala de juegos de azar estará sujeta a ser cancelada o suspendida por el Comisionado en el caso de que el concesionario: (i) dejare de cumplir con las condiciones fijadas en la franquicia o en cualquier documento complementario de la misma, o (ii) violare cualquiera de las disposiciones de la Ley o del Reglamento.

(c) Cuando la Compañía entienda que una franquicia de juego deba ser cancelada o suspendida debido a que el concesionario no cumple con las disposiciones de la Ley o el

Reglamento, o ha violado cualquier disposición de la Ley o el Reglamento, la Compañía solicitará al Comisionado la cancelación o suspención de la franquicia, disponiéndose, que dicha solicitud no podrá ser denegada irrazonablemente.

CAPITULO 3

OPERACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS

Sección 3.1 Publicidad; Regla general.

(a) Todo concesionario de una sala de juegos debidamente autorizada a operar en Puerto Rico podrá anunciarse o promocionarse dentro de la jurisdicción de Puerto Rico, única y exclusivamente cuando sus anuncios o promociones:

(1) estén dirigidos a turistas del exterior, aunque dichos anuncios lleguen incidentalmente a los residentes de Puerto Rico, y

(2) no inviten a los residentes de Puerto Rico a visitar las salas de juegos.

(b) Conforme a lo establecido en el párrafo (a) anterior, se autoriza a todo concesionario de una sala de juegos debidamente autorizada a operar en Puerto Rico a:

(1) Distribuir y colocar anuncios o promociones de sus salas de juegos en:

(i) aviones que hayan aterrizado en Puerto Rico;

(ii) cruceros que se encuentran en aguas territoriales de Puerto Rico;

(iii) áreas restringidas para pasajeros en un aeropuerto de Puerto Rico; y

(iv) muelles turísticos en Puerto Rico.

(2) Publicar anuncios o promociones de sus salas de juegos en revistas u otras publicaciones cuya distribución en Puerto Rico va dirigida u orientada principalmente a informar al turista del exterior de los atractivos y facilidades turísticas de Puerto Rico, aunque tales revistas puedan estar también accesibles a residentes de Puerto Rico;

(3) Publicar anuncios o promociones en periódicos y revistas, grabar o filmar anuncios en películas, televisión o radio de sus salas de juegos para la promoción del turismo externo en Puerto Rico, a pesar de que los mismos pueden ser circulados o exhibidos incidentalmente en Puerto Rico; y

(4) Colocar anuncios o promociones de sus salas de juegos dentro de los predios del hotel.

(c) Bajo ninguna circunstancia se entenderá que el listado anterior limita cualquier otro tipo de anuncio o promoción, siempre y cuando el anuncio o promoción cumpla con la política pública de promover el turismo externo. Todo anuncio o promoción de una sala de juegos deberá ser sometido previamente a la Compañía para su aprobación.

(d) Nada de lo antes dispuesto se interpretará como que impide que el nombre de un hotel incluya la palabra "casino" o cualquier otra palabra que implique que dicho hotel tiene una sala de juegos. Excepto por lo de otra manera dispuesto en esta sección y en la sección 3.1 de este Reglamento, cuando la palabra "casino" se utilice como parte del nombre del hotel, será de tamaño similar al resto del nombre del hotel y nunca podrá ser utilizada sola.

Sección 3.2 **Horario de operaciones; Prohibición de abrir Viernes Santo.**

(a) Toda sala de juegos operada bajo una franquicia expedida por el Comisionado de acuerdo con los términos de la Ley podrá operar las veinticuatro (24) horas del día, los siete (7) días de la semana, sujeto a lo dispuesto en esta sección.

(b) El horario de operaciones de todo concesionario de una franquicia de juegos, que a partir de la vigencia de este Reglamento esté operando una sala de juegos, se entenderá que es el horario de operaciones aprobado por la Compañía.

(c) Todo concesionario de una franquicia de juegos nueva deberá solicitar, por escrito a la Compañía por lo menos treinta (30) días antes de abrir al público, la aprobación de su horario de operaciones propuesto. Dicha petición deberá incluir la siguiente información:

(1) el nombre del concesionario y del hotel donde está ubicada la sala de juegos;

(2) el horario propuesto y el término de vigencia del horario propuesto; y

(3) el compromiso del concesionario de poner a disposición de la Compañía las facilidades físicas o servicios que ésta estime necesarios para supervisar y fiscalizar adecuadamente la operación de la sala de juegos del concesionario conforme a los términos de la Ley y el Reglamento.

(d) La Compañía podrá imponer cualesquiera condiciones como requisito para aprobar un horario diferente al aprobado ese momento.

(e) Todo concesionario que desee hacer una modificación al horario aprobado por la Compañía deberá solicitar, por escrito a la Compañía con por lo menos veinte (20) días de la fecha en que el concesionario desearía que entre en vigor la modificación, la aprobación de la modificación propuesta. La solicitud deberá contener la siguiente información:

(1) el nombre del concesionario y del hotel donde está ubicada la sala de juegos autorizada;

(2) el horario aprobado y la modificación al mismo que se propone;

(3) el compromiso del concesionario de poner a disposición de la Compañía las facilidades físicas o servicios que ésta estime necesarios para supervisar y fiscalizar adecuadamente la operación de la sala de juegos del concesionario conforme a los términos de la Ley y el Reglamento; y

(4) el término de vigencia de la modificación propuesta.

(f) La Compañía, a su discreción, decidirá si aprueba el horario solicitado a tenor con el párrafo (c) anterior o la modificación propuesta al horario aprobado solicitada a tenor con el párrafo (e) anterior. La propuesta presentada conforme a los párrafos (c) o (e) anteriores se entenderá aprobada dentro los diez (10) días siguientes a la presentación de la solicitud en la Compañía a menos que la Compañía le notifique al peticionario por escrito lo contrario.

(g) Toda sala de juegos deberá cerrar sus operaciones el Viernes Santo a partir de las 12:01 a.m. (medianoche) del viernes hasta las 12:01 p.m. (mediodía) del día siguiente (sábado).

(h) Toda sala de juegos deberá mantener operando cualesquiera tres (3) juegos de mesa durante el período de 12:01 p.m. a 3:59 a.m. Toda sala de juegos autorizada por la Compañía a operar durante el período de 4:00 a.m. a 12:00 p.m. (mediodía) podrá operar sus máquinas tragamonedas sin estar obligada a mantener mesas de juegos disponibles al público durante dichas horas.

(i) El horario aprobado de la sala de juegos deberá anunciarse en un lugar conspicuo dentro de la sala de juegos visible a toda persona que entre a la sala de juegos. En ningún momento un concesionario podrá cerrar más tarde de la hora de cierre aprobada, ni abrir más temprano de la hora de apertura aprobada.

(j) Un concesionario podrá cerrar antes de la hora de cierre aprobada siempre y cuando anuncie la nueva hora de cierre con por lo menos tres (3) horas de anticipación al Inspector, a todo el público presente y a toda persona que entre a la sala de juegos; disponiéndose, que el cambio de hora de cierre deberá, como mínimo, ser anunciado en la entrada de la sala de juegos visible a toda persona que entra a la sala de juegos y en cada mesa de juegos. Una vez hecho el anuncio, esta hora no podrá ser alterada, salvo en el caso de una emergencia súbita o en caso fortuito o de fuerza mayor.

Sección 3.3 Entretenimiento.

(a) Todo concesionario podrá presentar espectáculos de variedad y/o entretenimiento dentro de sus salas de juegos conforme a lo provisto en esta sección.

(b) Cualquier concesionario que interese presentar un espectáculo de variedad y/o entretenimiento deberá presentar una petición escrita a la Compañía con por lo menos veinte (20) días de anticipación a la fecha en que interesa presentar en su sala de juegos dicho espectáculo de variedad y/o entretenimiento.

(c) La petición antes mencionada deberá incluir la siguiente información:

(i) fecha y horario pautado para el espectáculo de variedad y/o entretenimiento;

(ii) una descripción detallada, ya sea escrita o que pudiese ser reproducida electrónicamente, del tipo de espectáculo a ser ofrecido;

(iii) el número de personas que participarán en el espectáculo y el montaje o escenario que utilizará el mismo;

(iv) la localización exacta del lugar dentro de la sala de juegos en donde se llevará a cabo dicho espectáculo; siendo éste ilustrado mediante un diagrama de la sala de juegos;

(v) las medidas de seguridad o vigilancia adicionales que se tomarán antes y durante el espectáculo;

(vi) la certificación escrita suscrita por el supervisor del concesionario o persona encargada de

la seguridad de la sala de juegos a los efectos de que dicho espectáculo no afectará la seguridad e integridad de la operación de la sala de juegos; y

(vii) cualquier otra información relacionada con la petición que la Compañía entienda necesaria.

(d) Para la aprobación o denegación de la petición, la Compañía tomará en consideración factores tales como si el espectáculo de variedad y/o entretenimiento podría afectar la operación eficiente, la seguridad, fiscalización y supervisión de la sala de juegos o cualquier otro factor que la Compañía considere importante para la protección de la integridad de la operación de la sala de juegos.

(e) La petición presentada conforme al párrafo (c) anterior se entenderá aprobada a menos que la Compañía le notifique al peticionario por escrito lo contrario dentro los diez (10) días siguientes a la presentación de la solicitud en la Compañía.

(f) La promoción de los espectáculos de variedad o entretenimiento en una sala de juegos sólo será permitida dentro o en los alrededores de la sala de juegos donde se vaya a presentar el mismo.

(g) Ningún concesionario podrá promocionar o anunciar un espectáculo de variedad y/o entretenimiento hasta que obtenga la aprobación del mismo de la Compañía conforme a lo provisto en esta sección.

(h) La Compañía podrá en cualquier momento solicitar al concesionario que cese inmediatamente de presentar cualquier espectáculo de entretenimiento y/o variedad que se esté presentando en su sala de juegos si el mismo es diferente a la

descripción vertida en su petición, o con los requisitos establecidos en esta sección, o en cualquier caso en que la Compañía entienda que se afecta la integridad y seguridad de la operación de la sala de juegos.

(i) No se podrá presentar en ninguna sala de juegos ningún tipo de espectáculo de variedad y/o entretenimiento en vivo o reproducido mediante cualquier mecanismo electrónico que pudiese considerarse de mal gusto u ofensivo.

Sección 3.4 Bebidas Alcohólicas.

(a) Los concesionarios de salas de juegos y sus empleados podrán servir bebidas alcohólicas en sus salas de juegos siempre y cuando hayan obtenido una licencia de traficante al detalle en bebidas alcohólicas conforme a lo provisto en la Ley Núm. 143 de 30 de junio de 1969, según enmendada, o cualquier ley sucesora, o cualquier otra licencia o autorización necesaria, y sujeto a lo dispuesto en el Artículo 163 del Código Penal y cualquier otra ley o reglamento aplicable.

(b) Sujeto a lo provisto en el párrafo (a) de esta sección, ninguna de las restricciones y prohibiciones relacionadas con los períodos de tiempo en que no se puede vender o servir bebidas alcohólicas, ya sean éstas de naturaleza estatutaria, administrativa, municipal o de cualquier otro tipo incluyendo, pero sin limitarse a la Sección 229 del Código Militar serán aplicables a los concesionarios de las salas de juegos debidamente autorizadas.

(c) No obstante lo dispuesto en el párrafo (b) anterior, ningún concesionario podrá durante la vigencia de cualquiera de las prohibiciones o restricciones descritas en el párrafo

(b) anterior servir bebidas alcohólicas a personas que no sean huéspedes del hotel.

(d) Ningún concesionario, a través de sus empleados ("waiters," "waitresses," "bartenders," "croupiers," supervisores, entre otros), podrá vender, ofrecer o hacer disponible bebidas alcohólicas a una persona en su sala de juegos a menos que ésta lo haya solicitado.

(e) Ningún empleado de un concesionario podrá consumir bebidas alcohólicas durante su jornada de trabajo regular o cualquier extensión de ésta, excepto por aquellos empleados del concesionario quienes, por razón de sus funciones, hayan sido autorizados a estos efectos por el concesionario; disponiéndose, que el concesionario deberá notificar previamente por escrito a la Compañía los nombres de los empleados así autorizados. El concesionario será responsable de proveer las medidas necesarias para que sus empleados cumplan estrictamente con lo dispuesto.

(f) Todo concesionario que desee ubicar una barra para el expendio de bebidas alcohólicas dentro de una sala de juegos, además de cualquier licencia, permiso o autorización que se requiera deberá solicitar a la Compañía la autorización del lugar dentro de la sala de juegos donde desee ubicar dicha barra. Lo antes dispuesto no se entenderá como que exime al concesionario de solicitar, obtener y mantener los permisos, autorizaciones y licencias necesarios que las leyes o reglamentos aplicables exijan para el expendio de bebidas alcohólicas.

(g) Todo concesionario deberá notificar a la Compañía la forma y manera en que ofrecerá, venderá u obsequiará la bebida alcohólica al público.

Sección 3.5 Admisión.

(a) No se permitirá el acceso a personas menores de dieciocho (18) años de edad a una sala de juegos.

(b) Será responsabilidad del concesionario el establecer y supervisar la implementación de las medidas de seguridad necesarias para velar por el estricto cumplimiento de esta disposición.

Sección 3.6 Reglas para los Jugadores.

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

(b) El concesionario no permitirá a persona alguna entrar o permanecer en aparente estado de embriaguez en ninguna sala de juegos.

(c) El concesionario determinará los requisitos de vestimenta que exigirá a su clientela, siempre que se mantenga una imagen de propiedad y decoro para una sala de juegos.

(d) No se permitirá a persona alguna tomar fotografías ni filmar películas dentro de una sala de juegos, en ningún momento sin la previa autorización escrita de la Compañía.

Sección 3.7 Reglas para los Empleados.

(a) Todo empleado de una sala de juegos cumplirá con las siguientes obligaciones, además de las señaladas en sus respectivos contratos de trabajo:

(1) Tratar al público con gentileza y cortesía.

(2) Abstenerse de hacer comentarios sobre las apuestas o aconsejar a los jugadores.

(3) Abstenerse de solicitar propinas de los jugadores y de realizar actos o gestos que tiendan a la obtención de dichas propinas.

(b) Ningún empleado de casino podrá apostar ni de cualquier otro modo jugar en la sala de juegos donde trabaja ni en cualquier otra sala de juegos autorizada en Puerto Rico aún cuando esté fuera de horas de servicio.

(c) Todo empleado de casino se ajustará a la más estricta y absoluta honradez en el desempeño de su trabajo en la sala de juegos.

(d) La Compañía podrá, a su discreción, suspender o revocar, temporal o permanentemente, cualquier Licencia de Empleado emitida conforme a este Reglamento a todo empleado de un concesionario que viole lo dispuesto en esta sección.

Sección 3.8 **Reglas de sala de juegos; Aprobación**.

(a) No se podrá celebrar juego alguno en una sala de juegos hasta tanto la Compañía haya aprobado las reglas referentes a tales juegos y a dicha sala de juegos.

(b) Todo concesionario de una franquicia nueva de juegos someterá por lo menos treinta (30) días antes de abrir al público un proyecto de las reglas que contendrá la siguiente información:

(1) los juegos que propone llevar a cabo; y

(2) el máximo y mínimo de apuesta que aceptará para cada juego.

(c) Todo concesionario a partir de la vigencia de este Reglamento que posea una franquicia de juegos someterá a la Compañía dentro de los próximos treinta (30) días de la vigencia de este Reglamento la siguiente información:

(1) los juegos que propone llevar a cabo; y

(2) el máximo y mínimo de apuesta que aceptará para cada juego.

(d) La Compañía podrá aprobar, enmendar o rechazar el proyecto de reglas sometido; disponiéndose que de éste no ser enmendado o rechazado por la Compañía dentro de los siguientes treinta (30) días de su presentación en la Compañía se considerará aprobado.

Sección 3.9 **Reglas de juego**.

(a) Todas las reglas básicas para regir los diferentes juegos prescritas por la Compañía, incluyendo aquellas adoptadas para períodos experimentales conforme a la sección 9.2 de este Reglamento, al igual que las gabelas que pagan los diferentes juegos autorizados que se llevan a cabo en la sala de juegos, deberán estar disponibles en español y en inglés para todo jugador en una sala de juegos, según sea aprobado por la División de Juegos.

(b) Los máximos y mínimos de apuesta que se aceptan para los diferentes juegos que se llevan a cabo en una sala de juegos serán destacados conspicuamente con avisos ubicados en la mesa de juegos a que dichos máximos y mínimos correspondan; disponiéndose, que tales límites no podrán exceder el máximo y mínimo permitido para cada juego en este Reglamento o en aquellas reglas que hayan sido adoptadas para períodos

experimentales conforme a la sección 9.2 de este Reglamento para cada juego.

(c) El hacinamiento en mesas y salas de juegos está prohibido.

(d) La Compañía podrá, en cada caso, fijar un límite al número de personas que puedan congregarse en una sala.

(e) El texto en inglés y en español de las reglas sobre la admisión a la sala de juegos deberá colocarse en un sitio visible inmediatamente antes de la entrada a la sala de juegos.

(f) Deberá mantenerse en todo momento en la sala de juegos, y a disposición del público, una copia del Reglamento vigente.

Sección 3.10 Reglas aplicables a todo juego.

(a) Los juegos se llevarán a cabo estrictamente de acuerdo con las reglas especificadas para cada juego en este Reglamento, o aquellas reglas especiales que hayan sido previamente aprobadas por escrito por la Compañía para situaciones específicas, como por ejemplo para torneos, o aquellas reglas que hayan sido adoptadas para períodos experimentales conforme a la sección 9.2 de este Reglamento.

(b) Ningún jugador podrá hacer o cambiar su(s) apuesta(s) después de que el empleado de la mesa respectiva indique que no se admiten más apuestas.

(c) Las apuestas se harán con fichas que representan para los concesionarios valores al portador. El cajero liquidará las mismas a quienes las presente, con moneda legal de los Estados Unidos de América, al mismo precio fijado en la ficha. Disponiéndose, que el concesionario no vendrá obligado

a redimir fichas obtenidas fuera de su sala de juego o cuando tenga razones justificadas para negarse a redimirlas.

(d) Todo concesionario deberá mantener rótulos, en español y en inglés, en sitios visibles indicando a los visitantes que las fichas deberán ser redimidas antes de abandonar la sala de juegos.

(e) Los jugadores limitarán sus apuestas a las cantidades máximas fijadas por la casa, que en ningún momento excederán los máximos permitidos en este Reglamento o en aquellas reglas que hayan sido adoptadas para períodos experimentales conforme a la sección 9.2 de este Reglamento. En caso de que algún jugador haga una apuesta que exceda dicho máximo, la apuesta se considerará válida hasta dicho máximo, y se devolverá al jugador la cantidad jugada en exceso del máximo como si no la hubiera jugado.

(f) Todo concesionario podrá fijar los límites mínimos y máximos para cada jugada en su sala de juegos, siempre que éstos no excedan los máximos ni sean menores de los mínimos autorizados por la Compañía; sin embargo, los límites deberán ser aprobados por la Compañía antes de que se puedan poner en vigor según se dispone en la sección 3.12 de este Reglamento.

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

(h) Todo concesionario o su representante podrá, a su discreción, extender crédito a los jugadores que lo solicitaren.

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

(j) El concesionario asignará los empleados para las mesas de juegos.

(k) Ningún empleado y funcionario de la Compañía, que tenga funciones administrativas y ejecutivas directa o indirectamente relacionadas a la aplicación, interpretación, inspección, o fiscalización de la Ley y del Reglamento podrá realizar, bien directa o indirectamente, cualquier clase de jugada ni apuesta en lugares donde se celebren juegos de azar, ni obtener o recibir participación o interés alguno en empresas que posean una franquicia de juegos o una licencia de empresa de servicios a casino.

(l) Ningún empleado o funcionario de la Compañía podrá solicitar ni recibir propinas de los jugadores.

Sección 3.11 <u>Fianza</u>.

Todo concesionario prestará ante la Compañía una fianza que responda por un mínimo de cien mil dólares ($100,000.00), 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 y la vigencia de la misma será requisito indispensable para la operación de toda sala de juegos.

Sección 3.12 <u>Dinero en efectivo y cuenta corriente afianzada</u>. ("Bonded Checking Account")

(a) Todo concesionario deberá tener en su caja cuando abra la sala de juegos al público, durante el horario diurno y el nocturno, una cantidad no menor de cincuenta mil dólares ($50,000.00) en efectivo si opera Ruletas, Easy Roll, Big Six Wheel, Caribbean Stud Poker y Let it Ride con máximos de veinte dólares ($20.00), y mesas de Dados, "Black Jack", Pai

Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de doscientos dólares ($200.00).

(b) No podrán operarse mesas con límites más altos con la banca mínima dispuesta en el párrafo (a) de esta sección. Disponiéndose, que para operar Ruletas y Easy Roll con máximos de cincuenta dólares ($50.00), mesas de Dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de quinientos dólares ($500.00) y mesas de Baccarat con máximos de dos mil dólares ($2,000.00) se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de veinte mil dólares ($20,000.00) por cada mesa operada. Disponiéndose, además, que para operar Ruletas y Easy Roll con máximos de cien dólares ($100.00), mesas de Dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de mil dólares ($1,000.00) y mesas de Baccarat con máximos de cuatro mil dólares ($4,000.00), se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de cuarenta mil dólares ($40,000.00) por mesa operada y, para operar Ruletas y Easy Roll con máximos de ciento cincuenta dólares ($150.00), mesas de Dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles con máximos de dos mil dólares ($2,000.00), y mesas de Baccarat con máximos de seis mil dólares ($6,000.00) se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de sesenta mil dólares ($60,000.00) por mesa operada. Se dispone que para operar mesas de Big Six Wheel y Caribbean Stud Poker se requerirá una cantidad de veinte mil dólares ($20,000.00) adicionales a la banca mínima por mesa operada y una cantidad no menor del máximo de pago autorizado por cada mesa de Let it Ride operada.

(c) Disponiéndose, que la cantidad adicional a la banca mínima aumentará por diez mil dólares ($10,000.00) por mesa

sobre los sesenta mil dólares ($60,000.00) requeridos por la última categoría antes descrita en la siguiente forma:

(1) por cada aumento de veinticinco dólares ($25.00) adicionales sobre los ciento cincuenta dólares ($150.00) en los límites de Ruleta, Easy Roll, Big Six Wheel, Caribbean Stud Poker y Let it Ride Poker;

(2) por cada aumento de quinientos dólares ($500.00) adicionales sobre los dos mil dólares ($2,000.00) en los límites de Dados, "Black Jack", Pai Gow Poker y Pai Gow Tiles; y

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

(d) Disponiéndose además, que en la alternativa, todo concesionario podrá mantener una cantidad mínima de dinero en efectivo de cien mil dólares ($100,000.00) en su caja, y cualquier cantidad adicional requerida bajo la fórmula antes expuesta podrá ser depositada en una cuenta corriente afianzada ("bonded checking account").

(e) Copia de este depósito deberá estar en el "cage" y ser entregada a cualquier representante autorizado de la Compañía y del Comisionado en cualquier momento que alguno de ellos lo requiera.

Sección 3.13 Banca mínima - mesas de juego.

Todo concesionario de una sala de juegos, 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 cincuenta mil dólares ($50,000.00) cuando opera bajo la banca mínima dispuesta en el párrafo (a) de la sección

3.12 de este Reglamento, o de cien mil dólares ($100,000.00) cuando opera bajo la alternativa dispuesta en el párrafo (d) de la sección 3.12 de este Reglamento. 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, el mismo 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.

SUBCAPITULO - JUEGO DE RULETA

Sección 3.14 Ruleta.

El juego de Ruleta se jugará en toda sala de juegos autorizada conforme a las reglas que se disponen a continuación.

Sección 3.14.1 Número de jugadores - Ruleta.

En la mesa de ruleta no se permitirán más de siete (7) jugadores en una mesa de un paño y no más de catorce (14) en una mesa de dos paños.

Sección 3.14.2 Personal - Ruleta.

(a) Cada mesa de ruleta de un paño tendrá un "croupier" quien operará la mesa de juego. Este empleado velará porque se cumplan las reglas del juego e ilustrará al público respecto a las mismas. Será, también, la única persona autorizada a hacer girar la ruleta, recoger las apuestas perdedoras y efectuar el pago de las ganadoras. A discreción

del concesionario, habrá otro empleado para ayudar al "croupier" en su trabajo, pero su deber será exclusivamente el de recoger y agrupar las fichas.

(b) El concesionario se reserva el derecho de asignar los empleados de cada mesa de ruleta.

(c) El jugador tiene el privilegio de solicitar del concesionario o gerente el sustituir al "croupier" siempre y cuando que no haya oposición de uno o más jugadores en la mesa y nunca antes de que el "croupier" haya tirado la bola por lo menos cinco (5) veces. Los jugadores en ningún momento podrán abusar de este privilegio.

Sección 3.14.3 <u>Procedimiento - Ruleta</u>.

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

Sección 3.14.4 Límites - Ruleta.

A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará Ruletas con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo por posición a mil dólares ($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 (0-1-2-3), 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. A discreción del concesionario, se podrán utilizar fichas de veinticinco centavos ($0.25) (peseta) en las mesas con un límite mínimo de un dólar ($1.00) ó dos dólares ($2.00) por jugada.

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 un dólar ($1.00) tendrá un límite máximo de por lo menos diez dólares ($10.00).

TIPO DE APUESTA, OPORTUNIDAD Y PROPORCION DE PAGO

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

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 para cada mesa 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 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.

SUBCAPITULO - JUEGO DE DADOS

Sección 3.15 Dados.

El juego de dados se jugará en toda sala de juegos autorizada conforme a las reglas que se disponen a continuación.

Sección 3.15.1 Personal - Dados.

A menos que la Compañía autorice otra cosa, se usarán tres (3) empleados para la conducción del juego en cada mesa de dados; dos (2) "croupiers" y un (1) "stickman". Los "croupiers" pagarán las apuestas ganadoras y cobrarán las perdedoras. También venderán las fichas a los jugadores a menos que la casa o el concesionario decida usar otro empleado para este propósito. El "stickman" pasará los dados con la vara a los jugadores y cantará las distintas jugadas que de acuerdo con el juego ganen o pierdan. El "stickman" será la persona en la mesa responsable de anunciar las jugadas oficialmente.

Sección 3.15.2 <u>Número de jugadores - Dados</u>.

Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

Sección 3.15.3 <u>Procedimiento - Dados</u>.

(a) Los jugadores colocarán sus apuestas en fichas sobre el paño de juego. El "stickman" pasará los dados al jugador en turno para tirarlos, quien deberá hacer una apuesta en la línea ganadora ("win or pass line") o en la línea perdedora ("lose or don't pass line") antes de tirar los dados. Tan pronto el tirador recibe los dados del "stickman" y luego de hacer su apuesta, tira los dados simultáneamente a lo largo de la mesa de acuerdo con la sección 3.15.4 de este Reglamento. Cuando los dados han dejado de rodar, la suma de los dos le da una combinación. Si esta es de "7" u "11" todas las apuestas en contra de la casa ("win or pass line") habrán ganado y las apuestas a favor de la casa ("lose or don't pass line") habrán perdido. En ese caso se dice que el tirador ha tirado un "natural". Los "croupiers" procederán a pagar las apuestas ganadoras y a cobrar las perdedoras. Si en cualquier tirada combinación sale 4-5-6-8-9 ó 10, ello quiere decir que el tirador tiene un punto. El punto es válido para todos los jugadores y los que jueguen a ganar ganarán cuando el tirador haya igualado ese punto antes de que salga la combinación de siete (7). Si sale siete (7) antes que el punto, entonces los que jugaron a ganar pierden sus apuestas. Los que jugaron a perder, ganarán cuando el siete salga antes que el punto y perderán cuando iguale el punto.

(b) Cuando en el turno de salida se tira cualquiera de las combinaciones doble uno (1-1), doble seis (6-6) o uno dos (1-2), se dice que se ha tirado un "Crap". Estas

combinaciones pierden para las apuestas a ganar ("win line") y ganan para los que apuestan a perder, con excepción de la que está vedada en la línea perdedora ("lose line") que no gana ni pierde.

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

(d) Además de las apuestas que se mencionan anteriormente, se pueden hacer las apuestas que se ilustran en la siguiente tabla:

APUESTAS

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

Sección 3.15.4 Reglas generales - Dados.

(a) No es necesario que los dados peguen a la banda opuesta al jugador cuando éste tira los dados. Sin embargo,

---

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

el concesionario podrá exigir al jugador que los dados peguen a la banda opuesta al jugador. Generalmente se coloca un cordón a través del medio de la mesa dividiéndola en dos secciones iguales.

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

(c) Los dados deberán rodar, no patinar.

(d) Si cualquiera de los dados al caer, lo hiciera sobre una ficha o fichas u otro objeto dentro de la mesa de juego (sobre el paño) la tirada se considerará válida. Si el dado cae recostado sobre la banda de la mesa o cualquier otro objeto, la tirada será válida debiéndose contar el número que caería de removerse el obstáculo. Un dado dentro del agitador ("dice cup") no se considerará una tirada válida.

(e) Ningún jugador podrá cantar "No dice".

(f) El "stickman" podrá cantar "No dice" cuando a su juicio la tirada es ilegal, o sea, en contravención de las reglas que anteceden. En ese caso, el "stickman" deberá ilustrar al jugador respecto a las reglas.

(g) El tirador tiene el privilegio de pedir que se cambien los dados o uno de ellos, antes de salir con un nuevo punto, pero se abstendrá de solicitar tal cambio en el curso de la tirada para igualar dicho punto.

(h) El "stickman" pasará los dados con la vara y evitará tocarlos con sus manos a menos que esto sea necesario para inspeccionar los dados o cuando físicamente no pueda hacerlo

con la vara porque el número de fichas jugadas en el paño se lo impidan.

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

Sección 3.15.5 <u>Apuestas, gabelas y límites autorizados por la Compañía - Dados</u>.

A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de Dados con límites de juego de dos dólares ($2.00) mínimo a diez mil dólares ($10,000.00) máximo por jugada; disponiéndose, que el límite mínimo individual para la jugada del centro podrá ser de un dólar ($1.00).

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 cien dólares ($100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos dos mil dólares ($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 para cada mesa 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 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 deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la sección 3.12 de este Reglamento y con las sumas adicionales requeridas si se abren mesas con límites máximos mayores de quinientos dólares ($500.00) o mayores para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

PROPORCION DE PAGO

TIPO DE APUESTA BASICA	**PROPORCION DE PAGO**
"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

El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "comprar" (en contra) 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.

*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 - "DON'T COME"

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 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").

SUBCAPITULO - JUEGO DE BLACK JACK

Sección 3.16 **Número de jugadores - Black Jack.**

En el juego de "Black Jack" no se permitirá un mayor número de jugadores que el número de encasillados que tenga marcado el paño.

Sección 3.16.1 Barajada y corte - Black Jack.

El "croupier" barajará las cartas hasta formar un solo paquete a ser utilizado para conducir el juego conforme a lo aprobado por la Compañía. Entonces, entregará el comodín o "joker" a cualquier jugador para que éste "corte" el paquete colocando el comodín o "joker" en cualquier lugar del paquete,

el cual es retenido en las manos del "croupier". El "croupier" moverá luego las cartas o barajas que quedaron de contraportada al comodín o "joker" al final del paquete, quedando así el comodín o "joker" al final y de cara a la última baraja del paquete. Procederá luego a insertar el segundo comodín o "joker" en cualquier lugar del paquete y colocará el paquete de cartas en el "sabot" de distribución, de contraportada a la salida de éste, cuando así aplique. Sacará la primera carta y la eliminará del juego. Esto es, la sacará del "sabot" y la colocará en el recibidor del descarte. Después de este procedimiento, el "croupier" llamará a juego.

Sección 3.16.2 <u>Apuestas - Black Jack</u>.

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

Sección 3.16.3 <u>Reparto de cartas - Black Jack</u>.

(a) Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas, el "croupier" repartirá una (1) carta descubierta a cada jugador, comenzando el reparto de cartas de su izquierda a su derecha; entonces se servirá una (1) carta descubierta a sí mismo. Luego repartirá otra carta descubierta a cada uno de los jugadores, siguiendo el mismo orden de distribución. En esta forma cada jugador tendrá dos (2) cartas descubiertas y el "croupier" una (1) carta descubierta.

(b) Cuando todos los jugadores hayan colocado sus apuestas, el "croupier" repartirá una (1) carta descubierta a

cada jugador, comenzando el reparto de cartas de su izquierda a su derecha; entonces se servirá una (1) carta descubierta a sí mismo. Luego repartirá otra carta descubierta a cada uno de los jugadores y una (1) cubierta para sí mismo, siguiendo el mismo orden de distribución. En esta forma cada jugador tendrá dos (2) cartas descubiertas y el "croupier" una (1) carta descubierta y otra carta cubierta. El concesionario podrá utilizar un lector de barajas ("scanner").

Sección 3.16.4 Objeto del juego - Black Jack.

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

Sección 3.16.5 "Naturales" - ("Black Jack").

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

Sección 3.16.6 <u>Pedido de carta - Black Jack</u>.

El "croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda. El jugador puede "plantarse" en las dos (2) cartas que se le sirvieron o puede pedir al "croupier" que le sirva cartas adicionales una a una hasta que él determine que desea "plantarse" si la cuenta es de 21 o menos, entendiéndose que un jugador que ha obtenido un conteo de 21 en dos cartas, luego de un "split" puede, a su discreción, contar el As como uno (1) y pedir carta adicional. Si se pasa de 21, pierde su apuesta, la cual es cobrada inmediatamente por el "croupier". El "croupier" pasa entonces al próximo jugador de turno y le sirve en la misma forma. Cuando el "croupier" haya servido así a todos los jugadores, entonces se servirá(n) la(s) carta(s) necesaria(s) conforme a las reglas de juego.

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

Si el "croupier" tuviere un AS y contándolo como 11 su cuenta es de 17 o más, (excluyendo una puntuación de 21 "natural" o "black jack"), vendrá obligado a contarlo como 11 y a "plantarse".

Sección 3.16.7 <u>Transacción - Black Jack</u>.

Si el "croupier" se pasa de 21 puntos, pasará a pagar en igual proporción a todos aquellos jugadores que se "plantaron" en 21 o menos. Si el punto del "croupier" es de 21 o menos, pasará a pagar en igual proporción aquellas apuestas de

jugadores que tengan un punto más alto que el suyo, cobrará aquellas apuestas de jugadores cuyo punto o puntuación sea menor que el suyo, y será un empate con aquellos jugadores que tengan el mismo punto, en cuyo caso ni ganan ni pierden pudiendo los jugadores retirar sus apuestas, si así lo desean.

Sección 3.16.8 <u>Barajada - Black Jack</u>.

A medida que se transigen las apuestas, el "croupier" recogerá las cartas de cada jugador y las irá colocando en el recibidor de descarte. El "croupier" seguirá sirviendo las cartas que queden hasta tanto aparezca a su vista el comodín o "joker" que había colocado al partir el paquete, indicando esto que deberá proceder a barajar las cartas tan pronto se terminen las manos que en ese momento se estuvieren jugando. Tan pronto se terminen las manos en juego al aparecer el comodín o "joker", o, cuando sea necesario para proteger el juego, el "croupier", previa aprobación del supervisor del concesionario y del Inspector, barajará todas las cartas y se repetirá la operación indicada en la sección 3.16.1 de este Reglamento.

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

Sección 3.16.9 <u>Rompimiento de parejas - Black Jack</u>.

Si las primeras dos cartas servidas a un jugador son idénticas, o de igual valor, el jugador podrá considerarlas como manos separadas. En este caso, el importe de su apuesta original permanecerá en una de las cartas debiendo apostar una cantidad igual adicional a la original en la(s) mano(s) adicional(es). Cuando llegue su turno de pedir cartas, pedirá

carta para su primera mano; o sea, la mano a la derecha del jugador; disponiéndose, que en caso de recibir una carta igual o de igual valor, el jugador podrá romper nuevamente la pareja hasta un máximo de cuatro (4) veces. Luego de haber completado su primera mano pedirá cartas para su segunda mano y así sucesivamente. Cuando el jugador rompe pareja de ASES en cualquier mano le será servida solo una carta adicional para cada mano. La suma de 21 en las primeras dos cartas, luego de un rompimiento de parejas, no se considerará un "natural" o "black jack". Cada mano se considerará por separado y el "croupier" la transigirá de acuerdo con la puntuación obtenida en cada una de ellas.

Sección 3.16.10 **<u>Otras apuestas - Black Jack</u>: (<u>Una carta por el Doble ("Down for Double")</u>.**

El jugador podrá doblar su apuesta cuando la puntuación de sus primeras dos cartas sea 9, 10 u 11 (excepto si obtuviere un "natural" o "black jack"), optando por una sola carta adicional cubierta. El jugador no podrá mirar su carta cubierta, pero podrá pedir al "croupier" que se la enseñe.

La jugada de seguro o "insurance" puede ser hecha a discreción del jugador cuando el "croupier" obtiene un AS como su primera carta. En ese momento el jugador podrá realizar la jugada de "insurance", la cual paga 2 al 1. Esta jugada deberá colocarse en el sitio correspondiente sobre el paño de la mesa y deberá realizarse antes de que el primer jugador a la izquierda del "croupier" reciba su tercera carta. En esta jugada el jugador apuesta a que la segunda carta que se servirá el "croupier" será una figura o un 10. De serlo, la apuesta de seguro o "insurance" ganará en proporción de 2 a 1.

De no ser una figura o un diez, estas apuestas perderán, pero la mano original del jugador se mantendrá hasta que haya una decisión en la forma usual. Se podrá jugar o apostar hasta un máximo de la mitad de la apuesta original. Sólo se podrá realizar la jugada de seguro o "insurance" en las manos originales.

El concesionario tendrá discreción en cuanto al número de encasillados que se le permitirá apostar a cada jugador.

Sección 3.16.11 <u>Errores - Black Jack</u>.

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

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

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

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

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

(e) Bajo ninguna circunstancia se podrán retroceder las cartas.

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

Sección 3.16.12 **Límites - Black Jack**.

A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de "Black Jack" con límites de juego de dos dólares ($2.00) mínimo a diez mil dólares ($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 cien dólares ($100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos dos mil dólares ($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 para cada mesa 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 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 deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la sección 3.12 de este Reglamento y con las sumas adicionales requeridas, si se abren mesas con límites de quinientos dólares ($500.00) o mayores para garantizar el pago de las deudas de juegos por el concesionario.

SUBCAPITULO - RESERVADO

Sección 3.17 **Reservada.**

SUBCAPITULO - BACCARAT

Sección 3.18 **Número de jugadores - Baccarat.**

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

Sección 3.18.1 **Barajada - Baccarat.**

Se barajarán las cartas en no menos de dos (2) ni más de ocho (8) paquetes de cartas del tipo "americana" (cincuenta y

dos (52) cartas por paquete) con la idea de hacer un solo paquete.

El "croupier" del centro de la mesa estará a cargo de hacer este barajeo, pudiendo ser asistido por los otros dos "croupiers" presentes. Luego de barajadas las cartas, el "croupier" ofrecerá una carta en blanco, mono o "joker" a cualquiera de los jugadores para que este la introduzca en el paquete de cartas "cortando" las mismas. Si los jugadores presentes no quisieran "cortar", el "croupier" a cargo de la barajada ofrecerá la carta en blanco, mono o "joker" a otro "croupier" de la mesa, quien deberá "cortar". Entonces, el "croupier" a cargo del barajeo procederá a colocar al frente del paquete las cartas que fueron "cortadas", de tal manera que el mono, carta en blanco o "joker" sea la última carta del paquete formado por todas las cartas que hay en el juego; procediendo de inmediato a introducir el otro mono, carta en blanco o "joker" en el paquete "cortándolo" de tal manera que divida no menos de veinticinco (25) ni más de sesenta (60) cartas aproximadamente, del paquete formado por todas las cartas en juego. La aparición de este segundo mono, carta en blanco o "joker" en el juego, será indicación de que el paquete está por terminarse. Entonces, se jugará la parada ya empezada y una mano adicional, pero no se comenzará otra hasta que todas las cartas hayan sido barajadas nuevamente. Después que las cartas hayan sido barajadas, cortadas y puestas en el "sabot", el "croupier" sacará la primera carta cuyo número determinará el número de cartas que deberán "quemarse", o sea, sacadas del "sabot" y descartadas del juego. No obstante, no

se descartarán nunca más de siete (7) cartas ni menos de tres (3), excluyendo la carta que se utilizó en la determinación.

Sección 3.18.2 <u>Procedimiento - Baccarat</u>.

Una vez las cartas hayan sido barajadas, colocadas en el "sabot", y "quemadas" las cartas que procedan, los asistentes colocarán sus apuestas (en fichas) en el lugar que elijan, esto es, apostando a que gana el punto (en "player"), apostando a que gana la banca (en "bank") o apostando a que se produce un empate (en "Any Tie") por debajo del mínimo de la mesa siempre y cuando se cumpla con el mínimo establecido para la mesa en la jugada de "player" o "banker".

Entonces, el "croupier" a cargo del barajeo pasará el "sabot" al jugador sentado a su derecha en la posición número uno (1) independientemente del lugar en que éste haya colocado su apuesta (en "player" o "banker"), indicándole que proceda a echar cartas. Este jugador al cual se le da el título honorífico de "banquero", procederá a sacar una carta tapada para el punto ("player"), entonces una carta tapada para sí mismo ("bank"), hasta que hayan dos (2) cartas tapadas en el centro de la mesa para el punto ("player") y dos (2) cartas también tapadas al frente del banquero ("bank") y puestas pilladas bajo la parte anterior del "sabot". (Las cartas que salieron primera y tercera deben corresponder al punto ("player") y las que salieron segunda y cuarta al banquero ("bank"). El "croupier" entonces pasará las dos cartas del punto ("player") al jugador que haya efectuado la apuesta en contra del banco. El jugador procederá a virar las cartas y a pasarlas al centro de la mesa. El "croupier" "cantará" en voz alta la puntuación obtenida por el punto ("player")

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

Sección 3.18.3 <u>Objeto del juego - Baccarat</u>.

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

Si cualquier jugador tiene una cuenta de ocho (8) o nueve (9) en sus primeras dos (2) cartas, tendrá lo que se llama un "natural" y mostrará sus cartas inmediatamente. Si solamente el banquero tiene un "natural" las apuestas hechas a que gana el punto ("player") perderán. Si solamente el punto ("player") tiene un "natural" la casa pagará parejo las apuestas ganadoras y recogerá las perdedoras. (En este caso, pierden los que no apostaron a que el punto ("player") ganaba).

Un natural de nueve (9) derrotará a un natural de ocho (8), dos naturales de igual valor resultarán en un empate y ninguna de las apuestas realizadas al punto ("player") o al banquero ("bank") ganan o pierden, si no que se pagarán las apuestas hechas al empate ("Any Tie") en razón de nueve (9) por uno (1).

Una vez transadas las apuestas, se echarán las cartas a la pila de descartes y se procederá a echar una nueva mano siguiendo el procedimiento indicado.

Si alguna de las dos partes en el juego, banquero ("bank") o punto ("player"), tiene un natural, corresponde al punto hablar primero y siguiendo las reglas para el pedido de cartas deberá pedir o plantarse. De pedir el punto una carta, la misma se servirá descubierta, anunciando el "croupier" inmediatamente el total obtenido por el punto ("player"). Entonces el banquero ("bank") decide pedir o plantarse siguiendo las reglas que gobiernan el pedido de cartas para el banquero ("bank"). En caso de que el banquero pida carta, la misma se servirá descubierta. Solamente se podrá servir una carta adicional (a las dos (2) originales) al banquero ("bank") o al punto ("player"). Cuando ambos jugadores se han plantado, el "croupier" anunciará al ganador la puntuación que más se acerque a nueve (9) siendo ésta la ganadora. Los "croupiers" recogerán las apuestas perdedoras y pagarán las ganadoras. En caso que las apuestas al banquero ("bank") sean las ganadoras, la casa cobrará una comisión que será de cinco por ciento (5%) de la cantidad ganada, pudiendo proceder a cobrarlas inmediatamente pagando noventicinco centavos ($0.95) por cada dólar apostado a que el banquero ("bank") gana, o

procediendo a marcar en el encasillado correspondiente la cantidad adeudada.

Si la mano resultara en un empate, los que apostaron a que el banquero ("bank") ganaba, no perderán. Los que apostaron a que el punto ("player") ganaba, no perderán ni ganarán.

Sin embargo, los que apostaron a empate ("Any Tie") ganarán en razón de nueve (9) por uno (1).

Sección 3.18.4 Por ciento de descuento para la casa - Baccarat.

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

Sección 3.18.5 Límites - Baccarat.

A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de Baccarat con límites de juego de diez dólares ($10.00) mínimo a veinticinco mil dólares ($25,000.00) 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 diez dólares ($10.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos cuatrocientos dólares ($400.00).

En las apuestas a la jugada de empate ("tie") se permitirán límites mínimos de cinco dólares ($5.00) en todas las mesas siempre y cuando el jugador haya por lo menos apostado el mínimo establecido en la mesa para la jugada de "player" o "banker". 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 para cada mesa 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 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 3.18.6 <u>Banca - Baccarat</u>.

El concesionario de una sala de juegos en la cual se conduzca el juego de Baccarat, deberá tener en caja y en

efectivo una cantidad de dinero que no será menor de setenta y cinco mil dólares ($75,000.00) para garantizar el pago de apuestas, antes de abrir el juego al público. Esta banca será adicional a la que al presente se exige a las salas de juego.

Sección 3.18.7 Reglas para el pedido de cartas - Baccarat.

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

EL JUGADOR TIENE:	**REGLA**
Ocho (8) o Nueve (9)	Tiene un natural. El banquero ("bank") no podrá pedir carta. El punto ("player") gana a menos que el banquero empate. El banquero ("bank") con nueve (9) derrota al punto ("player") que tenga ocho (8).
Seis (6) o Siete (7)	El punto se queda. No podrá pedir carta.
Cero (0), Uno (1), Dos (2), Tres (3), Cuatro (4) y Cinco (5)	El punto tendrá que pedir otra carta.

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

(b) **Reglas para el banquero ("bank")**

EL BANQUERO TIENE:	**REGLA**
Ocho (8) o Nueve (9)	Tiene un natural. El punto ("player") no puede pedir carta. El banquero ("bank") gana a menos que haya empate. El punto ("player") con nueve (9) gana sobre el banquero ("bank") que tenga ocho (8).

Siete (7)	El banquero ("bank") se queda. No puede pedir carta.
Seis (6)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta tercera carta ha sido un seis (6) o un siete, el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), ocho (8) o nueve (9), el banquero ("bank") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta. Los diez y las figuras valen cero (0).
Cinco (5)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta ha sido cuatro (4), cinco (5), seis (6) o siete (7), el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido un uno (1), dos (2), tres (3), ocho (8), nueve (9) o diez (10), el banquero ("bank") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta.
Cuatro (4)	Cuando el punto ("player") ha recibido una tercera carta y esta ha sido un dos (2), tres (3), cuatro

(4), cinco (5), seis (6) o siete (7), el banquero ("bank") estará obligado a recibir la tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido un uno (1), ocho (8), nueve (9) ó diez (10), el banquero ("bank") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta.

Tres (3)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta ha sido un uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7), nueve (9) o diez (10), el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta. Solamente cuando la tercera carta que se le ha echado al punto ("player") es un ocho (8), el banquero ("bank") estará obligado a plantarse sin recibir una tercera carta.
Cero (0), Uno (1), Dos (2)	El banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta.

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

cuatro (4), cinco (5) y estará obligado a plantarse si tiene seis (6).

SUBCAPITULO - MINI-BACCARAT

Sección 3.19 Número de jugadores - Mini-Baccarat.

En el juego de mini-Baccarat no se permitirá mayor número de jugadores que el número de encasillados (secciones) que tenga marcado el paño ni se permitirá a un jugador apostar en más de un encasillado (sección).

Sección 3.19.1 Barajada - Mini-Baccarat.

Se observará igual procedimiento de barajada al establecido en la sección 3.16.1 de este Reglamento que regula el juego de "Black Jack". La conducción del juego estará a cargo de un solo "croupier".

Sección 3.19.2 Procedimiento y objetivo, por ciento de descuento - Mini-Baccarat.

El procedimiento y objetivo del juego es idéntico al establecido en las secciones 3.18.2 y 3.18.3 que reglamentan el juego de Baccarat. Igualmente, el por ciento de descuento para la casa es conforme al provisto en la sección 3.18.4 de este Reglamento.

Sección 3.19.3 Límites - Mini-Baccarat.

A solicitud del concesionario, la Compañía podrá autorizar mesas de Mini-Baccarat con límites de juego de dos dólares ($2.00) mínimo a cinco mil dólares ($5,000.00) máximo por jugada. Al establecer los límites de Mini-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 Mini-Baccarat con un

límite de juego de cinco dólares ($5.00) tendrá un límite máximo de por lo menos doscientos dólares ($200.00).

En las apuestas a la jugada de empate ("tie"), se permitirán apuestas mínimas de un dólar ($1.00) en todas las mesas, siempre y cuando el jugador haya apostado por lo menos el mínimo de la mesa en las jugadas de "player" o "banker". 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 para cada mesa 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 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 3.19.4 <u>Banca - Mini-Baccarat</u>.

En adicción a la banca mínima establecida en la sección 3.12 de este Reglamento:

1. Las mesas con un máximo de quinientos dólares ($500.00) requerirán una banca adicional de diez mil dólares ($10,000.00) por mesa.

2. Las mesas con un máximo de mil dólares ($1,000.00) requerirán una banca adicional de quince mil dólares ($15,000.00) por mesa.

3. Las mesas con un máximo de dos mil dólares ($2,000.00) requerirán una banca adicional de veinte mil dólares ($20,000.00) por mesa.

4. Las mesas con un máximo de cinco mil dólares ($5,000.00) requerirán una banca adicional de treinta y cinco mil dólares ($35,000.00) por mesa.

Sección 3.19.5 <u>Reglas para el juego - Mini Baccarat</u>.

Se observarán las mismas reglas indicadas en el sección 3.18.7 de este Reglamento, para el juego de Baccarat, pero el "croupier" retendrá siempre el "sabot" y repartirá las cartas del punto y de la banca, excepto en el caso de la mesa de Mini-Baccarat de nueve (9) posiciones en donde el "croupier" podrá retener o no el "sabot" y repartir las cartas, a discreción del concesionario, conforme a lo autorizado por la Compañía.

SUBCAPITULO - CARIBBEAN STUD POKER

Sección 3.20 <u>Definiciones - Caribbean Stud Poker</u>.

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 3.20.3 y 3.20.9.

"Empuje" significa un empate ("tie"), como se define en la sección 3.20.8 de este Reglamento.

"Mano que cualifica" significa la mano del "croupier" según se define en la sección 3.20.8 de este Reglamento, 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 3.20.3 de este Reglamento.

"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 3.20.1 <u>Apertura de una mesa para juego - Caribbean Stud Poker</u>.

(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 del concesionario asignado a la mesa verificará dicha inspección.

(b) Luego de la inspección de las cartas hecha por el "croupier" y verificada por el supervisor del concesionario 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 3.20.2 de este Reglamento.

(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 4.9 de este Reglamento, cada paquete de cartas será ordenado, inspeccionado, verificado, separado, 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 para aprobación.

Sección 3.20.2 <u>Barajada y corte de cartas - Caribbean Stud Poker</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 3.20.5, 3.20.6 ó 3.20.7 de este Reglamento; 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 3.20.5, 3.20.6 ó 3.20.7 de este Reglamento. 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 observar las cartas, los procedimientos dispuestos en el párrafo (c) de la sección 3.20.1 de este Reglamento serán completados.

Sección 3.20.3 <u>Rangos de Caribbean Stud Poker</u>.

(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 de cuatro cartas de un mismo rango, con cuatro ases siendo la de mayor rango y cuatro dos la 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 3.20.4 <u>Apuestas - Caribbean Stud Poker</u>.

(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 3.20.5, 3.20.6 ó 3.20.7 de este Reglamento. Excepto por lo dispuesto en la sección 3.20.5 de este Reglamento, 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 un dólar ($1.00) 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 3.20.8 de este Reglamento.

(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 3.20.5 <u>Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual - Caribbean Stud Poker</u>.

(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 y estará localizado en la mesa en una posición aprobada por la Compañía. Cuando los procedimientos requeridos por la sección 3.20.2 de este Reglamento 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 cincuenta y dos (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 cincuenta y dos (52) cartas en el paquete, todas las manos serán nulas a tenor con lo dispuesto en la sección 3.20.12 de este Reglamento. 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 3.20.6 <u>Procedimiento para repartir cartas de la mano - Caribbean Stud Poker</u>.

(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 3.20.2 de este Reglamento, 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 3.20.5 de este Reglamento 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 3.20.5 de este Reglamento.

Sección 3.20.7 **Procedimiento para Repartir Cartas de un Zapato de Repartir Cartas Automático - Caribbean Stud Poker.**

(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.

(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 3.20.2 de este Reglamento, 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 3.20.5 de este Reglamento.

(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 3.20.4 de este Reglamento. 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

3.20.4 de este Reglamento. 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 3.20.5 de este Reglamento.

(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 cincuenta y dos (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 luego de una verificación manual.

(g) El "croupier" enseñará la primera carta de su mano, y la ronda de juego continuará a tenor con lo dispuesto en la sección 3.20.8 de este Reglamento.

Sección 3.20.8 <u>Apuestas "Bet"; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas - Caribbean Stud Poker</u>.

(a) Luego de haber completado los procedimientos para repartir que se requieren en la sección 3.20.5, 3.20.6, ó 3.20.7 de este Reglamento, 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 deberán ser transigidas una a una de derecha a izquierda. Las fichas de las jugadas perdedoras deberán ser recogidas inmediatamente por el "croupier" y colocadas en el recipiente de inventario de mesa ("table inventory container"). Todas las cartas 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.

(3) Luego de que todas las apuestas perdedoras y los empujes han sido resueltos y todas las apuestas ganadoras pagadas, las manos ganadoras de "flush" o mayores permanecerán boca arriba en el "layout" hasta que el supervisor del concesionario autorice el pago y haga el descuento correspondiente del metro progresivo. Toda apuesta ganadora será pagada a tenor con las proporciones de pago indicadas en la sección 3.20.10 de este Reglamento. 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 3.20.11 de este Reglamento.

(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 de la sala de juegos si el "croupier" vira boca arriba o no las cartas de los jugadores. Si la sala de juegos 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 3.20.9 de este Reglamento;

(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) Todas las apuestas "Ante" serán pagadas una a una de derecha a izquierda. 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 3.20.11 de este Reglamento.

(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 3.20.9 <u>Pago Progresivo - Caribbean Stud Poker</u>.

(a) Una apuesta de pago progresivo se pagará a tenor con la tabla de pago dispuesta en la sección 3.20.10 de este Reglamento, los procedimientos aprobados a tenor con lo dispuesto en la sección 3.20.11 de este Reglamento 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 del concesionario junto con un Inspector valide el pago progresivo a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 3.20.11 de este Reglamento.

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

(d) El pago progresivo se hará contra la reserva de dinero mantenida por el concesionario para este propósito. La reserva correspondiente a la acumulación por medio de las apuestas al premio progresivo en adición a la banca de la sala de juegos deberá estar disponible para el pago que lee el metro progresivo.

Sección 3.20.10 <u>Proporción de Pagos - Caribbean Stud Poker</u>.

(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 la proporción que se indica 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 cinco mil dólares ($5,000.00), esto no incluye el pago progresivo, pero un concesionario podrá solicitar a la Compañía, y ésta discrecionalmente podrá aprobar, un límite de pago en cada apuesta "Bet" por cualquier mano de hasta diez mil dólares ($10,000.00), esto no incluye el pago progresivo.

(e) Un concesionario pagará manos de pago progresivo ganadoras en las cantidades siguientes:

Mano		Pago
Escalera Flor Real	"Royal Flush"	100 por ciento del jackpot progresivo
Escalera Misma Pinta	"Straight Flush"	10 por ciento 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 por ciento (70%). La cantidad inicial y de "reset" será

establecida por cada concesionario con la aprobación previa de la Compañía.

(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 3.20.9 de este Reglamento; 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 3.20.11 **Procedimientos para Pago de Pago Progresivo - Caribbean Stud Poker.**

(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 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 3.20.13 de este Reglamento; 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 numérico. Los números de serie de todos los formularios recibidos por el casino siendo corroborados por empleados independientes a los cajeros y a los empleados de 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 será hecho en presencia de un supervisor de la sala de juegos y de un Inspector, a quien se le entregará copia del formulario.

(f) Antes del pago de una apuesta de pago progresivo, un supervisor de la sala de juegos anotará la cantidad en el

metro progresivo y completará toda la información requerida y en la manera que haya sido aprobada por la Compañía.

Sección 3.20.12 **<u>Irregularidades - Caribbean Stud Poker</u>.**

(a) Si se enseña una carta cerrada antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con lo dispuesto en la sección 3.20.5 de este Reglamento, 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 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) Cualquier error de barajeo o repartición de cartas 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.

(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.

(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 3.20.13 **<u>Apuestas de Pago Progresivo en Caribbean Stud Poker</u>.**

(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;

(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 lo 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 el 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 una sala de juegos hasta tanto el concesionario haya sometido y obtenido aprobación de la Compañía 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;

(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.

(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;

(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;

(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 Informe de Mesa de Pago Progresivo ("Table Game Progressive Summary") requerido en el párrafo (i) de esta sección y la Compañía 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, se establecerá un límite de tiempo no menor de treinta (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, removerá la mesa de juego de la sala de juegos o establecerá otro límite de tiempo no menor de treinta (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. 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 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 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 Informe de Mesa de Pago Progresivo ("Table Game Progressive Summary"), por lo menos, una vez en cada día de juego y cada informe será firmado por el 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 informe 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 de la sala de juegos 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.

Sección 3.20.14 <u>Límites - Caribbean Stud Poker</u>.

A solicitud de un concesionario, la Compañía autorizará mesas de Caribbean Stud Poker con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo a dos mil quinientos dólares ($2,500.00) máximo por jugada. Entendiéndose, que el mínimo y el máximo para el juego de Caribbean Stud Poker se refiere a la apuesta "Ante".

No obstante lo anterior, la Compañía podrá aprobar discrecionalmente y a solicitud de un concesionario mesas de Caribbean Stud Poker con un límite máximo de juego mayor de dos mil quinientos dólares ($2,500.00) hasta un máximo de diez mil dólares ($10,000.00) 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 cinco mil dólares ($5,000.00), 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 veinte (20) veces entre el mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Caribbean Stud Poker con un límite mínimo de cincuenta dólares ($50.00) en la apuesta "Ante" y de cien dólares ($100.00) en la apuesta "Bet" tendrá un límite máximo de juego de por lo menos cinco mil dólares ($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 para cada mesa 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 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.

SUBCAPITULO - LET IT RIDE STUD POKER

Sección 3.21 **Definiciones -Let It Ride.**

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 3.21.8 de este Reglamento.

"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 3.21.1 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 3.21.2 Apertura de una mesa para juego - Let it Ride.

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

(b) Luego de la inspección hecha por el "croupier" y verificada por el supervisor del concesionario 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 3.21.3 de este Reglamento.

(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 4.10 de este Reglamento, cada paquete de cartas será inspeccionado,

verificado, separado, 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 para su aprobación.

Sección 3.21.3 <u>Barajada y corte de cartas - Let it Ride</u>.

(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 3.21.5, 3.21.6 ó 3.21.7 de este Reglamento; 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 3.21.5, 3.21.6 ó 3.21.7 de este Reglamento. 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 3.21.2 de este Reglamento serán completados.

Sección 3.21.4 <u>Apuestas - Let it Ride</u>.

(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 3.21.5, 3.21.6 ó 3.21.7 de este Reglamento. 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 3.21.8 de este Reglamento.

(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 3.21.5 <u>Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual - Let it Ride</u>.

(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 y estará localizado en la mesa en una posición aprobada por la Compañía. Cuando los procedimientos requeridos por la sección

3.21.3 de este Reglamento 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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 cincuenta y dos (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 cincuenta y dos (52) cartas en el paquete, todas las manos serán nulas a tenor con lo dispuesto en la sección 3.21.9 de este Reglamento. 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 cincuenta y dos (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 luego de efectuar un conteo manual para verificar que no exista un desperfecto mecánico.

Sección 3.21.6 <u>Procedimiento para repartir cartas de la mano - Let it Ride</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 3.21.3 de este Reglamento, 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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.5 de este Reglamento.

Sección 3.21.7 <u>Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático - Let it Ride</u>.

(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.

(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 3.21.3 de este Reglamento, 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 3.21.4 de este Reglamento. 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 3.21.4 de este Reglamento. 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 3.21.5 de este Reglamento.

Sección 3.21.8 <u>Procedimientos para completar cada ronda de juego - Let it Ride</u>.

(a) Luego de haber completado los procedimientos requeridos por la sección 3.21.5, 3.21.6 ó 3.21.7 de este Reglamento, 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 3.21.9 de este Reglamento.

(h) Toda apuesta en una mano que tenga un rango más bajo que un par de diez será una apuesta perdedora. Las apuestas serán transigidas una a una de derecha a izquierda. 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) 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 será pagada a tenor con las proporciones de pago indicadas en la sección

3.21.8 de este Reglamento o según sea de otra manera aprobado por la Compañía.

(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 3.21.9 <u>Proporciones de pagos - Let it Ride</u>.

(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 la proporción que se indica 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 cincuenta mil dólares ($50,000.00) o aquella cantidad mayor que sea aprobada por la Compañía 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 3.21.1 de este Reglamento.

Sección 3.21.10 **Irregularidades - Let it Ride.**

(a) Si 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.

(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.

(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 3.21.11 <u>Límites - Let it Ride</u>.

A solicitud de un concesionario, la Compañía autorizará mesas de Let it Ride con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo a diez mil dólares ($10,000.00) 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 cien dólares ($100.00) por apuesta tendrá un límite

máximo de juego de por lo menos mil dólares ($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 para cada mesa 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 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.

SUBCAPITULO - BIG SIX WHEEL

Sección 3.22 Probabilidades de pago - Big Six Wheel.

(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 3.22.1 Apuestas y giro de la rueda - Big Six Wheel.

(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 3.22.2 <u>Límites en "Big Six Wheel"</u>.

A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará "Big Six Wheel" con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo a quinientos dólares ($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 un dólar ($1.00) por apuesta tendrá un límite máximo de por lo menos diez dólares ($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 para cada mesa 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 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 podrá, como alternativa al establecimiento de un mínimo y un máximo por jugada, establecer un sistema de pago máximo por apuesta permitiendo que el jugador apueste aquella apuesta proporcional de pago máximo establecido. Por ejemplo, si el pago máximo establecido es de cuatrocientos cincuenta dólares ($450.00), el jugador podrá jugar hasta diez dólares ($10.00) en la apuesta con proporción de pago de cuarenta y cinco (45) a uno (1) y hasta cuatrocientos cincuenta dólares ($450.00) en la apuesta con proporción de pago de uno (1) a uno (1).

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.

SUBCAPITULO - PAI GOW POKER

Sección 3.23 **Definiciones - Pai Gow Poker.**

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 3.23.11 de este Reglamento.

"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.

"Empuje" ("Push") es un empate según se define en la sección 3.23.10 de este Reglamento.

"Rango" ("Rank" or "Ranking") significará la posición relativa de una carta o grupo de cartas según se dispone en la sección 3.23.1 de este Reglamento.

"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 3.23.1 Rangos de Pai Gow Poker; cartas; manos de poker - Pai Gow 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 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 3.23.2 <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 4.12 de este Reglamento.

(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 4.12 y 3.23.9, 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 3.23.3 <u>Apertura de una mesa para juego - Pai Gow Poker</u>.

(a) Luego de recibir un paquete de cartas en la mesa, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor del concesionario asignado a la mesa verificará dicha inspección. Si el paquete de cartas utilizado por el concesionario tiene dos "jokers," el "croupier" y el supervisor de la sala de juegos 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 del concesionario 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 3.23.4 de este Reglamento.

(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 4.12 de este Reglamento, 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 para su aprobación.

Sección 3.23.4 <u>Barajada y corte de cartas - Pai Gow Poker</u>.

(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 3.23.6, 323.7 ó 3.23.8 de este Reglamento; 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 3.23.11 de este Reglamento; 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 3.23.6, 3.23.7 ó 3.23.8 de este Reglamento.

(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 3.23.3 de este Reglamento.

Sección 3.23.5 <u>Apuestas - Pai Gow Poker</u>.

(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 3.23.6, 3.23.7 ó 3.23.8 de este Reglamento. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta después que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas".

Sección 3.23.6 <u>Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual - Pai Gow Poker</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 y se colocará sobre la mesa a la izquierda del "croupier". Una vez se completen los procedimientos dispuestos en la sección 3.23.4 de este Reglamento, 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 3.23.9 de este Reglamento, determinará la posición de comienzo para repartir las cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada por la sección 3.23.14 de este Reglamento, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la sección 3.23.14 de este Reglamento 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 3.23.12 de este Reglamento. 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 3.23.7 <u>Procedimiento para repartir cartas de la mano - Pai Gow Poker</u>.

(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 3.23.4 de este Reglamento, 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 3.23.9 de este Reglamento, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la sección 3.23.14 de este Reglamento, todas tales apuestas serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la sección 3.23.14 de este Reglamento 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 3.23.8 <u>Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático - Pai Gow Poker</u>.

(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.

(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 3.23.4 de este Reglamento, 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 3.23.9 de este Reglamento, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la sección 3.23.14 de este Reglamento, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas, y los procedimientos dispuestos en la sección 3.23.14 de este Reglamento, 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 3.23.9 <u>Procedimiento para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas - Pai Gow Poker</u>.

(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 3.23.2 de este Reglamento 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 3.23.6, 3.23.7 ó 3.23.8 de este Reglamento, 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 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 3.23.10 **<u>Procedimientos para completar cada ronda de juego; acomodar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión ("Vigorish") - Pai Gow Poker</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 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 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 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 3.23.11 **Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir las cartas - Pai Gow Poker.**

(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 3.23.3 de este Reglamento.

(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 la sala de juegos 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 la sala de juegos 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 a tenor con la sección 3.23.10 de este Reglamento. 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. 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 3.23.5 y 3.23.9 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 3.23.9 de este Reglamento. 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.

(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 3.23.7 y 3.23.9 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 3.23.7 de este Reglamento, 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 3.23.9 de este Reglamento. 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.

(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 3.23.9 de este Reglamento 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 3.23.8 y 3.23.9 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 3.23.9 de este Reglamento. 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.

(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 por ciento de comisión ("vigorish") a tenor con lo dispuesto en la sección 3.23.10 de este Reglamento. 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 por ciento de comisión ("vigorish"), a tenor con lo dispuesto en la sección 3.23.10 de este Reglamento, 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 por ciento de comisión ("vigorish") sobre la cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la sección 3.23.10 de este Reglamento.

Sección 3.23.12 **Irregularidades; tirada de dados inválida - Pai Gow Poker.**

(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 a tenor con lo dispuesto en la sección 3.23.10 de este Reglamento, 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 3.23.10 de este Reglamento, y se requerirá que el banco vuelva a acomodar sus manos en la manera sometida a la Compañía a tenor con la sección 3.23.10 de este Reglamento 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 3.23.7 de este Reglamento, 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 3.23.7 de este Reglamento, 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.

(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.

(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 3.23.13 **<u>Un jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Poker</u>.**

(a) Excepto por lo dispuesto en el párrafo (f) de la sección 3.23.11 de este Reglamento, 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 3.23.14 **<u>Apuesta adicional permisible - Pai Gow Poker</u>.**

(a) Si un concesionario, a tenor con lo dispuesto en la sección 3.23.9 de este Reglamento, 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 3.23.5 de este Reglamento 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 un dólar ($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 3.23.15 **Límites - Pai Gow Poker.**

A solicitud de un concesionario, la Compañía autorizará mesas de Pai Gow Poker con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo a diez mil dólares ($10,000.00) 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 cuarenta (40) veces entre el mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Pai Gow Poker con un límite de cien dólares ($100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos cuatro mil dólares ($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 para cada mesa 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 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.

SUBCAPITULO - PAI GOW TILES

Sección 3.24 Definiciones - Pai Gow Tiles.

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 3.24.6 de este Reglamento.

"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 4.13 de este Reglamento.

"Gongs" está definido en la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"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.

"Pares Combinados" ("Matched Pairs") está definido en la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"Pares Mezclados o No Combinados" ("Mixed or Unmatched Pairs") está definido en la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"Empuje" ("Push") es un empate según se define en el párrafo (h) de la sección 3.24.5 de este Reglamento.

"Rango" ("Rank" or "Ranking") significará la posición relativa de una mano de Pai Gow Tiles a tenor con lo dispuesto en la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"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 numérico de puntuación asignado a un par de "tiles" a tenor con las disposiciones de la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"Lavado" ("Washing") está definido en la sección 3.24.2 de este Reglamento.

"Wongs" está definido en la sección 3.24.1 de este Reglamento.

"Tiles" significará las fichas rectangulares utilizadas en el juego de Pai Gow Tiles que cumplan con los requisitos dispuestos en la sección 4.13 de este Reglamento.

Sección 3.24.1 <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 3.24.2 Apertura de una mesa para juego; procedimientos para barajar - Pai Gow Tiles.

(a) Luego de recibir un conjunto de "tiles" en la mesa, a tenor con la sección 3.24.9 de este Reglamento, el "croupier" ordenará e inspeccionará los "tiles", y el supervisor del concesionario 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 3.24.1 de este Reglamento, 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 de la sala de juegos 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 de la sala de juegos.

(b) Luego de la inspección de los "tiles" y la verificación de los mismos llevada a cabo por el supervisor del concesionario 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 3.24.3 <u>Apuestas - Pai Gow Tiles</u>.

(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 3.24.4 de este Reglamento. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta en Pai Gow Tiles después de que el "croupier" haya anunciado "No más apuestas".

Sección 3.24.4 <u>Procedimientos para repartir los "Tiles" - Pai Gow Tiles</u>.

(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 3.24.5 <u>Procedimientos para completar cada ronda de juego; fijar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión ("Vigorish") - Pai Gow Tiles</u>.

(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 3.24.1 de este Reglamento;

(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 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

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 la sala de juegos 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

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 3.24.6 <u>Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir los "Tiles" - Pai Gow 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 3.24.2 de este Reglamento.

(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

de todas las apuestas ganadoras. Cuando el banco cubre el 50% y la sala de juegos 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 a tenor con lo dispuesto en la sección 3.24.5 de este Reglamento. 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. 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 3.24.4 de este Reglamento.

(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 por ciento de comisión ("vigorish") a tenor con lo dispuesto en la

sección 3.24.5 de este Reglamento. 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 3.24.5 de este Reglamento, 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 por ciento de comisión ("vigorish") sobre la cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la sección 3.24.5 de este Reglamento.

Sección 3.24.7 Irregularidades; tirada de dados inválida - Pai Gow Tiles.

(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 a tenor con lo dispuesto en la sección 3.24.5 de este Reglamento, se volverán a fijar las manos de conformidad a lo sometido a la Compañía y se completará la ronda de juego.

Sección 3.24.8 <u>Un Jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Tiles</u>.

(a) Excepto por lo dispuesto en el párrafo (f) de la sección 3.24.6 de este Reglamento, 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 3.24.9 <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 de la sala de juegos 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 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. 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.

(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 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 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 de la sala de juegos.

(2) El encargado del almacenamiento colocará el sobre o envase en un lugar seguro hasta que lo recoja un oficial de seguridad de la sala de juegos.

(d) Los "tiles" utilizados en Pai Gow Tiles se cambiarán por lo menos cada ocho horas. El supervisor de la sala de juegos 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 de la sala de juegos.

(2) El encargado del almacenamiento guardará los sobres o envases en un lugar seguro aprobado por la Compañía 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.

(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 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 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.

(h) Todo concesionario informará de inmediato cualquier discrepancia en el inventario de los conjuntos de "tiles" a la Compañía.

(i) La Compañía 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 aprobará las características de ubicación y físicas del mismo.

Sección 3.24.10 <u>Límites - Pai Gow Tiles</u>.

A solicitud de un concesionario, la Compañía autorizará mesas de Pai Gow Tiles con límites de juego de un dólar ($1.00) mínimo a diez mil dólares ($10,000.00) 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 cuarenta (40) veces entre el mínimo y el máximo de

dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Pai Gow Tiles con un límite de cien dólares ($100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos cuatro mil dólares ($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 para cada mesa 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 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.

SUBCAPITULO - CARIBBEAN EASY ROLL

Sección 3.25 **Descripción General - Easy Roll.**

Puerto Rico's Caribbean "Easy Roll", es un juego de dados rápido, con variadas combinaciones de apuestas, fácil de entender y de jugar, innovador, y que ofrece magníficas oportunidades de ganar. El juego se conoce en forma oficial como "Easy Roll".

Sección 3.25.1 <u>Definiciones - Easy Roll</u>.

Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Easy Roll, tendrán los siguientes significados a menos que se indique claramente lo contrario:

Double "ER"/ - Significa la combinación de los dos dados en el recuadro de apuestas para dos "Easy Roll"

"ER" Silver/ - Significa la apuesta en rectángulo para la salida de un "Easy Roll" color blanco.

"ER" Gold/ - Significa la apuesta en rectángulo para la salida de un "Easy Roll" color dorado.

"ER" Number/ - Significa la forma de identificación de una apuesta que se haga en la línea de "Easy Roll" al tope, con la identificación del número apropiado en la apuesta; de igual forma en la acertación de la apuesta al cantar la misma el "croupier" con la identificación del número apropiado ganador.

Push/ - Significa la manera de identificar una apuesta que ni pierde ni gana.

Sección 3.25.2 <u>Personal - Easy Roll</u>.

Se usarán de uno a dos "croupiers" a cargo de cada mesa. Los "croupiers" son los responsables de colocar las apuestas, pagar las apuestas ganadoras y cobrar las perdedoras. También se encargarán de vender las fichas a los jugadores, a menos que la casa o concesionario decida usar otro método con ese propósito. Los "croupiers" pasarán los dados a los jugadores, usando la vara de bambú, rattan u otro material de contextura liviana, y cantarán las distintas jugadas, que de acuerdo con

el juego, ganen o pierdan. Los "croupiers" también serán los responsables de cantar las jugadas en forma oficial en la mesa de juego.

Sección 3.25.3 Número de Jugadores - Easy Roll.

Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

Sección 3.25.4 Procedimiento - Easy Roll.

(a) Los jugadores colocarán sus apuestas por medio del "croupier", en los encasillados de las diferentes combinaciones, excepto en las apuestas para las líneas A y B y los encasillados de colores, "ER Gold" y el "ER Silver". En las líneas A y B y los encasillados de colores, los jugadores mismos colocarán sus apuestas. Una vez completado el proceso de la colocación de apuestas, el "Croupier" llamará a juego y pasará los dados al jugador en turno para tirarlos. Tan pronto el jugador recibe los dados, éste tirará los mismos que reboten en el "Pyramid Rubber" (goma del borde interior de la mesa), y de esa forma conseguir la caída de los dados en el paño de la mesa concibiéndose la combinación ganadora. Si el tirador pierde su turno por virtud de no haber ganado o empatado ("Push") su apuesta, los dados pasarán al jugador próximo a la derecha, quien continuará el mismo procedimiento del jugador anterior. Para un jugador poder retener el tiro de los dados, deberá ganar o empatar su apuesta. Toda apuesta que esté en la mesa se decide con una tirada. Ganarán los jugadores que acertaron en sus apuestas la combinación lograda en la tirada, y los que no, perderán, o en su lugar, empatarán, si la combinación ganadora es 21, que significa un empate ("Push"), aplicable solamente a las apuestas de las

líneas A y B. Las apuestas en el recuadro de la combinación 21, ganarían como es normal.

Sección 3.25.5 **Reglas Generales - Easy Roll.**

(a) Es necesario que los dados peguen a la banda opuesta al jugador cuando éste tira los dados.

(b) El jugador tomará los dados que le pasa el "croupier" y deberá tirarlos a rodar inmediatamente. No se permite el frotar, rayar, o retener los dados en sus manos dilatando el juego innecesariamente.

(c) Los dados deberán rodar, no patinar.

(d) Si cualquiera de los dados al caer, lo hiciera sobre una ficha u objeto dentro de la mesa de juego (sobre el paño) la jugada se considera válida. Si el dado cae recostado sobre la banda de la mesa o cualquier otro objeto, la tirada será válida, debiéndose contar el número que aparecería en el tope del dado, de removerse el obstáculo.

(e) Ningún jugador podrá cantar **"NO DICE"**.

(f) El "croupier" podrá cantar **"NO DICE"** cuando a su juicio la tirada es ilegal, esto es, en contravención de las reglas que anteceden. En este caso debe ilustrar al jugador respecto a las reglas.

(g) El tirador tiene el privilegio de pedir que se cambien los dados, antes de salir con una nueva apuesta.

(h) El "croupier" pasa los dados con la vara y evitará tocarlos con sus manos, a menos que esto sea necesario para inspeccionar los dados o cuando físicamente no pueda hacerlo con la vara porque el número de fichas jugadas en el paño se lo impidan.

(i) La casa tendrá el privilegio de privar a un jugador de su turno de tirar los dados, si éste repetidamente insiste en violar las reglas del juego.

Sección 3.25.6 **Límites - Easy Roll**.

Los límites autorizados, deberán aparecer en un sitio indicado en cada mesa de juego. Los límites máximos y mínimos establecidos por el concesionario en cada mesa de juego, por cada turno de operación, podrán ser alterados, solamente al abrirse los turnos correspondientes, siempre y cuando el concesionario o su representante así lo indique. No obstante, esa indicación deberá ser dirigida de inmediato a la atención de quien al momento sea el Inspector y al público en la mesa de juego. Esto deberá hacerse, por lo menos con quince (15) minutos de anticipación, y que el límite y/o máximo se aumente a una cantidad que no exceda los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podría disminuir los límites una vez sean aumentados, siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugadas en la mesa de juego. El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado. El Inspector deberá verificar que la banca en cada turno operacional, cuenta con la cantidad mínima provista en la sección 3.12 de este Reglamento con las sumas adicionales requeridas, si se abren mesas con límites máximos de diez dólares ($10.00), veinte dólares ($20.00), cincuenta dólares ($50.00), cien dólares ($100.00), y mil dólares ($1,000.00) para garantizar el pago de deudas de juego por el concesionario. A solicitud del concesionario, la Compañía, autoriza el juego "Easy Roll" con límites de jugadas de un

mínimo de un dólar ($1.00) a un máximo de mil dólares ($1,000.00) por jugada, por jugador; disponiéndose que en la jugadas que pagan 33 a 1, y/o las que pagan 16 a 1, el concesionario podrá usar su discreción para limitar el máximo en dichas apuestas hasta un mínimo del diez por ciento (10%) del máximo de la mesa. Al establecer los límites de juego en el "Easy Roll", el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia, no menor de diez (10) veces, entre el límite mínimo y el máximo de juego de cada mesa. Por ejemplo, una mesa con límite mínimo de un dólar ($1.00), tendrá un límite máximo de por lo menos diez dólares ($10.00).

Sección 3.25.7 **Tabla de pago de las apuestas a ganar - Easy Roll.**

La combinación de las dos frases "Easy Roll"	33 - 1
Cualquier número con una frase "Easy Roll"	33 - 1
Combinaciones que totalicen (5) y (37)	33 - 1
Combinaciones que totalicen (9) y (33)	16 - 1
Combinaciones que totalicen (13) y (29)	10 - 1
Combinaciones que totalicen (17) y (25)	7 - 1
Combinaciones que totalicen (21)	5 - 1
Líneas A - B. La línea A, agrupa los números 5, 9, 13 y 17. La línea B, agrupa los números 25, 29, 33 y 37. El pago ganador para cualquiera de las líneas (A/B). (En estas líneas A/B de números bajos y altos, se empata si la combinación ganadora en la tirada es (21), lo que se considera un "PUSH").	2 - 1

Cualquiera de las dos medias líneas al tope de "Easy Roll" en las apuestas de las extremas izquierda o derecha.	6 - 1
Línea completa de "Easy Roll" con cualquier número.	2 - 1
Cualquiera de los rectángulos a colores "ER Gold" o "ER silver".	4 - 1

Sección 3.25.8 **<u>Apuesta Alterna (The Lucky Fifty Challenge) - Easy Roll</u>.**

La sala de juegos decidirá si implementa esta apuesta.

Tirada de Doble Frase "Easy Roll" - ("The Lucky Fifty Challenge")

Cuando el jugador apuesta en el recuadro de "Easy Roll" (ER) y gana su apuesta al conseguir la frase "Easy Roll" en los dos (2) dados, su pago será de 33 a 1. No obstante, el "croupier" le dará la alternativa de declinar el pago de 33 a 1, en lo que corresponde a un solo dólar de su apuesta ganadora, y en la alternativa, optar por recibir una ficha "Lucky-Chip". La ficha "Lucky-Chip" obtenida, la # 1, tiene un valor jugable no cambiable por efectivo, de cincuenta dólares ($50.00). Esa ficha en determinado momento, opcional al jugador, deberá de ser apostada nuevamente, sólo en el recuadro de "Easy Roll" (ER), junto a cualquier otra apuesta mandatoria que deberá hacer el jugador. De volver a ganar la apuesta "Easy Roll", entonces, el jugador tendría la misma opción, pero esta vez con una ficha cuyo valor sería de doscientos cincuenta dólares ($250.00), cambiable por efectivo o jugable nuevamente, en la búsqueda sólo de una combinación

"Easy Roll". Esa sería la ficha "Lucky Chip # 2. El procedimiento continuaría de la misma forma y bajo las mismas reglas con una ficha # 3, con valor ya de mil doscientos cincuenta dólares ($1,250.00), y así sucesivamente, las fichas # 4, con valor de seis mil doscientos cincuenta dólares ($6,250.00) y la ficha #5 con valor de treinta y un mil doscientos cincuenta dólares ($31,250.00).

Las fichas "Lucky-Chips" # 1, # 2 y # 3 se contemplan en la opción A, de este tipo de jugada, identificada como ("Jackpot"), mientras que las fichas # 4 y # 5 se contemplan en la fase u opción B. Solamente se permitirá una apuesta de "Lucky-Chip" para el doble "Easy Roll" por persona por jugada. (No podrán aparecer dos fichas "Lucky-Chip" en el mismo encasillado que correspondan a la misma persona. Los colores de las fichas se determinan de acuerdo al valor dado a las mismas. (Ver ejemplos a continuación):

"LUCKY FIFTY CHALLENGE" **(VALOR DE FICHAS)**

"LUCKY CHIP NO."	COLOR	VALOR	CONDICION
"Lucky-Chip" # 1	Rojo	Ninguno	Hay que apostarla junto a otra apuesta adicional "Cash".
"Lucky-Chip" # 2	Verde	$250	Apostar junto a otra apuesta o canjearla.
"Lucky-Chip" # 3	Azul	$1,250	Apostar junto a otra apuesta o Canjearla. Termina OPCION A.
"Lucky-Chip" # 4	Naranja	$6,250	Apostar junto a otra apuesta o canjearla.

"Lucky-Chip" # 5	Negra	$31,250	Canjearla. Termina OPCION B.

Los jugadores poseedores de "Lucky-Chips", deberán de usar las mismas en apuestas o canjearlas por efectivo (aquellas que tengan el valor monetario) antes de abandonar la sala de juegos, el mismo día que la obtienen.

SUBCAPÍTULO -TRAGAMONEDAS

Sección 3.26 Máquinas tragamonedas; Banca de dinero en efectivo.

(a) El concesionario de una sala de juegos con máquinas tragamonedas, proveerá diariamente para la operación de las máquinas tragamonedas una banca de dinero en efectivo y en las denominaciones adecuadas de cinco (5), veinticinco (25) y cincuenta (50) centavos y fichas de un dólar ($1.00), dos dólares ($2.00), cinco dólares ($5.00), diez dólares ($10.00) y veinticinco dólares ($25.00) para proveerle cambio al jugador. La cantidad de la banca no será menor de cinco mil dólares ($5,000.00) en la sala de juegos donde operen cincuenta (50) máquinas o menos, y cincuenta dólares ($50.00) por cada máquina tragamonedas adicional con denominación menor de un dólar ($1.00) 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 cien (100) más la cantidad depositada en el cilindro de pago automático requerida por la sección 3.26.1 de este Reglamento por cada máquina. Por ejemplo, para una máquina tragamonedas con

denominación de cinco dólares ($5.00), se requerirá una banca de dinero adicional de cuatro mil quinientos dólares ($4,500.00) por cada máquina tragamonedas.

(b) Será obligación del concesionario proveer diariamente la banca en la forma apropiada, media hora antes de comenzar la operación de tragamonedas, o según lo disponga la Compañía si la sala de juegos opera las veinticuatro (24) horas.

(c) La banca de dinero en efectivo requerida en esta sección es en adición a la banca mínima requerida en la sección 3.12 de este Reglamento.

Sección 3.26.1 <u>Depósito de monedas en las tragamonedas</u>.

(a) Al comenzar la operación de tragamonedas en una sala de juegos, el concesionario tendrá que proveer el depósito necesario en el cilindro de pago automático de cada máquina, en las siguientes cantidades:

(1) Dos mil quinientos dólares ($2,500.00) en fichas de juego ("tokens") por tragamonedas con denominación de veinticinco dólares ($25.00).

(2) Dos mil dólares ($2,000) en fichas de juego ("tokens") por tragamonedas con denominación de diez dólares ($10.00).

(3) Mil dólares ($1,000.00) en fichas de juego ("tokens") por tragamonedas con denominación de cinco dólares ($5.00).

(4) Ochocientos dólares ($800.00) en fichas de juego ("tokens") por tragamonedas con denominación de dos dólares ($2.00).

(5) Cuatrocientos dólares ($400.00) en fichas de juego ("tokens") por tragamonedas con denominación de un dolar ($1.00).

(6) Cuatrocientos dólares ($400.00) por tragamonedas con denominación de cincuenta centavos ($.50).

(7) Doscientos dólares ($200.00) por tragamonedas con denominación de veinticinco centavos ($.25).

(8) Cincuenta dólares ($50.00) por tragamonedas con denominación de cinco centavos ($.05).

(9) La cantidad proporcional correspondiente al número de máquinas tragamonedas y su denominación, combinadas entre sí para la operación de tragamonedas con sistemas progresivos.

Sección 3.26.2 <u>Máquinas Tragamonedas; Réditos</u>.

(a) El ingreso bruto generado por las máquinas tragamonedas será graduado electrónicamente para producir un máximo de diecisiete por ciento (17%) del volumen de las máquinas de rédito para el operador, disponiéndose que la porción de rédito al jugador, nunca será menor de ochenta y tres por ciento (83%).

(b) No obstante lo dispuesto en el párrafo (a) anterior, todo concesionario que desee operar cualquier máquina tragamonedas con una proporción de rédito al jugador mayor de ochenta y tres por ciento (83%), y para cualquier aumento subsiguiente, deberá obtener la previa autorización escrita de la Compañía.

(c) Toda solicitud para aumentar el rédito conforme al párrafo (b) anterior, deberá ser por escrito e incluirá la siguiente información:

(i) número de serie del fabricante y el número de activo de toda máquina tragamonedas a la cual se interesa aumentar el volumen de rédito;

(ii) razón o razones que prueben que el aumento en el rédito propuesto provocará un mayor rendimiento de la máquina tragamonedas; y

(iii) cualquier información que justifique que el aumento al rédito solicitado es meritorio.

(d) La Compañía, a su discreción, determinará si aprueba o no el aumento al rédito solicitado. La Compañía notificará su decisión al concesionario, y en caso de aprobar el aumento solicitado o aprobar un aumento menor la Compañía coordinará con el concesionario para que el cambio en el rédito aprobado se lleve a cabo dentro de las especificaciones aprobadas por la Compañía.

(e) La Compañía verificará por lo menos cada seis (6) meses, el rédito para el operador; disponiéndose, que en caso de que surja una variación en el por ciento permitido, el mismo deberá ser corregido inmediatamente por el concesionario.

(f) La Compañía se reservará la facultad de revocar o alterar en cualquier momento posterior cualquier autorización para alterar el rédito si entiende que dicha alteración no ha provocado los resultados previstos. En dicho caso, se notificará a concesionario y se harán los arreglos para que los Inspectores tomen las medidas necesarias para volver el volumen de rédito a su proporción original u a cualquier otra proporción que la Compañía apruebe.

Sección 3.26.3 <u>Máquinas tragamonedas; Proporción de máquinas tragamonedas; aumento en la proporción; previa autorización</u>.

(a) Sujeto a la aprobación previa de la Compañía todo concesionario que no sea propietario o arrendatario de las máquinas tragamonedas en su sala de juegos podrá tener hasta uno punto cinco (1.5) máquinas tragamonedas 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, conforme a lo provisto en el próximo párrafo (c) de esta sección.

(b) La Compañía podrá autorizar a solicitud de un concesionario que sea propietario o arrendatario de las máquinas tragamonedas de su sala de juegos hasta un máximo de seis (6) máquinas por cada jugador autorizado, sentado o de pie, en una sala de juegos en proporción con el número de mesas autorizadas utilizadas por otros juegos de azar conforme a lo provisto en el párrafo (c) de esta sección.

(c) La base para el cómputo de jugadores autorizados lo constituirá el promedio anual de jugadores autorizados según la fórmula descrita; disponiéndose, que al presente en el juego de barajas autorizado conocido como "21 o 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) o nueve (9) jugadores, en Ruleta siete (7) jugadores por paño, en Big Six Wheel diez (10) jugadores, en Let it Ride siete (7) jugadores, en Caribbean Stud Poker siete (7) jugadores, en Pai Gow Poker seis (6) jugadores, en Pai Gow Tiles seis (6) jugadores por paño y en la mesa de Easy

Roll hasta diez y ocho (18) jugadores. La proporción establecida por la Compañía de acuerdo a las guías aquí establecidas será revisada cada seis (6) meses; disponiéndose que de no cumplir el concesionario en cualquier momento posterior a la autorización con la proporción exigida por la Compañía como requisito de autorización, la Compañía exigirá del concesionario que disminuya el número de máquinas tragamonedas autorizadas hasta llegar a la proporción autorizada con base al número promedio de mesas utilizadas.

(d) Todo concesionario que desee aumentar la proporción de máquinas deberá solicitar por escrito a la Compañía el aumento en la proporción de máquinas tragamonedas. Dicha solicitud incluirá aquellas razones que prueben y justifiquen que de ser aprobado dicho aumento habría un aumento proporcional en los fondos obtenidos en la operación de su sala de juegos.

CAPITULO 4

EQUIPO DE JUEGO

Sección 4.1 **Aprobación de equipo de juego; Retención por la Compañía; Evidencia de manipulación.**

(a) No se podrá utilizar en una sala de juegos equipo y materiales de juego, o cualquier otro accesorio relacionado que no haya sido previamente aprobado por la Compañía o que haya sido adquirido de una persona no autorizada por la Compañía.

(b) Todo concesionario de una franquicia de juegos tendrá disponible para la Compañía, o a solicitud de la Compañía someterá para su revisión, inspección y aprobación,

todo equipo y material de juego, y cualquier otro accesorio relacionado, incluyendo, pero sin limitarse a, las mesas de juego, ruedas de ruleta, bolas de ruleta, *"drop boxes"*, ruedas de *big six*, cubiletes de pai gow, balanzas, equipo del cuarto de conteo y las máquinas de contar, zapatos de repartir cartas, dados, cartas, fichas de pai gow, aparatos para leer cartas, tragamonedas, antes de su uso inicial o después de modificar o reemplazar o mover el mismo, en una sala de juegos.

(c) La Compañía podrá, a su discreción, requerir a todo fabricante un prototipo o ejemplo de cualquier modelo de equipo de juego o de cualquier otro aparato que se utilice en una sala de juegos, para que permanezca bajo su custodia como un control para propósitos de comparación.

(d) Todo concesionario de una franquicia de juegos o sus empleados o agentes tendrán el deber de informar inmediatamente a un representante de la Compañía sobre, y someterán cualquier evidencia de, cualquier equipo de juego u otro aparato que se usa en la sala de juegos, incluyendo, pero sin limitarse a, las mesas de juego, ruedas de ruleta, bolas de ruleta, *"drop boxes"*, ruedas de *big six*, cubiletes de pai gow, balanzas, equipo del cuarto de conteo y las máquinas de contar, zapatos de repartir cartas, dados, cartas, fichas de pai gow, aparatos para leer cartas, tragamonedas, que haya sido, o del que se tiene sospecha razonable que pudo haber sido, manipulado o alterado de forma tal que la integridad o conformidad del equipo de juego o del aparato pudo afectar su uso en una sala de juegos.

(e) Cada concesionario será responsable de que todo el equipo de juego u otro aparato que se encuentre en su sala de juegos haya sido autorizado por la Compañía.

(f) El Inspector podrá en cualquier momento exigir que se cambie, o prohibir que se utilice, cualquier equipo de juego o aparato que a juicio del Inspector no preste las debidas garantías al público.

(g) Todo concesionario, o sus empleados o agentes autorizados, que haya retenido cualquier equipo de juego o cualquier otro artículo a tenor con lo dispuesto en el párrafo (d) anterior bajo una sospecha razonable de que dicho equipo de juego o artículo fue alterado o manipulado, o que haya retenido cualquier artefacto de los dispuestos en la sección 4.2 de este Reglamento bajo una sospecha razonable de que dicho artefacto se introdujo o utilizó en la sala de juegos en contravención a la Ley o al Reglamento, conservará dicho equipo o artículo en el estado en que se encontraba cuando se retuvo, y entregará dicho equipo o artículo a un representante de la Compañía tan pronto como sea posible. Un Inspector u otro representante de la Compañía procederá a levantar un informe.

(h) Cada concesionario será responsable de que todo el equipo de juego o cualquier otro aparato y cualquier evidencia relacionada al mismo que deba ser sometida a un representante de la Compañía a tenor con los párrafos (d) o (g) anterior se mantenga en forma segura hasta la llegada del Inspector u otro representante autorizado de la Compañía.

Sección 4.2 **Aparatos electrónicos, eléctricos y mecánicos prohibidos.**

Ninguna persona podrá poseer en una sala de juego con la intención de usar, o de cualquier manera usar, en cualquier juego, por sí mismo o en conjunto con otros, ninguna calculadora, computadora u otro equipo electrónico, eléctrico o mecánico para asistir en la proyección del resultado de cualquier juego o para llevar cuenta de o analizar las cartas que se han repartido, las posibilidades de cambio de cualquier juego, o las estrategias de juego a utilizarse, excepto por autorización escrita de la Compañía que específicamente autorice a dicha persona a utilizar cualquiera de los antes mencionados aparatos.

Sección 4.3 **Ruleta - Equipo.**

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa, para el juego de Ruleta:

(a) La ruleta autorizada será la que se conoce como Ruleta "Americana" con treinta y seis (36) números y los signos "0" y "00". La ruleta conocida como "Francesa", con treinta y seis (36) números y solamente un "0" no podrá instalarse y operarse en una sala de juegos, sin la previa aprobación por escrito de la Compañía. Estos tipos de ruleta que son de idéntica construcción, serán de madera, en forma cóncava y con un diámetro de aproximadamente treinta y dos (32) pulgadas en su interior. El centro de este círculo cóncavo tiene un disco que voltea, también de madera, y descansa y da vueltas en un eje central de acero y montado sobre una caja de bolas en forma que su acción sea suave e ininterrumpida. La parte superior del disco o plato deberá

tener una superficie suave y un poco convexa. En la orilla de este plato o disco están marcados en divisiones de metal los números del 1 al 36 en rojo y negro, en forma alternada, lo mismo que los signos "0" y "00" en color verde. Este disco es la única parte de la ruleta que da vueltas y se operará únicamente empujándola con la mano. Se permite el uso de la ruleta con doble paño.

(b) Las bolas que se usen podrán ser de marfil pulido o de composición sintética y de tamaños variados.

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

(d) Cada mesa de ruleta de un paño, además, estará equipada con un juego de fichas en cinco (5) colores diferentes, un color para cada jugador, además de uno (1) o dos (2) colores más para el pago de altas denominaciones.

Sección 4.4 Dados - Equipo.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa para el juego de dados:

(a) Se usará una mesa de forma rectangular u ovalada de aproximadamente cuatro (4) o cinco (5) pies de ancho por once (11) o doce (12) pies de largo, con una banda a su alrededor de ocho (8) o diez (10) pulgadas de alto, la cual estará cubierta en su superficie lateral con una banda de goma. La superficie de la mesa estará cubierta con un paño de tela de bayeta u otro material parecido, en el cual estarán marcadas las siguientes apuestas: Línea Ganadora ("Win or Pass Line"); Línea Perdedora ("Lose or Don't Pass Line") con la indicación

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

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

a la vista de los jugadores en todo momento y su color deberá ser distinto al del paño de la mesa de dados.

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

(d) Las fichas de las denominaciones necesarias.

(e) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.5 "Black Jack" - Equipo.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa, para el juego de "Black Jack" se utilizará:

(a) La mesa estándar para el juego de "Black Jack". La superficie de esta mesa es de forma de media luna de aproximadamente setenta y cinco (75) pulgadas de largo por treinta y nueve (39) pulgadas de ancho. Cubierta por un paño en el cual estarán marcados los encasillados para siete (7) jugadores, además del sitio para el "croupier". También tendrá marcadas las siguientes frases: "Black Jack Pays 3 to 2" y "Dealer must stand on 17 and must draw to 16".

(b) Un "Sabot" para distribuir las cartas y/o una máquina automática de barajar.

(c) Recibidor para el descarte.

(d) Dos (2), cuatro (4), seis (6) u ocho (8) juegos de naipes o barajas de las conocidas por "americanas" de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "Jokers", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y el otro que se usará para cortar el paquete.

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

Sección 4.6 **Reservado**.

Sección 4.7 **Baccarat - Equipo**.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa, para el juego de Baccarat se utilizará:

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

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

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

(d) El fichero necesario.

(e) Ocho (8) paquetes de cincuenta y dos (52) cartas, del tipo conocido como baraja "americana" barajadas conjuntamente; mas dos (2) cartas en blanco "jockers" o mono.

Sección 4.8 **Mini-Baccarat - Equipo**.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa, para el juego de Mini-Baccarat se utilizará:

(a) Una mesa estándar como en el juego de "Black Jack". La superficie de esta mesa es en forma de media luna de

aproximadamente setenta y cinco (75) pulgadas de largo por treinta y nueve (39) pulgadas de ancho, cubierta con un paño en el cual estarán marcados los encasillados (secciones) de los jugadores y también aparecerá marcado un encasillado (sección) correspondiente para el banquero. Aproximadamente al centro de la misma tendrá marcada la frase "Tie" "Nine for One" "Tie" o "Tie" "Eight to One" "Tie" y directamente debajo los números del 1 al 7. (Cualquiera de estas dos frases es equivalente al pago correcto aprobado también para el juego de Baccarat). En el otro extremo de la mesa aparecerán nuevamente los números del 1 al 7 de frente para el "croupier". Entre esta enumeración y la del centro de la mesa aparecerá una línea divisoria, a un lado de la cual aparecerá la palabra "player", y al otro lado, la palabra "banker". Se acompaña modelo y se hace formar parte de este Reglamento.

(b) Un "sabot" para distribuir las cartas y recibidor para el descarte.

(c) A discreción del concesionario, seis (6) u ocho (8) paquetes de cincuenta y dos (52) cartas, del tipo conocido como baraja "americana", mas dos (2) comodines o "jokers", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y otro que se usará para "cortar" el paquete.

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

Sección 4.9 **Caribbean Stud Poker - Equipo**.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa:

(a) Caribbean Stud Poker se jugará en una mesa que tenga posiciones para apostar para seis (6) ó siete (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 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 five thousand dollars ($5,000.00) 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 cinco mil dólares ($5,000.00) por Mano en Apuestas Bet" y "Apuesta Bet Nula a menos que el "croupier" tenga As/Rey o Mejor". Si el máximo de apuesta autorizado por jugada es igual o menor de cinco mil dólares ($5,000.00) o, si el máximo de apuesta autorizado excede los cinco mil dólares ($5,000.00), aquellas inscripciones que la Compañía requiera.

(c) Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un letrero que explique, en la forma aprobada por la Compañía, los detalles del límite de pago de cinco mil dólares ($5,000.00) autorizado por la sección 3.20.10 de este Reglamento, o cualquier otro límite de pago mayor de cinco mil dólares ($5,000.00), que haya sido previamente aprobado por la Compañía.

(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.

(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" respectiva. 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. 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 3.20.5 de este Reglamento, 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 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.

(h) Excepto según se dispone en el párrafo (i) de esta sección, Caribbean Stud Poker se jugará con un paquete de cincuenta y dos (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 3.20.2 de este Reglamento.

(i) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, 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.

(j) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.10 Let It Ride - Equipo.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa:

(a) Se utilizará una mesa que tenga posiciones para apostar para siete (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 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 3.21.4 de este Reglamento;

(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 3.21.9 de este Reglamento 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, los detalles del límite de pago establecido a tenor con lo dispuesto en la sección 3.21.9 de este Reglamento 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.

(e) Excepto según se dispone en el párrafo (f) de esta sección, Let it Ride se jugará con un paquete de cartas de cincuenta y dos (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 3.21.2 de este Reglamento.

(f) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, 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.

(g) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.11 Big Six Wheel - Equipo.

A menos que la Compañía, a solicitud de un concesionario, autorice otra cosa:

(a) El juego de "Big 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 cincuenta y cuatro (54) secciones igualmente separadas con veintitrés (23) secciones conteniendo un billete de un dólar ($1.00), quince (15) secciones conteniendo un billete de dos dólares ($2.00), ocho (8) secciones conteniendo un billete de cinco dólares ($5.00), cuatro (4) secciones conteniendo un billete de diez dólares ($10.00), dos (2) secciones conteniendo un billete de veinte dólares ($20.00), una (1) sección conteniendo el logo del casino y una (1) 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.

(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.

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

(d) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.12 **Pai Gow Poker – Equipo**.

(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 y deberá, como mínimo, contener lo siguiente:

(1) Seis (6) espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno (1) al seis (6);

(2) Dos (2) 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 3.23.14 de este Reglamento, 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 (2) 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.

(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 (3) 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 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 (3) 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 computarizado ("computerized random number generator") que automáticamente escoge y muestra un número del uno (1) al siete (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.

(f) Excepto según se dispone en el párrafo (b) de esta sección, Pai Gow Poker se jugará con un paquete de cincuenta y dos (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 3.23.4 de este Reglamento. 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 (2) "jokers" disponiéndose que solo un (1) "joker" será utilizado para el juego de Pai Gow Poker.

(g) Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, 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 (2) paquetes sean de color distinto;

(3) Un (1) 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.

(h) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.13 <u>Pai Gow Tiles - Equipo</u>.

(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 y como mínimo deberá contener lo siguiente:

(1) Seis (6) espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno (1) al seis (6); y

(2) Un espacio aparte, localizado a la izquierda del "croupier," donde se colocarán cuatro (4) "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.

(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 (3) 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 (3) 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 treinta y dos (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 dos punto cinco (2.5) pulgadas de largo, una (1) pulgada de ancho, y punto treinta y siete (.37) 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 veinticuatro (24) horas.

(j) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

Sección 4.14 **Easy Roll - Equipo**.

A menos que la Compañía, a solicitud del concesionario, autorice otra cosa, para el juego de Easy Roll:

(a) Se usará una mesa construida en forma octagonal, cuyas medidas son de aproximadamente cuatro y medio (4-1/2) pies de ancho, por aproximadamente ocho (8) pies de largo, con

una banda interior lateral en su superficie, que se conoce como "Pyramid Rubber". El fondo interior de la mesa estará cubierto con un paño de fieltro, engomado a la base del fondo. En el tope del paño aparecerán los números para las apuestas: una línea con los números 2, 3, 6, 7, 10, 11, 14, 15, 18 y 19. Al tope de esa línea aparece la frase "Easy Roll plus number 33 to 1", entre los números del 2 al 10 y del 11 al 19. A ambos extremos en diferentes recuadros aparece la frase "Easy Roll Half Line 6 to 1". En un recuadro al centro, aparece la frase "Easy Roll line 2 to 1". La segunda línea contará con encasillados para apuestas, el primero en forma octagonal con el número 5 y la indicación de pago 33 to 1, seguidos por encasillados en forma rectangular; Nine 16 to 1; 13, 10 to 1; 17, 7 to 1; y 21, 5 to 1. En la tercera línea, comenzando también con encasillados rectangulares, aparecen las figuras de dos dados con la frase "Easy Roll", 33 to 1, seguidos por recuadros con el número 33, 16 to 1; 29, 10 to 1,; 25, 7 to 1, y un encasillado en forma octagonal con el número 37, 33 to 1. En la parte baja de la última línea de recuadros, aparecen dos (2) líneas cortas con encasillados rectangulares conocidas como las líneas A y B. El encasillado de la extrema izquierda , la línea A, incluye los números 5, 9, 13, 17; el encasillado de la extrema derecha, la línea B, incluye los números 25, 29, 33 y 37. En ambos encasillados y al tope de los números, aparece la frase "Line A - Pays 2 to 1" y "Line B - Pays 2 to 1", respectivamente, y en la parte baja de los números se lee la frase "Push on Twenty-One". Entre medio de esos dos encasillados se reserva un pequeño espacio donde puede acomodarse el logo y el nombre del casino u "Hotel Casino"

donde la mesa está asignada. En ambos extremos del paño, a una medida cercana a la mitad del ancho, aparecen logos que se identifican con el juego, con la frase "Puerto Rico's Caribbean", en la parte de arriba y la frase "Easy Roll", en la parte baja.

Entre los logos y los encasillados de números, aparecen dos pequeños rectángulos en forma vertical (uno a cada lado), donde se presenta una apuesta adicional de colores. El de la izquierda "ER Silver" indicándose un pago de 4 to 1, igual al establecido en el rectángulo de la derecha, "ER Gold", que también es de 4 a 1. (Favor de referirse al Modelo que se aneja a este Reglamento).

(b) Los dados a usarse serán de celuloide duro y transparentes, de suave pulimento, y deberán calibrar perfectamente dentro de una tolerancia no menor de una milésima de pulgada. Serán de igual tamaño, entre (media) 1/2 y (tres cuartos) 3/4 de pulgada, y sus bordes serán afilados ("razor edged") o semi vicelados ("semi-beveled"); los dados serán pulidos a nivel del resto del dado ("flush-spots"). No se permitirá el uso de dados con bordes pulidos o vicelados ("fully beveled"), o de esquinas redondas o puntos concavos. Uno de los dados tendrá los números 2, 6, 10, 14, 18 y la frase "Easy Roll" en el sexto cuadrante, todos en color blanco; en el segundo dado aparecen los números 3, 7, 11, 15, 19 y la frase "Easy Roll" en el sexto cuadrante, todos en color dorado. La suma de ambos dados en el rodaje darán la combinación ganadora. Se usará un set de seis (6) dados, tres (3) parejas; dos (2) se usan en la conducción del juego, y los restantes para sustituir a éstos cuando sea necesario. Los

dados estarán a la vista de los jugadores en todo momento, y su color deberá ser distinto al color del paño de la mesa de juego.

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

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

(e) Se podrá usar fichas de colores, como en la ruleta, si el concesionario así lo desea.

(f) No obstante lo dispuesto en esta sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

SUBCAPITULO - TRAGAMONEDAS

Sección 4.15 **Posesión de Tragamonedas**.

(a) Será ilegal para cualquier persona poseer cualquier máquina tragamonedas en Puerto Rico excepto cuando:

(1) La máquina tragamonedas sea poseída por las personas, o cualquier empleado o agente que actúe a nombre de ellas, y exclusivamente para los propósitos que se indican a continuación:

(i) La Compañía, para cualquier propósito autorizado por la Ley o el Reglamento;

(ii) Un concesionario de una franquicia de juego vigente expedida por el Comisionado, con el propósito de mantener para su uso o usando dichas máquinas tragamonedas en la operación de su sala de juegos autorizada;

(iii) Una empresa de servicio que posea una licencia vigente expedida por la Compañía, con el propósito de reparar o dar servicio a las máquinas tragamonedas;

(iv) Un fabricante o distribuidor de máquinas tragamonedas que posea una licencia vigente expedida por la Compañía con el propósito de exhibirlas o demostrarlas, siempre y cuando haya obtenido la previa aprobación de la Compañía;

(v) Una compañía de transporte común, con el propósito de transportar dichas máquinas tragamonedas a tenor con la sección 4.15.1 de este Reglamento; o

(vi) Cualquier otra persona que la Compañía pueda aprobar luego de encontrar que la posesión de máquinas tragamonedas por dicha persona en Puerto Rico es necesaria y apropiada para cumplir con las metas y objetivos de la Ley y el Reglamento;

(2) La persona así autorizada bajo el inciso (1) anterior cumpla con todas las disposiciones de la Ley y el Reglamento;

(3) La Compañía haya emitido, a solicitud de una persona autorizada, una licencia para dicha tragamonedas; y

(4) La tragamonedas se mantenga sólo en aquellos lugares y bajo las condiciones que hayan sido aprobados por escrito por la Compañía.

Sección 4.15.1 <u>**La transportación de máquinas tragamonedas a, dentro y fuera de Puerto Rico**</u>.

(a) Antes de transportar o mover cualquier máquina tragamonedas a Puerto Rico, o dentro de Puerto Rico de un local autorizado hasta otro local autorizado en, o fuera de Puerto Rico, el fabricante, distribuidor, vendedor, o cualquier otra persona que cause que tal máquina tragamonedas sea transportada o movida deberá, por lo menos quince (15) días antes de cualquier movimiento o transportación de cualquier tragamonedas, notificar por escrito y suministrar la siguiente información a la Compañía:

(1) El nombre completo y la dirección de la persona que transporta o mueve dicha máquina tragamonedas;

(2) El nombre completo y la dirección de la persona dueña de dicha máquina tragamonedas, incluyendo el nombre de cualquier dueño nuevo en el caso de que la titularidad se esté cambiando conjuntamente con su transportación o movimiento;

(3) El método de embarque o movimiento y el nombre de la compañía o las compañías de transporte;

(4) El nombre completo y la dirección de la persona a quien se le está enviando la máquina tragamonedas y el destino de dicha máquina, si es distinto a dicha dirección;

(5) La cantidad de máquinas tragamonedas que se están transportando o moviendo y el número de serie, la denominación y la descripción de cada máquina tragamonedas;

(6) La fecha y hora de entrega a o remoción de cualquier local autorizado en Puerto Rico;

(7) El puerto de entrada, o de salida; y

(8) La razón para transportar la máquina tragamonedas.

(b) Cada concesionario deberá obtener de la Compañía la aprobación y proveer una notificación del movimiento de cualquier máquina tragamonedas a o fuera de su sala de juegos según lo requiera el párrafo (e) de la sección 4.15.2 de este Reglamento. Se mantendrá un récord del movimiento de las máquinas tragamonedas a tenor con el párrafo (c) de la sección 5.9 de este Reglamento.

(c) La persona que transporta o mueve cualquier máquina tragamonedas deberá proveer a la compañía de transporte una factura, y por lo menos una copia de la misma se mantendrá con la máquina tragamonedas en todo momento durante el proceso de embarque. Dicha factura contendrá la siguiente información:

(1) El número de serie de la máquina que se está transportando;

(2) El nombre completo y la dirección de la persona de quien se obtuvo la máquina tragamonedas;

(3) El nombre completo y la dirección de la persona a quien se está enviando la máquina; y

(4) Las fechas de embarque.

Sección 4.15.2 <u>Lista principal de máquinas tragamonedas aprobadas; Movimiento de equipo de juego</u>.

(a) Todo concesionario de una franquicia de juegos nueva someterá a la Compañía veinte (20) días antes de comenzar operaciones una lista comprensiva de las máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") en su sala de juegos (la Lista Principal de Máquinas Tragamonedas).

(b) Todo concesionario que a la fecha de vigencia de este Reglamento sea dueño o arrendatario de las máquinas tragamonedas en su sala de juegos someterá a la Compañía dentro de los próximos quince (15) días de la vigencia de este Reglamento, una lista que incluya todas las máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") ubicadas en su sala de juegos (la Lista Principal de Máquinas Tragamonedas).

(c) Todo concesionario que a la fecha de vigencia de este Reglamento opere una sala de juegos donde la Compañía sea dueña o arrendataria de las máquinas tragamonedas en su sala de juegos someterá a la Compañía dentro de los quince (15) días antes de la compra de las máquinas tragamonedas una lista que incluya todas las máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") ubicadas en su sala de juegos (la Lista Principal de Máquinas Tragamonedas).

(d) Todo concesionario asignará consecutivamente a cada máquina tragamonedas un número de localización. Cada Lista Principal de Máquinas Tragamonedas listará consecutivamente por número de localización cada máquina tragamonedas y cualquier máquina de aceptar billetes conectada a la tragamonedas ("bill validator") y, como mínimo, incluirá la siguiente información:

(1) La fecha en que se preparó la lista;

(2) Una descripción de cada máquina tragamonedas por:

(i) Número de activo, modelo y serie;

(ii) Número de programa de computadora;

(iii) Denominación; y

(iv) Fabricante y tipo de máquina, especificando particularmente si la máquina tiene una máquina de aceptar billetes conectada a la tragamonedas ("bill validator") y si es una máquina con sistema progresivo;

(3) La localización de cada silla para tragamonedas; y

(4) Cualquier otra información que pueda ser requerida por la Compañía.

(e) Cada vez que un concesionario desee traer a, remover de o mover dentro de una sala de juegos cualquier máquina tragamonedas o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"), el concesionario deberá solicitar a la Compañía por escrito por lo menos quince (15) días antes del movimiento de cualquier tragamonedas, y obtener la autorización escrita previa de la Compañía. Toda solicitud para el movimiento de cualquier tragamonedas deberá contener la siguiente información:

(1) El número de serie del fabricante y el número de activo de la(s) tragamonedas y/o máquina(s) de cambiar billetes que desea(n) moverse;

(2) La fecha y la hora en que desea llevar a cabo el movimiento de la(s) tragamonedas y/o la(s) máquina(s) de cambiar billetes;

(3) La localización actual de cada tragamonedas y/o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que desea moverse;

(4) La localización(es) a la(s) cual(es) se desea(n) mover la(s) tragamonedas y/o la(s) máquina(s) de cambiar billetes; y

(5) Si desea mover máquinas tragamonedas con sistema progresivo, la cantidad acumulada para el "jackpot" progresivo; disponiéndose que la cantidad acumulada en exceso a la base, será distribuida entre los sistemas "link" que están operando en la propiedad.

(f) Un agente autorizado de la Compañía deberá estar presente en todo movimiento de cualquier máquina tragamonedas y máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator").

(g) Inmediatamente después de que cada máquina tragamonedas y máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") sea puesta en, removida de o movida dentro de, un sala de juegos, el concesionario someterá a la Compañía la Lista Principal de Máquinas Tragamonedas actualizada si la movida causa un cambio en la información contenida en la versión más reciente de la lista aplicable que fue sometida a la Compañía.

Sección 4.15.3 <u>Sellos oficiales</u>.

(a) Toda máquina tragamonedas localizada dentro de Puerto Rico tendrá un sello fijado en ella por la Compañía el cual estará localizado en cualquier lado de la máquina tragamonedas.

(b) Toda máquina tragamonedas que vaya a utilizarse para juego llevará un "sello de juego" fijado a ésta y toda máquina tragamonedas que no se utilizará para juego llevará un "sello de no juego" fijado a ésta.

(c) A cada máquina tragamonedas que se transporta a Puerto Rico la Compañía le fijará el sello pertinente tan pronto como sea práctico después de su entrada a Puerto Rico. A cada máquina tragamonedas que se transporta fuera de Puerto Rico, la Compañía le podrá remover el sello antes de su salida de Puerto Rico.

Sección 4.15.4 <u>Las máquinas tragamonedas y las máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); Identificación; Rotulación; Metros; Otros aparatos</u>.

(a) A menos que la Compañía autorice lo contrario, toda máquina tragamonedas en una sala de juegos tendrá las siguientes características de identificación:

(1) El número de serie del fabricante permanentemente impreso, estampado, fijado o grabado en el panel del frente del marco donde se encuentra el mecanismo del carrete ("reel mechanism") o, en el caso de una máquina tragamonedas completamente electrónica, en el panel o los paneles de lógica ("logic board");

(2) El número de activo, de por lo menos dos (2) pulgadas de alto, permanentemente impreso, estampado, fijado o grabado por el concesionario de la sala de juegos en la parte exterior del gabinete de la máquina, disponiéndose que todo número de activo comenzará con un prefijo de dos (2) dígitos asignado por la Compañía a cada concesionario, seguido por un guión y un sufijo de cuatro dígitos asignado por el concesionario;

(3) Un rótulo localizado en un lugar conspicuo en la parte del frente de la máquina tragamonedas que se ilumina

automáticamente y un timbre que suena automáticamente cuando un jugador gana un "jackpot" que la máquina tragamonedas no paga total y automáticamente, notificando al jugador que debe ver a un "attendant" para recibir el pago total;

(4) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico que automáticamente impide que un jugador juegue u opere la máquina tragamonedas después que haya ganado un "jackpot" que requiere que el pago se efectúe manualmente y que la máquina tragamonedas bajo estas circunstancias sea reprogramada ("reset") por un "attendant";

(5) Un rótulo en la parte del frente de la máquina tragamonedas que incluya la información requerida en el párrafo (b) de esta sección;

(6) Una luz en el pedestal en la parte superior de la máquina tragamonedas que se ilumina automáticamente cuando se abre la puerta de la máquina tragamonedas o cualquier aparato conectado a la misma que puede afectar la operación de la máquina tragamonedas;

(7) Un número de ubicación, de por lo menos dos (2) pulgadas de alto, fijado en la parte exterior de la máquina tragamonedas que esté visible al sistema de cubierta de cámara de circuito cerrado del concesionario de la sala de juegos; y

(8) El número de serie del fabricante fijado en la parte exterior del gabinete de la máquina tragamonedas en un lugar aprobado por la Compañía.

(b) A menos que la Compañía autorice lo contrario, toda máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") tendrá las siguientes características de identificación:

(1) El número de activo que estará permanentemente impreso, fijado o grabado en la parte exterior del gabinete de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") o de la máquina tragamonedas a la que está anejada. El número de activo deberá estar en un lugar conspicuo y visible a las personas que remueven o reemplazan la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") de la tragamonedas, y deberá corresponder al número de activo fijado a la máquina tragamonedas a tenor con el párrafo (a)(2) anterior de esta sección. El tamaño y la ubicación del número de activo deberá estar previamente aprobado por la Compañía;

(2) Un rótulo en la parte del frente de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que indica claramente la denominación del billete que se inserta en la misma;

(3) Un rótulo en la parte del frente de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que indica claramente la cantidad de monedas o fichas dispensadas por el cilindro de pago de la máquina tragamonedas después de haber insertado y aceptado el billete; y

(4) Un rótulo en la parte del frente de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que indica cualquier mal funcionamiento o que informa al cliente que la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") no está funcionando.

(c) A menos que la Compañía autorice de otra manera, toda máquina tragamonedas estará equipada con lo siguiente:

(1) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como un "*in-meter*", que contínua y automáticamente cuenta el número de monedas o fichas depositadas por los clientes en la máquina tragamonedas para activar el juego;

(2) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como un "*drop-meter*", que contínua y automáticamente cuenta el número de monedas o fichas que caen dentro del cubo de monedas o cubo de fichas de la máquina tragamonedas, según sea el caso;

(3) Todo cilindro de pago de una máquina tragamonedas, tendrá un aparato mecánico eléctrico o electrónico separado, que se conocerá como un "out meter" o "metro de jackpot", que contínua y automáticamente cuenta el número de monedas o fichas que la máquina tragamonedas paga automáticamente desde el cilindro de pago e indica el número total así contado;

(4) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como el "metro de jackpot manual", que contínua y automáticamente registra el número de monedas o fichas que se pagan manualmente;

(5) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como el "win meter", visible de la parte del frente de la máquina tragamonedas, que, cuando el jugador obtiene la combinación ganadora, notifica al jugador el número de monedas o fichas que han sido pagadas en esa ronda al jugador por la máquina del cilindro de pago.

(6) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico que se conocerá como el "metro de puerta" o "door meter" que contínua y automáticamente cuenta cada vez que la puerta de la máquina tragamonedas es abierta.

(7) Un interruptor de prender y apagar localizado en un lugar accesible en la parte interior de la máquina tragamonedas que controlará la corriente utilizada en la operación de la máquina tragamonedas.

(d) A menos que la Compañía autorice de otra manera, toda máquina tragamonedas que tenga anejado una máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") deberá también estar equipada con los aparatos mecánicos, eléctricos y electrónicos requeridos a tenor con la sección 5.7 de este Reglamento.

(e) A menos que la Compañía autorice lo contrario, además de los requisitos enumerados anteriormente, toda máquina tragamonedas en una sala de juegos autorizada tendrá aquellos aparatos, equipos, características y capacidades que sean requeridos en la jurisdicción de Nueva Jersey y cualesquiera otros que la Compañía requiera para ese modelo de máquina tragamonedas en particular.

Sección 4.15.5 <u>Areas de máquinas tragamonedas; planos de distribución</u>.

(a) Las máquinas tragamonedas usadas para el juego serán ubicadas y distribuidas en la sala de juegos de forma que se:

(1) Promueva la seguridad óptima de la operación del casino;

(2) Evite la decepción o distracción frecuente de los jugadores en las mesas de juego;

(3) Maximice la comodidad de los clientes;

(4) Cree y mantenga un ambiente de juego propicio en la sala de juegos; y

(5) Fomente y preserve la competencia en las operaciones de casino asegurando que se ofrezca una variedad de oportunidades de juego al público.

(b) Cada concesionario podrá instalar y operar una máquina tragamonedas sin silla a una distancia de aproximadamente cinco (5) pies entre cada máquina tragamonedas y, por cada máquina tragamonedas con silla deberá dejar un pie adicional, excepto en las salidas de emergencia de la sala de juegos que se regirán por lo dispuesto por el Cuerpo de Bomberos de Puerto Rico.

(c) Cuando una fila de máquinas tragamonedas en una sala de juegos se alinea de forma tal que la parte trasera de las tragamonedas en una fila queda frente a la parte trasera de las tragamonedas de otra fila, las dos filas serán separadas con una barrera de metal u otro tipo de barrera, aprobada por la Compañía, que impedirá que persona alguna pueda colocar su mano entre las filas de máquinas.

(d) Todo concesionario o solicitante de una franquicia someterá para la aprobación de la Compañía un plano de distribución detallado, dibujado a escala, que demuestre la distribución propuesta de las máquinas tragamonedas, las sillas y las mesas de juego.

(e) Todo plano de distribución sometido que cumpla con los requisitos de esta sección se considerará aprobado por la Compañía a menos que se notifique lo contrario por escrito al

solicitante o concesionario de una franquicia de juegos dentro de los diez (10) días de su presentación.

Sección 4.15.6 <u>Pruebas y aprobación de las máquinas tragamonedas</u>.

(a) Ninguna máquina tragamonedas podrá usarse para propósito de juego a menos que sea idéntica en todos los aspectos mecánicos, eléctricos, electrónicos y demás al modelo de la misma que la Compañía haya aprobado y autorizado mediante licencia para su uso.

(b) Todo fabricante o distribuidor que se propone ofrecer máquinas tragamonedas para usarse en una sala de juegos en Puerto Rico solicitará de la Compañía una licencia para cada modelo de máquina a ofrecerse; disponiéndose, que excepto por lo que de otra manera autorice la Compañía en Puerto Rico se permitirán única y exclusivamente aquellos modelos de máquinas tragamonedas que hayan sido examinados, evaluados y finalmente aprobados en la jurisdicción de Nueva Jersey; disponiéndose, sin embargo, que la Compañía, a su discreción, podrá aprobar modelos de máquinas que se encuentren en período de prueba en la jurisdicción de Nueva Jersey, siempre y cuando tales modelos no excedan el cinco por ciento (5%) del total de máquinas en Puerto Rico.

(c) Junto con la solicitud de licencia para el modelo de máquina se someterá una copia de cada uno de los planos, esquemas, diagramas de bloque, análisis de circuitos y una explicación completa del método de operación, la determinación de las probabilidades en las apuestas y toda otra información pertinente con respecto a dicho modelo de máquina.

Sección 4.15.7 <u>Operación de una máquina tragamonedas de conformidad con un modelo aprobado</u>.

(a) El fabricante o distribuidor junto con el concesionario de una franquicia de juego serán responsables del ensamblaje de toda máquina tragamonedas y de que la operación inicial de cada máquina tragamonedas esté a tenor con la forma aprobada por la Compañía. Se considerará impropio hacer cambios a la forma en que se lleva a cabo el ensamblaje final o la operación inicial de una máquina tragamonedas a menos que el fabricante o distribuidor obtenga, antes de instituir el cambio, la aprobación de la Compañía.

(b) Toda máquina tragamonedas será operada y jugada, en todo momento, de conformidad con las representaciones hechas a la Compañía y al público.

Sección 4.15.8 <u>Procedimientos disciplinarios</u>.

Todo cambio o modificación encontrado en una máquina tragamonedas que la Compañía no haya aprobado previamente, o cualquier circuito o conjunto de circuitos de cualquier naturaleza o forma que cambie o altere el modo de operar que fuera aprobado por la Compañía o que ha sido representado al público, o cualquier otro conjunto de circuitos que cambie o altere la forma y el modo de operar que no haya sido descubierto durante el proceso de aprobación de dicho modelo, o cualquier otra violación de este Reglamento constituirá justa causa para que la Compañía pueda sellar la máquina tragamonedas y solicitar a la autoridad pertinente la investigación y confiscación de cualquier máquina tragamonedas que se encuentren bajo la posesión de un concesionario o cualquier otro poseedor de una licencia o autorización

otorgada por la Compañía, y además, constituirá justa causa para limitar, condicionar, restringir, suspender o revocar la franquicia de un concesionario o la autorización de cualquier poseedor de una licencia expedida por la Compañía, o multar a dicho concesionario o poseedor de licencia.

Sección 4.15.9 Récords e informes.

(a) Todo concesionario de una franquicia de juegos mantendrá un récord completo de todas las quejas registradas por los clientes y de todas las reparaciones hechas con relación a cada máquina tragamonedas en posesión del concesionario. Copia de dichos récords deberá de estar siempre disponible para los empleados y agentes autorizados de la Compañía.

(b) Todo concesionario informará inmediatamente y por escrito a la Compañía cada vez que se reemplaza el mecanismo del carrete ("reel mechanism") o el panel de lógica ("logic board") de cualquier máquina con otro mecanismo de rueda o panel de lógica, incluyendo el número de serie del mecanismo de rueda o panel de reemplazo.

CAPITULO 5

FISCALIZACIÓN

Sección 5.1 Sistemas de controles internos.

(a) Ningún concesionario podrá operar su sala de juegos sin que la Compañía haya aprobado su sistema de control interno y procedimientos administrativos.

(b) A menos que la Compañía autorice específicamente de otra manera, todo concesionario deberá someter a la Compañía un informe detallado de su sistema de control interno y procedimientos administrativos de la siguiente manera:

los oficiales autorizados de la Compañía y deberá tener aquel equipo y materiales que sean requeridos por la Compañía para el desempeño efectivo de las actividades que serán realizadas en dicho lugar; y

(4) Todas las cámaras del STCC estarán equipadas con lentes de magnificación suficiente que permitan distinguir claramente el valor de las fichas de juego y las cartas.

(f) Todo concesionario deberá mantener una iluminación adecuada en todas las áreas de la sala de juegos donde se requiera el uso de cámaras de circuito cerrado. Las cámaras y las unidades de video deberán ser capaces de captar y grabar imágenes de calidad suficiente como para producir una cinta de video clara.

(g) Cada concesionario mantendrá un récord de vigilancia donde se anotarán todas las actividades de vigilancia que se llevan a cabo desde cada cuarto de vigilancia. El récord será mantenido por el personal del cuarto de vigilancia y guardado en un lugar seguro en el departamento de vigilancia previamente aprobado por la Compañía. Como mínimo, la siguiente información deberá ser anotada en el récord de vigilancia:

(1) Fecha y hora en que comienza cada vigilancia;

(2) Nombre y número de identificación de cada persona que inicia, desempeña o supervisa la vigilancia;

(3) Razón que propicia la vigilancia, incluyendo el nombre y cualquier alias o descripción de la persona que es vigilada y una breve descripción de la actividad en que participa la persona vigilada;

(4) La hora en que cada video o cinta comienza y termina;

(5) La hora en que cada actividad criminal sospechosa fue observada, junto con una anotación de la lectura en el metro, contador o cualquier mecanismo especificado en el inciso (e)(2) de esta sección que identifica el punto en la cinta de video donde dicha actividad fue grabada;

(6) Hora en que terminó la vigilancia;

(7) Resumen de los resultados de la vigilancia; y

(8) Una descripción completa de la hora, la fecha, la causa que provocó cualquier mal funcionamiento del equipo o la cámara, si se conoce, y la hora en la cual el departamento de seguridad fue informado de dicho mal funcionamiento a tenor con los controles internos del concesionario.

(h) El récord de vigilancia deberá estar disponible para la inspección de la Compañía en cualquier momento.

(i) Toda cinta de video grabada por el STCC deberá ser guardada y procesada por el concesionario por un período mínimo de quince (15) días a partir de su grabación, excepto cuando la Compañía, por razones de seguridad, requiera un período mayor.

(j) Todo empleado del departamento de vigilancia y todo agente del concesionario asignado a vigilar las actividades de la sala de juegos será independiente de cualquier otro departamento del concesionario. Ningún empleado actual o anterior de un departamento de vigilancia podrá aceptar un empleo como empleado en la sala de juegos para la cual trabaja

o trabajaba anteriormente, o en una sala de juegos prospectiva o en cualquier otra sala de juegos u hotel que esté bajo el control operacional de la misma persona que dirige o dirigía el departamento de vigilancia en el que trabajaba el empleado del departamento de vigilancia anteriormente, a menos que haya transcurrido un (1) año desde que el empleado del departamento de vigilancia cesó de trabajar en el departamento de vigilancia. No obstante lo anterior, la Compañía podrá, a solicitud del empleado, eximir a éste de esta restricción y permitir que un empleado actual o anterior del departamento de vigilancia sea empleado en una posición en particular después de tomar en consideración los siguientes factores:

(1) Que el ex-empleado de vigilancia será empleado en un departamento o área de operación que el departamento de vigilancia no vigila;

(2) Que los sistemas de vigilancia y seguridad del concesionario no serán comprometidos o puestos en peligro por el empleo de un ex-empleado del departamento de vigilancia en esa posición en particular; y

(3) Que el conocimiento del ex-empleado del departamento de vigilancia de los procedimiento del departamento de vigilancia no facilitarían la comisión por cualquier persona de irregularidades o actos ilegales o el encubrimiento de dichos actos o errores.

(k) Las entradas a los cuartos de vigilancia del STCC no podrán estar visibles de la sala de juegos.

Sección 5.5 **Cuarto de conteo; Características**.

(a) La Compañía, a su discreción y según las operaciones de la sala de juegos lo requieran, podrá en cualquier momento

requerir a cualquier concesionario que establezca aquellos cuartos de conteo diseñados con las características que se indican a continuación y con aquellas que requiera la Compañía.

(b) Cada cuarto de conteo deberá ser diseñado y construido para proveer la seguridad máxima para los materiales contenidos y las actividades que se llevarían a cabo dentro del mismo. Cada cuarto de conteo deberá, por lo menos, tener cámaras del STCC conectadas al cuarto de vigilancia que puedan:

(1) Captar efectiva y detalladamente en video el proceso completo de conteo; y

(2) Grabar en video el proceso completo de conteo y cualquier otra actividad que se lleve a cabo en cada cuarto de conteo.

Sección 5.6 **Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); recipientes de monedas y fichas; cajas de almacenaje para tragamonedas.**

(a) Además de los requisitos para las máquinas tragamonedas dispuestos en la sección 4.15.4 de este Reglamento, toda máquina tragamonedas en una sala de juegos deberá tener los siguientes recipientes para billetes, monedas y fichas de tragamonedas:

(1) Por lo menos un recipiente, pero en ningún momento más de dos (2) recipientes, conocido como el cilindro de pago ("hopper"), en el cual las monedas o fichas serán retenidas por la máquina tragamonedas para pagar automáticamente "jackpots" o para dispensar cambio según sea

requerido por la máquina de aceptar billetes conectada a la máquina tragamonedas; disponiéndose, sin embargo, que:

(i) Las monedas o fichas serán retenidas en un cilindro de pago separado, conocido como el cilindro de pago de propósito general ("all-purpose hopper"), el cual estará diseñado para aceptar monedas o fichas de la misma denominación y sólo tales monedas o fichas, cuando sean insertadas en el receptor de monedas de la tragamonedas, y será capaz de pagar o dispensar como "jackpot" o cambio sólo monedas o fichas de la misma denominación; disponiéndose, sin embargo, que cualquier moneda o ficha que sea aceptada por el receptor de monedas y que exceda la capacidad del cilindro de pago será desviada al cubo ("slot drop bucket") y, si aplica, a una caja de tragamonedas ("slot drop box").

(ii) Ninguna máquina tragamonedas tendrá más de un cilindro de pago de propósito general a menos que cada cilindro de pago acepte la misma denominación de moneda o ficha;

(2) Un recipiente, conocido como el cubo ("slot drop bucket") o caja de tragamonedas ("slot drop box"), que recogerá las monedas o fichas que sean retenidas por la máquina tragamonedas y que no sean usadas para dar cambio o pagos automáticos de "jackpots". Todo cubo ("slot drop bucket") o caja de tragamonedas ("slot drop box") será identificado con el número que corresponda al número de activo de la máquina tragamonedas, el cual estará impreso permanentemente en o adherido a la parte exterior del cubo

("slot drop bucket") o caja de tragamonedas ("slot drop box") y será de por lo menos dos (2) pulgadas de alto;

(3) Aquellas máquinas tragamonedas que tengan una máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") deberán cumplir con los requisitos dispuestos en la sección 5.7 de este Reglamento.

(b) El cubo ("slot drop bucket") se mantendrá en un compartimiento cerrado aparte de cualquier otro compartimiento de la máquina tragamonedas. Dicho compartimiento tendrá una (1) cerradura, cuya llave será distinta de la llave que asegura el contenido de la caja de tragamonedas ("slot drop box") y de la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar cualquier compartimiento de la máquina tragamonedas, excepto por el compartimiento que alberga la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que puede tener la máquina tragamonedas y el compartimiento que alberga la caja de tragamonedas ("slot drop box") en cualquier otra máquina tragamonedas en esa sala de juegos. La llave de este compartimiento será mantenida y controlada por un oficial autorizado de la Compañía.

(c) La caja de tragamonedas ("slot drop box") deberá tener:

(1) Una apertura en forma de ranura a través de la cual las monedas y fichas podrán ser depositadas;

(2) Un aparato que automáticamente cerrará con llave la ranura cuando se remueva la caja de tragamonedas ("slot drop box") de la máquina tragamonedas; y

(3) Una (1) cerradura asegurando el contenido de la caja de tragamonedas ("slot drop box"), cuya llave será distinta de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar los compartimientos de la máquina tragamonedas, incluyendo el compartimiento que alberga la caja de tragamonedas ("slot drop box") o el cubo ("slot drop bucket"), según sea el caso, pero igual a la llave que asegura el contenido de la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que pueda tener cualquier máquina tragamonedas en esa sala de juegos. La llave de la caja de tragamonedas ("slot drop box") será mantenida y controlada por un oficial autorizado de la Compañía.

(d) La caja de tragamonedas ("slot drop box") será mantenida en un compartimiento cerrado aparte de cualquier otro compartimiento de la máquina tragamonedas. Dicho compartimiento tendrá una (1) cerradura aparte, cuya llave será distinta de la llave que asegura el contenido de la caja de tragamonedas ("slot drop box") y de la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") y de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar cualquier compartimiento de la máquina tragamonedas, pero igual a la llave del compartimiento que alberga la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") y el cubo ("slot drop bucket") de cualquier máquina tragamonedas en esa sala de juegos. La llave será mantenida y controlada por un oficial autorizado de la Compañía.

(e) Toda máquina tragamonedas con denominación menor de veinticinco dólares ($25.00) utilizará un cubo ("slot drop bucket"), y toda máquina tragamonedas con denominación de veinticinco dólares ($25.00) utilizará una caja de tragamonedas ("slot drop box") en vez de un cubo ("slot drop bucket").

(f) Todo concesionario será responsable de que toda máquina tragamonedas cumpla, además, con los siguientes requisitos:

(1) Todo MPU deberá:

(i) estar sellado por la Compañía conforme a lo dispuesto en el inciso (e)(2) de la sección 5.10 si es una tragamonedas nueva ó la sección 5.11 de este Reglamento si es una tragamonedas que ha estado anteriormente operando; y

(ii) tener grabado el número de serie de la máquina tragamonedas.

(2) El MPU a utilizarse en cada máquina tragamonedas deberá ser mantenido en un compartimiento dentro de la máquina tragamonedas aparte de cualquier otro compartimiento. Dicho compartimiento deberá tener una cerradura aparte, cuyo diseño, localización y operación deberán ser aprobados por la Compañía, y la llave será distinta de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar cualquier compartimiento de la tragamonedas y la máquina tragamonedas.

(g) Las llaves para abrir la máquina tragamonedas, o cualquier aparato conectado a la misma que pueda afectar la operación de la máquina tragamonedas, incluyendo la llave del

MPU, serán mantenidas y controladas por el concesionario en un lugar seguro y bajo la supervisión del departamento de seguridad del concesionario.

Sección 5.7 **Máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); características; metros.**

(a) Toda máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") en un sala de juegos contendrá en ella un recipiente seguro de metal, conocido como la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box"), en el cual se depositará todo el efectivo que sea insertado en la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"). Tanto la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") como la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") estarán bajo el control exclusivo de la Compañía.

(b) Toda caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") deberá:

(1) Tener una (1) cerradura separada asegurando el contenido de la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box"), cuya llave será distinta de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar los compartimientos de la máquina tragamonedas, incluyendo el compartimiento que alberga dicha caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") o el cubo ("slot drop bucket"), según sea el caso, pero igual a la llave que asegura al contenido de la caja de tragamonedas ("slot drop box") de las máquinas tragamonedas de esa sala de juegos;

(2) Estar localizada en una área que estará asegurada por una (1) cerradura cuya llave será distinta de la llave que asegura el contenido de la caja ("slot drop box") y el contenido de la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") y de cualesquiera llaves utilizadas para cerrar los demás compartimientos de la máquina tragamonedas que controla el concesionario, pero igual a la llave del compartimiento que alberga el cubo ("slot drop bucket") o la caja de tragamonedas ("slot drop box"), según sea el caso, de cualquier máquina tragamonedas en esa sala de juegos. La llave de la cerradura que asegura el área donde se mantiene la caja de almacenaje de efectivo ("slot cash storage box") será mantenida y controlada por un oficial autorizado de la Compañía;

(3) Tener una apertura a través de la cual se podrán insertar los billetes a la caja de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage box");

(4) Tener un arreglo o aparato mecánico que impedirá la remoción de billetes de la apertura cuando se remueve la caja de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage box") de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"); y

(5) Estar completamente cerrada, excepto por tales aperturas que sean necesarias para la operación de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") o la caja de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage box"); disponiéndose, sin embargo, que la localización y tamaño de dichas aperturas no afectarán la seguridad de la caja de almacenaje de efectivo de

tragamonedas ("slot cash storage box"), su contenido o la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator").

(c) A menos que la Compañía autorice otra cosa, toda máquina tragamonedas que tenga una máquina de aceptar billetes ("bill validator") conectada deberá también estar equipada con los siguientes aparatos mecánicos, eléctricos o electrónicos:

(1) Un metro de "caja de efectivo" que continua y automáticamente registra la cantidad total en billetes (unidades) aceptados por la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"); y

(2) Una cantidad de "metros de billetes" ("bill meters"), que cuentan continua y automáticamente, para cada denominación de billetes aceptada por la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"), el número actual de billetes aceptados por la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator").

Sección 5.8 **Máquinas tragamonedas; áreas de almacenaje de cilindros de pago.**

(a) El concesionario, con previa autorización de la Compañía, podrá utilizar una área de almacenaje de cilindros de pago para almacenar temporeramente monedas o fichas que han de ser depositadas en el cilindro de pago de la máquina tragamonedas donde se encuentra dicho almacenaje de cilindros de pago.

(b) La área de almacenaje de cilindros de pago deberá ser un compartimiento seguro localizado cerca, pero aparte, de cualquier compartimiento de la máquina tragamonedas correspondiente, o del compartimiento del cubo o de la caja de

dicha tragamonedas, y estará construido de manera que provea la seguridad máxima para las monedas o fichas almacenadas en dicho compartimiento y a tenor con los requisitos que la Compañía exija al momento de la aprobación.

Sección 5.9 **Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); localizaciones autorizadas; movimientos.**

(a) Cada máquina tragamonedas que se encuentre en el piso de una sala de juegos será:

(1) Puesta en una localización autorizada e identificada en el plano del piso ("floor plan") de la sala de juegos aprobado por la Compañía; e

(2) Identificada en la Lista Principal de Tragamonedas requerida por la sección 4.15.2 de este Reglamento.

(b) Ninguna máquina tragamonedas o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") podrá ser removida de o devuelta a la sala de juegos o movida de una localización autorizada para tragamonedas a menos que el concesionario haya cumplido con lo dispuesto en el párrafo (e) de la sección 4.15.2 de este Reglamento.

(c) Cuando una máquina tragamonedas o una máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") haya sido puesta en la sala de juegos, todo movimiento de dicha máquina y/o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") dentro de la sala de juegos deberá ser supervisado por un oficial autorizado de la Compañía y registrado por un empleado

autorizado del concesionario en un diario de movimiento de tragamonedas y/o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que incluirá la siguiente información:

(1) El número de serie del fabricante y el número de activo de la tragamonedas y/o máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que se movió;

(2) La fecha y la hora en que se movió la tragamonedas y/o la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator");

(3) La localización de donde se movió la tragamonedas y/o la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator");

(4) La localización a la cual se movió la tragamonedas y/o la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator"); y

(5) Las firmas del gerente de turno de tragamonedas, o el técnico principal y del oficial autorizado de la Compañía que supervisó el movimiento de la tragamonedas y/o la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator").

(d) Ninguna máquina tragamonedas podrá ser removida de la sala de juegos con monedas o fichas contenidas en la misma, excepto cuando la remoción de las monedas o fichas no sea posible debido a dificultades mecánicas o eléctricas; disponiéndose, que la Compañía determinará caso a caso el procedimiento a seguir cuando la remoción de monedas o fichas contenidas en la tragamonedas ha sido imposible.

(e) Todo movimiento de tragamonedas y/o máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") se llevará a cabo después que la Compañía finalice:

(1) el proceso de recaudación de los dineros generados por las tragamonedas y el proceso de la lectura de los metros correspondientes; y

(2) la remoción de todas las cerraduras pertinentes.

(f) Cuando la tragamonedas removida vaya a ser removida a un almacén, dicho almacén deberá tener una seguridad apropiada; disponiéndose, que toda facilidad de almacenaje de tragamonedas deberá ser previamente aprobada por la Compañía.

(g) La Compañía podrá llevar a cabo en cualquier momento una inspección de cualquier facilidad de almacenaje de tragamonedas y/o máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") y equipo asociado.

(h) Cada concesionario, junto con la Compañía, deberán mantener un inventario actual de las máquinas tragamonedas y/o máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators") ubicadas en cada facilidad de almacenaje de tragamonedas y/o máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators").

Sección 5.10 **Procedimiento para verificación máquinas tragamonedas nuevas**.

(a) Toda máquina tragamonedas deberá ser inspeccionada, revisada y aprobada por la Compañía antes de su operación en la sala de juegos.

(b) El concesionario deberá solicitar por escrito a la Compañía la inspección de toda máquina tragamonedas o equipo periferal relacionado nuevo.

(c) La Compañía dentro de un período razonable coordinará con el concesionario el itinerario de inspección y el personal necesario para llevar a cabo la inspección solicitada.

(d) La inspección de la máquina tragamonedas incluirá:

(1) La verificación de la identificación de la máquina tragamonedas que deberá, por lo menos, cumplir con lo dispuesto en la sección 4.15.4 de este Reglamento;

(2) La verificación de la identificación de la máquina de aceptar billetes conectada a una tragamonedas ("bill validator") que deberá, por lo menos, cumplir con lo dispuesto en la sección 5.7 de este Reglamento;

(3) La verificación de los carretes ("Reels") cuyo número de identificación en las cintas deberá ser igual al especificado por el programa. El número de serie de la máquina deberá estar grabado en estos mecanismos al igual que en el MPU;

(3) La revisión de todos los compartimientos para verificar las cerraduras y que contengan la seguridad necesaria; y

(4) La revisión de los cristales para constatar que contengan la información necesaria para informar al jugador sobre los pagos de la tragamonedas al igual que cualquier otro dato que sea pertinente. Las tablas de pago deberán ser iguales a las especificadas por el programa de juego.

(e) Como parte de la inspección:

(1) La máquina tragamonedas será puesta en el modo de prueba ("Test Mode") para verificar los metros, carretes ("reels"), cilindro(s) de pago ("hopper"), sonidos y cualquier efecto de iluminación necesario para la operación de la misma;

(2) Se removerá el MPU y todos los programas de juegos contenidos en el MPU serán verificados utilizando una computadora portátil y el dispositivo EMP-20 ó KOBETRON 2000. Este último podrá utilizarse para comparar los programas "master" con los programas de juego;

(3) Luego de ser verificados los programas, se instalarán nuevamente en el MPU y serán sellados con una cinta adhesiva de seguridad ("tape") especialmente diseñada para estos propósitos; y

(4) Se cerrará la puerta de la máquina tragamonedas y se verificará el funcionamiento de ésta con monedas o fichas. En caso de tener máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"), se le depositarán varios billetes de diferentes denominaciones para verificar el funcionamiento de éstos. En las máquinas tragamonedas con sistema progresivo se verificará el funcionamiento de progresión al ésta ser jugada. El funcionamiento de ésta deberá ser igual a los parámetros establecidos en el programa y por la Compañía.

(f) Si la(s) máquina(s) tragamonedas está(n) equipada(s) con accesorios externos, los mismos deberán ser inspeccionados para asegurarse de que operan correctamente.

(g) Todo concesionario que desee cambiar los programas que tiene operando en cualquiera de sus máquinas tragamonedas deberá solicitar por escrito a la Compañía una inspección de

los mismos antes de llevar a cabo cualquier cambio; disponiéndose, además, que todo programa deberá cumplir con las normas establecidas y estar previamente aprobado por la Compañía.

Sección 5.11 **Procedimiento para control de programas y tarjetas (MPU) de máquinas tragamonedas**.

(a) Todo concesionario deberá mantener un libro con la descripción de cada uno de los programas y los porcentajes de pago ("PC Sheets") aprobados por la Compañía que estén en operación en las máquinas tragamonedas de su sala de juegos.

(b) Todo concesionario podrá mantener una copia de cada programa diferente que esté operando en las máquinas tragamonedas de su sala de juegos bajo un estricto control de seguridad, que como mínimo deberá proveer para el almacenaje de los programas en un gabinete con llave. Dicho gabinete deberá estar ubicado en una área de acceso restringido, la cual deberá estar cubierta por el STCC. Toda persona que desee entrar a esta área deberá obtener la autorización previa del oficial que haya sido designado por el concesionario como responsable de estos programas y firmar en un libro de registro que deberá llevar el concesionario.

(c) Dentro del gabinete dispuesto en el párrafo (b) anterior, se mantendrá la siguiente información:

(1) un inventario de cada uno de los programas contenidos en el mismo;

(2) la cantidad de microfichas por cada programa;

(3) la versión de estos programas; y

(4) una descripción de los mismos, incluyendo denominación, fabricante y fecha en que fue producido.

(d) El concesionario deberá mantener un registro donde se anote cada vez que se remueva cualquier microficha del gabinete. Dicho registro deberá contener la siguiente información:

(1) el nombre de la persona que extrajo la microficha;

(2) el número de activo de la máquina tragamonedas en donde se utilizó la microficha;

(3) la firma del supervisor del concesionario responsable; y

(4) la firma del oficial autorizado de la Compañía.

(e) Si cualquiera de las microfichas sufriera un daño y el concesionario debe disponer de la(s) misma(s), el concesionario hará un informe sobre este particular, el cual se mantendrá en los expedientes del concesionario. La Compañía podrá, sin previo aviso, revisar estos expedientes para verificar la certeza de la información.

(f) El concesionario deberá mantener cualquier equipo que se utiliza para reproducir los programas dentro de la misma área en donde se encuentran las microfichas; disponiéndose, que para poder utilizar este equipo se necesitará la previa autorización del Director del Casino o del Director de Tragamonedas.

(g) Toda microficha que sea instalada en el MPU deberá ser sellada por un oficial autorizado de la Compañía antes de poder operar la tragamonedas.

(h) Cualquier reparación que conlleve violentar el sello instalado en estos programas invalidará el uso del MPU hasta que un oficial autorizado de la Compañía verifique que las

microfichas intervenidas son copias exactas del programa "master" y la Compañía proceda a sellar nuevamente el MPU.

(i) El oficial de la Compañía, antes de proceder a sellar el MPU, verificará cada una de las copias del programa y si las microfichas cumplen con todos los parámetros, las mismas serán selladas con una cinta adhesiva especial. El oficial de la Compañía deberá hacer un informe que incluya la siguiente información:

(1) Fecha;

(2) Hora;

(3) Nombre de la sala de juegos;

(4) Nombre del oficial de la Compañía que llevó a cabo el procedimiento;

(5) Fabricante de la tragamonedas en la cual serán instalados los programas;

(6) Número de activo y serie de la tragamonedas;

(7) Localización de la tragamonedas en la sala de juegos;

(8) Información de cada una de las microfichas ("Eproms") que componen la programación de la tragamonedas, incluyendo el número del programa, la versión y cualquier otra codificación que describa cada uno de éstos; y

(9) Cualquier comentario que surja, incluyendo cualquier referencia a una intervención anterior sobre el MPU ó la máquina tragamonedas.

(j) Este formulario deberá estar prenumerado consecutivamente y tendrá un original y dos copias.

(k) El concesionario podrá mantener MPU de Reemplazo temporero con programas previamente sellados por la Compañía

para sustituir cualquier MPU que no permita el funcionamiento adecuado de cualquier máquina tragamonedas en la sala de juegos.

(l) Todo MPU de Reemplazo deberá estar:

(1) grabado con aquella identificación que designe el concesionario y la palabra "Reemplazo"; y

(2) estar almacenado en un lugar con acceso restringido.

(m) Cuando un MPU de Reemplazo sea instalado en una tragamonedas, el programa deberá de estar conforme con los cristales y las cintas de la tragamonedas. El Inspector o el oficial de la Compañía, junto con el técnico, deberán verificar que los sellos del MPU de Reemplazo no estén alterados y que la tragamonedas esté operando correctamente y harán un informe que incluirá la lectura del MPU de Reemplazo recién instalado y la lectura que contenía el MPU anterior. Después de terminar este proceso, la tragamonedas podrá comenzar a funcionar.

(n) Cuando el MPU removido sea reparado, el concesionario notificará a la Compañía para que éste sea inspeccionado antes de ser instalado en la tragamonedas. Si el oficial de la Compañía que lo inspecciona no encontrara anomalía alguna, el oficial de la Compañía localizará el informe previo donde se notificó el uso del MPU de Reemplazo y hará las anotaciones correspondientes indicando la fecha, hora en que fue reinstalado el MPU original y cualquier otra información que estime pertinente, incluyendo la lectura de los metros del MPU original y del MPU de Reemplazo. El MPU de Reemplazo será devuelto al área restringida de almacenamiento

y el concesionario será responsable de que se anote la devolución del MPU de Reemplazo en el registro de control.

(o) Todo MPU que sufra desperfectos que no puedan ser reparados será declarado inservible; disponiéndose, que el número de identificación de tal MPU no podrá ser utilizado en ningún otro MPU y el mismo será dado de baja en el libro de inventario indicando la fecha, nombre del técnico, firma del supervisor del concesionario y las razones por las cuales fue declarado inservible. Los programas que estén instalados en dicho MPU serán removidos y devueltos al gabinete de seguridad donde se mantienen las copias o si estos van a ser utilizados e instalados en otro MPU, se seguirá el procedimiento anteriormente descrito para el sellado de los mismos.

(p) Cuando el concesionario no tenga MPU de Reemplazo previamente sellados y necesite instalar programas sellados de un MPU que no funcione a un MPU de Reemplazo sin programas, el concesionario deberá notificar a la Compañía, indicando el nombre de la persona de contacto en la sala de juegos. Para propósitos de verificar esta operación, el oficial de la Compañía llevará a cabo aquellos procedimientos que entienda necesarios, incluyendo los dispuestos para máquinas tragamonedas nuevas en la sección 5.10 de este Reglamento.

Sección 5.12 <u>Procedimiento para efectuar intervenciones en las máquinas tragamonedas</u>.

(a) Cuando un jugador notifique cualquier mal funcionamiento de una máquina tragamonedas a un empleado del concesionario o cuando un empleado del concesionario se percate de la señal emitida por la luz de la torre o el sonido de cualquier máquina tragamonedas, un asistente de servicio

("attendant") deberá verificar el código que presenta la máquina y obtener cualquier información que pueda ser provista por el jugador.

(b) Si el asistente de servicio ("attendant") determina que la máquina tragamonedas requiere una intervención interna, el asistente de servicio ("attendant") deberá proceder de acuerdo a los sistemas de controles internos de seguridad establecidos por el concesionario y aprobados por la Compañía conforme a la sección 5.1 de este Reglamento.

(c) Si el mal funcionamiento de la tragamonedas no se puede corregir desde la parte de afuera de la máquina tragamonedas, el asistente de servicio ("attendant") procederá a abrir la tragamonedas y, luego de corregir el desperfecto y cerciorarse que la reparación fue correcta, procederá a llenar la bitácora que se provea para las intervenciones del asistente de servicio ("attendant") que estará ubicada dentro de la máquina tragamonedas según se dispone en la sección 5.13 de este Reglamento.

(d) Si el desperfecto requiere la intervención de un técnico, se procederá a poner la máquina tragamonedas fuera de servicio y se llenará un informe de mal funcionamiento ("malfunction report").

(e) El Inspector deberá ser notificado a la mayor brevedad posible de esta situación, y se le entregará copia del informe del mal funcionamiento. El Inspector incluirá esta información en el informe diario que prepare.

Sección 5.13 **Máquina tragamonedas; Diario de llaves y Diario de entradas.**

(a) Toda llave que sea removida del lugar seguro establecido conforme al párrafo (g) de la sección 5.6 de este Reglamento deberá, a más tardar, ser devuelta al final del turno del empleado del concesionario a quien se le entregó la llave. El concesionario establecerá un procedimiento para firmar toda salida y entrada de cualquier llave y este procedimiento deberá ser previamente aprobado por la Compañía.

(b) A menos que el concesionario posea una computadora conectada a las máquinas tragamonedas en la sala de juegos que automáticamente registre la información según se dispone a continuación, todo concesionario deberá llevar y mantener los diarios de autorización de entradas a las tragamonedas que se requieren en el párrafo (c) de esta sección.

(c) Toda vez que se abre una máquina tragamonedas o cualquier aparato conectado a la misma que pueda afectar la operación de la máquina tragamonedas se deberá registrar la información que se indica en:

(1) el inciso (d)(1) de esta sección en una forma titulada "Bitácora de Autorización para Attendant para Abrir Tragamonedas", si la máquina es abierta por un asistente de servicio ("attendant");

(2) el inciso (d)(2) de esta sección en una forma titulada "Bitácora de Autorización para Técnico para Abrir Tragamonedas", si la máquina es abierta por un técnico;

(3) el inciso (d)(3) de esta sección en una de las dos formas señaladas en los incisos (c)(1) y (2) anteriores,

si la máquina es abierta por cualquier persona autorizada que no sea un asistente de servicio ("attendant") o un técnico.

(d) Cada vez que cualquier máquina tragamonedas sea abierta por:

(1) Un asistente de servicio ("attendant") se registrará la siguiente información:

(i) la fecha;

(ii) la hora;

(iii) el número de licencia;

(iv) el propósito para abrir la tragamonedas; y

(v) la firma del asistente de servicio ("attendant") autorizado que esté abriendo la máquina.

(2) Un técnico se registrará la siguiente información:

(i) la fecha;

(ii) la hora;

(iii) el número de licencia;

(iv) el propósito para abrir la tragamonedas;

(v) la firma del técnico que esté abriendo la máquina; y

(v) la firma del supervisor del concesionario.

(e) Toda Bitácora de Autorización Para Abrir Máquinas será prenumerada, se mantendrá en la máquina tragamonedas y deberá tener, por lo menos, el número de serie del fabricante o el número de activo de esa máquina tragamonedas.

Sección 5.14 **<u>Procedimiento para efectuar rellenos de cilindros de pago ("hopper") en las máquinas tragamonedas</u>.**

(a) El asistente de servicio ("attendant") será la persona responsable de llevar a cabo todo relleno de un cilindro de pago ("hopper") en cualquier máquina tragamonedas.

(b) El asistente de servicio ("attendant") deberá primeramente verificar la necesidad de "rellenar" un cilindro de pago y si el asistente de servicio ("attendant") entiende que procede rellenar el cilindro de pago ("hopper") de una máquina tragamonedas deberá:

(1) Notificar al Inspector y a un oficial del concesionario con firma autorizada, quienes deberán acudir a la máquina tragamonedas para confirmar la necesidad de rellenar el cilindro de pago ("hopper");

(2) Una vez la necesidad de llenar el cilindro de pago ("hopper") haya sido confirmada conforme al inciso (1) anterior, completar el formulario provisto por la Compañía para estos propósitos y obtener las firmas del oficial del concesionario e Inspector que confirmaron la necesidad de relleno;

(3) Entregar el formulario así firmado a un cajero autorizado, quien firmará el formulario y entregará el dinero necesario para el relleno del cilindro de pago ("hopper") conforme a lo dispuesto en la sección 3.26.1 de este Reglamento.

(c) El Inspector deberá verificar, por medio de pesaje o a través de una máquina de conteo o cualquier otro equipo autorizado por la Compañía, que la cantidad de dinero

entregada sea correcta conforme a lo dispuesto en la sección 3.26.1 de este Reglamento.

(d) El asistente de servicio ("attendant") entonces procederá a recoger el dinero en el cajero y, acompañado por un empleado de seguridad, se trasladará a la máquina tragamonedas con el dinero y lo depositará en el cilindro de pago ("hopper").

(e) El asistente de servicio ("attendant") completará la bitácora a tenor con lo dispuesto en la sección 5.13 de este Reglamento y entregará copia del formulario procesado conforme al párrafo (b) anterior al Inspector, el cual procederá a registrar el relleno en el informe diario. La Compañía no reembolsará ningún relleno de cilindro de pago que no esté debidamente autorizado por el Inspector.

(f) La Compañía podrá imponer a todo concesionario aquella multa o sanción permitida por la Ley y este Reglamento que considere necesaria y adecuada cada vez que el Inspector encuentre una diferencia entre la cantidad de dinero que el cajero debió haber entregado conforme a lo dispuesto en el inciso (3) del párrafo (b) anterior y la cantidad de dinero realmente entregada, según surja de la verificación del dinero hecha por el Inspector conforme al párrafo (c) de esta sección.

Sección 5.15 **Pago de jackpot manual**.

(a) Cuando un cliente gane un "jackpot" de monedas o fichas que no sea total y automáticamente pagado directamente de la máquina tragamonedas, el asistente de servicio ("attendant") deberá:

(1) Todo concesionario de una franquicia de juegos emitida después de la fecha de vigencia de este Reglamento deberá, por lo menos sesenta (60) días antes de comenzar a operar su sala de juegos, someter a la Compañía dicho informe; y

(2) Todo concesionario con una franquicia de juego vigente a la fecha de vigencia de este Reglamento deberá, dentro de los noventa (90) días siguientes a la fecha de vigencia de este Reglamento, someter a la Compañía dicho informe.

(c) El informe deberá incluir descripciones narrativas y organigramas del sistema de control interno a ser utilizado por el concesionario, e incluirá, por lo menos, información sobre:

(1) Los controles administrativos incluyendo, pero sin limitarse a, los procedimientos y récords relativos al proceso de tomar decisiones que conduzcan a la autorización de transacciones;

(2) Los controles de contabilidad que tengan como objetivo principal salvaguardar los activos y la confiabilidad de los récords financieros y que están diseñados para proveer una garantía razonable de que:

(i) las transacciones se llevan a cabo conforme a la autorización general y específica de la gerencia;

(ii) las transacciones están siendo registradas según se necesita para la preparación de los informes financieros conforme con los principios de contabilidad generalmente aceptados y

para poder mantener una contabilidad de los activos;

(iii) el acceso a los activos sólo es permitido conforme a la autorización gerencial; y

(iv) los activos, según aparecen en los récords, son comparados con los activos existentes durante intervalos razonables y se toman las medidas necesarias con respecto a cualquier discrepancia.

(3) Los procedimientos y controles que garanticen, mediante el uso del departamento de seguridad de la sala de juegos, que la sala de juegos está constantemente protegida y segura durante la operación normal y durante cualquier emergencia ocasionada por cualquier mal funcionamiento del equipo, pérdida de energía, cualquier desastre natural o cualquier otra causa.

(4) Los parámetros y el procedimiento para prohibir la entrada a, o expulsar de la sala de juegos a personas que constituyan un entorpecimiento para la operación de juegos o que afecten el bienestar y la tranquilidad de los visitantes o empleados de la sala de juego a tenor con lo dispuesto en el Artículo 4 de la Ley; disponiéndose, que los parámetros y procedimientos así adoptados no podrán discriminar por razón de raza, color, nacimiento, origen o condición social, ni ideas políticas o religiosas.

(d) La Compañía revisará cada informe sometido a tenor con el párrafo (b) anterior y determinará si los sistemas de controles internos cumplen con los requisitos dispuestos en este Reglamento y cualquier norma emitida por la Compañía y si

proveen los controles adecuados y efectivos para la operación del concesionario. Si la Compañía encontrara cualquier deficiencia notificará la misma por escrito al concesionario, quien hará los ajustes necesarios para subsanar la deficiencia notificada e informará a la Compañía tales ajustes. La Compañía, una vez determine que los sistemas de controles internos sometidos ofrecen garantías para la protección e integridad de la operación de una sala de juegos, notificará su aprobación al concesionario.

(e) Todo cambio o modificación a cualquiera de los sistemas de controles internos aprobados deberá ser previamente aprobado por la Compañía. Todo concesionario que desee cambiar, modificar o alterar cualquiera sistema de controles internos deberá presentar por escrito a la Compañía una descripción del cambio y la causa que lo provoca antes de que el mismo pueda ser efectivo.

Sección 5.2 **Récords relativos al control propietario**.

(a) Además de cualquier otro récord o información requerida por este Reglamento, cada concesionario deberá mantener disponible para la inspección del Comisionado o de la Compañía la siguiente información relacionada con la titularidad y sus dueños:

(1) Si es una corporación:

(i) una copia certificada de sus artículos de incorporación y cualquier enmienda a éstos;

(ii) una copia de sus reglamentos y enmiendas a éstos;

(iii) una lista actualizada de todos los oficiales y directores;

(iv) las minutas de todas las reuniones de sus accionistas y directores;

(v) una lista actualizada de todos sus accionistas y los accionistas de sus afiliadas que incluya sus nombres y los nombres de los beneficiarios de las acciones donde el beneficiario tiene un interés propietario en cinco por ciento (5%) o más de cualquier clase de acción en circulación, sus direcciones, y el número de acciones poseídas por cada uno y la fecha de adquisición;

(vi) un récord completo de todas las transferencias de acciones;

(vii) un récord de las cantidades pagadas a la corporación por la emisión de acciones y cualquier otra contribución de capital y las fechas de éstas;

(viii) un récord, por accionista, de los dividendos distribuidos anualmente por la corporación; y

(ix) un récord de los salarios, jornales y otras remuneraciones, directos e indirectos, pagados durante el año fiscal o calendario, por la corporación, a todos los oficiales, directores y accionistas que en cualquier momento durante el año calendario o fiscal tuvieron un interés propietario, igual o mayor al cinco por ciento (5%) de las acciones de capital en circulación de cualquier tipo de acción.

(2) Si es una sociedad:

(i) una tabla que refleje las cantidades y las fechas de las contribuciones de capital, los nombres y las direcciones de los contribuyentes, el por ciento de interés en los activos netos, ganancias y pérdidas poseídas por cada uno;

(ii) un récord de los retiros de fondos o activos de la sociedad;

(iii) un récord de los salarios, jornales y otras remuneraciones, directos e indirectos, pagados a cada socio durante el año fiscal o calendario; y

(iv) una copia del acuerdo de sociedad.

(3) Si es propiedad de una sola persona:

(i) una tabla indicando el nombre y dirección del dueño y la cantidad y fecha de su inversión original;

(ii) un récord de las fechas y cantidades de cualquier inversión posterior a la original y los retiros; y

(iii) un récord de los salarios, jornales y otras remuneraciones, directos o indirectos, pagados al propietario durante el año calendario o fiscal.

(b) Excepto por lo que de otra manera autorice la Compañía, todos los récords relacionados a la titularidad estarán ubicados en los predios del hotel donde se encuentra la sala de juegos.

Sección 5.3 **Informes**.

Todo concesionario someterá mensualmente a la Compañía un informe que contenga el número de empleados del concesionario, la posición que éstos ocupan y aquella otra información que la Compañía requiera.

Sección 5.4 **Sistema televisivo de circuito cerrado ("STCC"); Departamento de control de vigilancia**.

(a) Todo concesionario de una franquicia de juegos deberá instalar en su sala de juegos un STCC conforme a las especificaciones aquí provistas.

(b) No obstante lo dispuesto en el párrafo (a) anterior, todo concesionario que posee una franquicia de juegos a la fecha de este Reglamento podrá solicitar a la Compañía que lo exima, por un período razonable durante el cual el concesionario llevará a cabo aquellos ajustes que sean necesarios, del cumplimiento de algunos de los requisitos del STCC dispuestos en esta sección.

(c) Todo concesionario de una franquicia de juegos deberá proveer acceso completo al lugar donde se encuentra el STCC, al STCC y a su señal a cualquier agente o representante autorizado de la Compañía y del Comisionado.

(d) Todo concesionario y miembro del departamento de vigilancia del concesionario deberá cumplir con cualquier petición de la Compañía y del Comisionado en la cual se solicita al concesionario que actúe sobre cualquiera de las siguientes:

(1) Proyectar en cualquiera de los monitores cualquier actividad o evento que sea posible captar por el STCC;

(2) Hacer una cinta de video y, si aplica, una grabación de audio, y tomar una fotografía de cualquier evento que sea posible captar por el STCC; disponiéndose que:

(i) El concesionario deberá preservar y guardar cada grabación o fotografía, según sea requerido por la Compañía; y

(ii) La Compañía tendrá acceso a toda grabación o fotografía.

(e) El STCC deberá, por lo menos, incluir lo siguiente:

(1) Cámaras sensitivas a la luz con capacidad de ángulo máximo ("zoom"), de examinar ("scan") y de inclinar ("tilt") para vigilar efectivamente en detalle y desde varios puntos, lo siguiente:

(i) La actividad de juego que se lleva a cabo en cada mesa de juegos en la sala de juegos;

(ii) La actividad de juego que se lleva a cabo en cada máquina tragamonedas de la sala de juegos;

(iii) Cualesquiera otras actividades en la sala de juegos;

(iv) Las operaciones que se llevan a cabo fuera y dentro de las jaulas ("cages") de cajeros, cualquier jaula ("cage") satélite y toda oficina relacionada con éstas;

(v) Los procesos de conteo de billetes, monedas o fichas que se llevan a cabo en cualquiera de los cuartos de conteo;

(vi) El movimiento de efectivo y fichas, "drop boxes" de las mesas de juego, cajas de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage boxes"), cubos ("slot drop buckets") y cajas de tragamonedas ("slot drop boxes") en la sala de juegos;

(vii) Las entradas y salidas de la sala de juegos y de los cuartos de conteo;

(viii) Cualquier otra área o actividad que la Compañía especifique;

(2) Unidades de video para grabar la señal de circuito cerrado producida por cualquier cámara del sistema. Por lo menos, cada unidad:

(i) Deberá poder sobreponer el tiempo y la fecha de la grabación en cada cinta de video usada con la unidad; y

(ii) Le deberá permitir al operador de la unidad, usando un metro, contador u otro aparato, o por otro método aprobado por la Compañía, identificar el punto en una cinta de video donde un evento en particular está grabado;

(3) Uno o más cuartos de vigilancia desde donde los empleados del departamento de vigilancia o agentes asignados a ellos por el concesionario, vigilarán constantemente las actividades en la sala de juegos; disponiéndose que todo cuarto de vigilancia podrá ser usado, según sea necesario, por

(1) verificar la validez de la combinación ganadora;

(2) Notificar al Inspector y a un oficial del concesionario con firma autorizada, quienes deberán acudir a la máquina tragamonedas para confirmar el premio;

(3) Completar el formulario provisto por la Compañía para este propósito; disponiéndose que:

(i) si el "jackpot" es de un enlace progresivo ("link"), o

(ii) aunque no sea de un enlace progresivo ("link"), es de dos mil quinientos dólares ($2,500.00) o más

se obtendrá aquella información sobre la identificación del cliente que la Compañía requiera.

(b) Todo formulario de pago deberá estar firmado por el asistente de servicio ("attendant") y el oficial autorizado del concesionario para que el cajero proceda a su pago, quien a su vez deberá firmar el mismo. El Inspector al finalizar el proceso procederá a firmar el formulario de pago.

(c) Si el premio es de un enlace progresivo ("link"), el concesionario tendrá la opción de que el pago del premio sea efectuado por la Compañía; disponiéndose entonces que el cajero de la sala de juegos no deberá firmar la hoja de pago ("voucher") y el Inspector firmará el original, lo entregará al cliente e instruirá sobre el método de cobro.

(d) La máquina tragamonedas deberá ser reactivada ("reset") para eliminar la condición de pago manual.

(e) El Inspector procederá a registrar todo pago manual de "jackpot" en su informe diario.

(f) La Compañía no reembolsará ningún premio que no esté debidamente autorizado por el Inspector.

Sección 5.16 Tragamonedas con sistema progresivo.

(a) Ningún concesionario de una franquicia de juegos podrá instalar u operar tragamonedas con sistema progresivo en su sala de juegos sin antes obtener la autorización escrita de la Compañía.

(b) A menos que la Compañía autorice otra cosa, toda tragamonedas con sistema progresivo en un casino tendrá, por lo menos, las siguientes características de identificación:

(1) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como un "metro progresivo", visible desde el frente de la máquina tragamonedas que aumenta a una tasa progresiva fija según las monedas insertadas en la máquina tragamonedas, y que informa al jugador la cantidad que puede ganarse si la combinación del "jackpot" progresivo aparece;

(2) Un aparato mecánico, eléctrico o electrónico, que se conocerá como un "metro de jackpot progresivo", el cual estará visible sin abrir la puerta y que continua y automáticamente registra el número de veces que se da un "jackpot" progresivo;

(3) Una llave y un "switch" para la llave aparte para reprogramar el "metro progresivo" o cualquier otro mecanismo para reprogramar que sea aprobado por la Compañía;

(4) Una llave aparte que cierra el compartimiento que contiene el metro progresivo u otros medios para prevenir alteraciones no autorizadas al metro progresivo.

(c) Todo concesionario que desee operar tragamonedas con sistema progresivo deberá presentar una petición a estos

efectos ante la Compañía. La Compañía, a su discreción, y bajo los términos y condiciones que entienda necesarios podrá aprobar o denegar la petición para operar tragamonedas con sistema progresivo en su sala de juegos y establecerá el modo de operar las mismas.

(d) La Compañía será responsable de llevar la contabilidad de toda tragamonedas con sistema progresivo.

Sección 5.17 **Procedimientos para la remoción de monedas y fichas de un cilindro de pago de una tragamonedas.**

(a) Si una máquina tragamonedas dejara de funcionar durante el proceso de pago de un premio y la máquina tragamonedas no pudiera ser arreglada prontamente, las monedas y fichas podrán ser removidas del cilindro de pago de una máquina tragamonedas para poder completar el pago del "jackpot" por la máquina tragamonedas. Las monedas o fichas podrán ser removidas del cilindro de pago de la máquina tragamonedas por un asistente de servicio ("attendant"), bajo la supervisión de un oficial autorizado del concesionario y el Inspector. La remoción de las monedas o fichas será documentada en el Diario de Autorización Para Abrir Tragamonedas a tenor con lo dispuesto en la sección 5.13 de este Reglamento.

(b) Si la cantidad de monedas o fichas en el cilindro no son suficientes para el pago del premio, el asistente de servicio ("attendant") procederá a completar el pago a tenor con el procedimiento dispuesto para el pago de "jackpots" manual dispuesto en la sección 5.15 de este Reglamento anotando en el formulario que se complete lo ocurrido.

(c) Si las monedas o fichas que han sido insertadas por un cliente no son registradas o devueltas al cliente por la máquina tragamonedas, el asistente de servicio ("attendant") podrá remover las monedas o fichas del cilindro de pago y devolvérselas al cliente bajo la supervisión de un oficial autorizado del concesionario y el Inspector. La remoción de las monedas o fichas será documentada en el Diario de Autorización Para Abrir Tragamonedas a tenor con lo dispuesto en la sección 5.13 de este Reglamento. El concesionario no podrá, bajo ningunas circunstancias, remover más monedas o fichas que el máximo número de monedas o fichas que pueden ser apostadas a la vez en una jugada en la máquina tragamonedas.

Sección 5.18 **Proceso de recaudación, conteo y contabilización de los dineros y fichas de las tragamonedas.**

(a) La Compañía será, con carácter exclusivo e indelegable, responsable de remover, contar y contabilizar todo el dinero y las fichas obtenidas en la operación de las máquinas tragamonedas.

(b) La Compañía coordinará con cada concesionario el día o los días específicos y el horario en que los oficiales autorizados de la Compañía llevarán a cabo la recaudación, conteo y contabilización de los dineros y las fichas de las tragamonedas ubicadas en su sala de juegos. La Compañía notificará al Comisionado el itinerario de las recaudaciones para cada sala de juegos.

(c) Antes de comenzar el proceso de recaudación, un oficial de la Compañía deberá notificar al empleado del departamento de vigilancia asignado al STCC que el proceso de

recaudación dará comienzo. El proceso de recaudación deberá ser grabado por el STCC.

(c) El contenido de los cubos ("slot drop buckets"), las cajas de tragamonedas ("slot drop boxes") y las cajas de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage boxes") deberá ser contado y contabilizado inmediatamente después de su remoción de las tragamonedas.

(d) Las siguientes personas única y exclusivamente podrán estar presentes durante el proceso de contar y contabilizar el dinero y las fichas de las tragamonedas:

(1) El personal autorizado de la Compañía;

(2) Un representante autorizado del concesionario; y

(3) Un representante autorizado del Comisionado. Disponiéndose que de no estar un representante autorizado del concesionario durante todo el proceso de contar y contabilizar el dinero y las fichas de las tragamonedas, se entenderá que el concesionario ha renunciado a cualquier reclamación que desee hacer en el futuro.

(e) No obstante lo dispuesto en el párrafo (d) anterior, solo el personal autorizado de la Compañía podrá abrir, contar y contabilizar el contenido de los cubos ("slot drop buckets"), las cajas de tragamonedas ("slot drop boxes") y las cajas de almacenaje de efectivo de tragamonedas ("slot cash storage boxes").

(f) El personal de la Compañía deberá vestir un mameluco de una pieza, sin bolsillos exteriores y sin ninguna apertura que no sea la del cuello, manos y pies.

(g) Inmediatamente antes de abrir y contar el contenido de los cubos ("slot drop buckets") y las cajas de tragamonedas ("slot drop boxes") o las cajas de almacenaje de efectivo ("slot cash storage boxes"), las puertas del cuarto de conteo deberán ser cerradas y un oficial de la Compañía deberá notificar al empleado del departamento de vigilancia asignado al STCC que el conteo dará comienzo.

(h) El departamento de vigilancia vigilará y hará una cinta de video, con la hora y fecha insertada en la misma, del proceso de conteo completo, incluyendo cualquier entrada a o salida del cuarto de conteo por cualquier persona durante el conteo. La cinta de video deberá ser retenida por el concesionario por un período de por lo menos quince (15) días de la fecha de grabación a menos que la Compañía requiera otra cosa.

(i) El concesionario deberá proveer la seguridad necesaria durante todo el proceso de recaudación y asistir a los oficiales de la Compañía en preparar el área para el proceso de recaudo.

Sección 5.19 Inspectores; Funciones.

(a) Los Inspectores serán los representantes directos de la Compañía en toda sala de juegos autorizada y velarán por el estricto cumplimiento de la Ley, del Reglamento y de las normas administrativas establecidas por la Compañía.

(b) Las funciones del Inspector serán, entre otras:

(1) Estar a cargo de la fiscalización de la operación de tragamonedas y de los juegos de mesa en la sala de juegos;

(2) Verificar que tanto el equipo, como la banca de dinero y cualquier otro aspecto relacionado a la operación de la sala de juegos esté de acuerdo a la Ley, al Reglamento y a cualquier norma administrativa emitida por la Compañía antes de abrir sus puertas al público y durante el horario de operaciones; disponiéndose que el Inspector, luego de obtener la autorización de su Supervisor, podrá ordenar el cese inmediato de la sala de juegos en situaciones extraordinarias y/o de emergencias;

(3) Inspeccionar los artefactos usados en la operación de juegos, tales como dados, barajas, ruedas de ruleta, cajetines de distribución de barajas, así como el mobiliario, de modo que puedan estar siempre seguros de que dichos artefactos y mobiliario cumplen con las disposiciones de este Reglamento o cualquier norma administrativa de la Compañía; disponiéndose que, si a juicio del Inspector el mobiliario, equipo, o parte del mismo, no reuniese las condiciones reglamentarias, éste podrá exigir que se cambie o prohibir su uso;

(4) Ser responsable de que todos los formularios relacionados con la operación estén debidamente completados y firmados por él;

(5) Decidir, en última instancia, dentro de la sala de juegos cualquier reclamación o controversia que surja en relación a la operación de tragamonedas y juegos de mesa, incluyendo situaciones relacionadas con torneos que se estén llevando a cabo; y

(6) Rendir, por escrito, a su supervisor un informe diario del desarrollo del juego de cada sala de juegos

inspeccionada, ofreciendo detalles de cualquier incidente suscitado y la acción tomada. El concesionario podrá solicitar, cuando lo entienda necesario, copia de cualquier informe rendido por el Inspector a la Compañía, y la Compañía, a su discreción, podrá decidir si se puede suministrar dicha copia.

(c) Cada Inspector, además, deberá comunicar a su supervisor y al gerente de la sala de juegos o a su representante cualquier violación que sea cometida por cualquier empleado de la sala de juegos.

(d) El Inspector tendrá libre acceso a cualquier facilidad dentro de la sala de juegos y a cualquier otra facilidad que contenga equipo de juegos de azar o que provea servicios a la sala de juegos. Disponiéndose que el acceso del Inspector estará limitado a gestiones relacionadas con su cargo.

(e) La decisión de un Inspector sobre cualquier materia relacionada con el juego o cualquier actividad dentro de una sala de juegos deberá ser acatada por el concesionario o gerente de dicha sala de juegos a menos que esta decisión haya sido modificada o revocada por un Supervisor; disponiéndose que, en caso de que el concesionario o gerente no estuviera de acuerdo con dicha decisión, el concesionario podrá solicitar por escrito la revisión a la Compañía dentro de las próximas setenta y dos (72) horas de tomada la decisión. El Director de Juegos deberá rendir su fallo dentro de un término que no excederá de diez (10) días después de sometida la solicitud de revisión. Esta decisión se considerará una orden final de la Compañía y solo podrá ser reconsiderada a tenor con los

procedimientos dispuestos en la sección 8.24 de este Reglamento.

Sección 5.20 **Facilidades para Inspectores y Supervisores**.

(a) Toda sala de juegos habilitará, para uso exclusivo del Inspector y su Supervisor, un escritorio cuyas características y ubicación dentro de la sala de juegos deberán ser previamente aprobadas por la División de Juegos.

(b) Todo concesionario deberá proveer un estacionamiento accesible al Inspector que esté en funciones. La ubicación del establecimiento deberá ser previamente aprobada por la División de Juegos.

CAPITULO 6

LICENCIA DE EMPLEADO

Sección 6.1 **Prohibición de empleo en sala de juegos; Requisitos de Licencia de Empleado**.

Ninguna persona natural podrá trabajar como empleado de un concesionario en una sala de juegos en Puerto Rico ni proveer servicios a un concesionario de una franquicia de juegos a menos que la persona posea una Licencia de Empleado vigente y emitida válidamente por la Compañía, según se dispone en este Capítulo. El requisito de la Licencia de Empleado le aplica tanto a los empleados gerenciales como a los no gerenciales que trabajen o estén directamente relacionados con una sala de juegos.

Sección 6.2 **Personas que deberán obtener una Licencia de Empleado**.

(a) Excepto por lo que de otra manera la Compañía autorice, toda persona natural que lleve a cabo o vaya a

llevar a cabo, o tenga o vaya a tener cualquiera de las funciones que se mencionan en los párrafos (b) y (c) de esta sección deberá obtener una Licencia de Empleado antes de comenzar a trabajar en una sala de juegos; disponiéndose, que la lista contenida en los párrafos (b) y (c) de esta sección no es exhaustiva sino ilustrativa, siendo el principio rector para determinar la necesidad de poseer una Licencia de Empleado el que la persona trabaje como empleado en una sala de juegos o esté directamente relacionado con una sala de juegos.

(b) Toda persona natural que vaya a ser empleada por un concesionario de una franquicia de juegos en una posición que incluya cualquiera de las siguientes responsabilidades o facultades, independientemente del título, deberá obtener una Licencia de Empleado:

(1) La supervisión de áreas específicas de la sala de juegos incluyendo, pero sin limitarse, a cualquier persona que:

(i) Se desempeña como gerente de un turno de la sala de juegos ("casino shift manager");

(ii) Se desempeña como un supervisor de una sección de mesas de juego;

(iii) Se desempeña como supervisor de "poker" de un turno;

(iv) Se desempeña como gerente o supervisor de un turno de la operación tragamonedas;

(v) Supervisa el arreglo y mantenimiento de las máquinas tragamonedas y las máquinas de cambiar billetes;

(vi) Supervisa la operación del departamento de vigilancia durante un turno;

(vii) Supervisa investigaciones de seguridad o la operación del departamento de seguridad durante un turno;

(viii) Se desempeña como gerente o supervisor de cualquier jaula ("cage");

(ix) Supervisa cualquier cuarto de conteo, ya sea "hard count" o "soft count"; o

(x) Supervisa la unidad de cobro de la sala de juegos.

(2) Facultad para desarrollar o administrar política o planes a largo plazo o para tomar decisiones discrecionales relativas a la operación de la sala de juegos, incluyendo, pero sin limitarse a toda persona que:

(i) Se desempeña como un oficial del concesionario;

(ii) Se desempeña como un gerente de la sala de juegos;

(iii) Se desempeña como gerente del departamento de tragamonedas;

(iv) Se desempeña como director de vigilancia;

(v) Se desempeña como director de seguridad;

(vi) Se desempeña como contralor;

(vii) Se desempeña como gerente de crédito;

(viii) Se desempeña como ejecutivo del departamento de auditoría;

(ix) Se desempeña como un gerente del departamento de MIS ("Management Information

Systems") o cualquier sistema de información de naturaleza similar;

(x) Administra un departamento de mercadeo;

(xi) Se desempeña como subgerente de un departamento necesario de la sala de juegos; o

(xii) Administra las operaciones administrativas de la sala de juegos.

(c) Toda persona natural que vaya a ser empleada por un concesionario de una franquicia de juego en una posición que incluya cualquiera de las siguientes responsabilidades relacionadas a la operación de la sala de juegos, o cuyas responsabilidades envuelvan predominantemente el mantenimiento o la operación de actividades o equipo de juego y activos asociados con el mismo, o a quien se le requiere que trabaje regularmente en un área restringida de la sala de juego, deberá obtener una Licencia de Empleado. Tales personas incluirán, pero no se limitarán, a cualquier persona que:

(1) Se desempeña como un "croupier";

(2) Conduce o supervisa cualquier juego de mesa;

(3) Lleva a cabo investigaciones y operaciones de vigilancia en una sala de juegos;

(4) Repara y mantiene equipo de juego, incluyendo pero sin limitarse a máquinas tragamonedas y máquinas de contar billetes;

(5) Asiste en la operación de máquinas tragamonedas y máquinas de contar billetes, incluyendo, pero sin limitarse a, personas que participan en el pago de "jackpots" y en el proceso de llenar los cilindros de pago, o que supervisan a tales personas;

(6) Identifica clientes con el propósito de ofrecerles obsequios basados en el volumen de juego actual del cliente, autoriza tales obsequios o determina la cantidad de tales obsequios;

(7) Analiza información sobre las operaciones de la sala de juegos y hace recomendaciones al personal clave de la sala de juegos sobre la promoción de la sala de juegos, obsequios, juegos, eventos especiales y clasificación de jugadores, entre otros;

(8) Entra información en sistemas computarizados relacionados con el juego o desarrolla, mantiene, instala u opera sistemas de programación de computadoras relacionados con el juego;

(9) Cobra y anota cheques de clientes o personales que sean rechazados y devueltos por un banco;

(10) Desarrolla programas de mercadeo para promover el juego en la sala de juegos;

(11) Procesa o mantiene información sobre solicitudes de crédito de la sala de juegos;

(12) Procesa monedas, dinero, fichas, o equivalentes en efectivo de la sala de juegos;

(13) Repara o mantiene el equipo del sistema de televisión de circuito cerrado como empleado del departamento de vigilancia de la sala de juegos;

(14) Está siendo adiestrada para ser un empleado de vigilancia;

(15) Provee seguridad física a una sala de juegos o área restringida de la misma;

(16) Controla o mantiene el inventario de máquinas tragamonedas, incluyendo piezas de reemplazo, equipo y herramientas usadas para el mantenimiento de las mismas;

(17) Posee responsabilidades asociadas con la instalación, mantenimiento u operación de las computadoras del sistema computarizado de la sala de juegos; o

(18) Supervisa a una persona a quien se le requiere tener una licencia como empleado de la sala de juegos.

Sección 6.3 **Alcance y aplicabilidad del licenciamiento de personas naturales**.

(a) Al determinar si una persona natural que provea servicios a un concesionario de una franquicia de juegos debe poseer una Licencia de Empleado, se presumirá que dicha persona deberá poseer una Licencia de Empleado si los servicios provistos por esa persona se caracterizan por cualquiera de los siguientes factores, siendo éstos indicativos de que existe una relación de empleo:

(1) La persona natural supervisará directamente a uno o más empleados del concesionario por un período de tiempo que no está relacionado con ningún proyecto específico o por un período de tiempo indefinido;

(2) El concesionario le retendrá impuestos locales y federales o hará las deducciones regulares para seguro por desempleo, seguro social, o cualesquiera de las otras deducciones de los pagos hechos a la persona natural requeridas por ley;

(3) La persona natural tendrá la oportunidad de participar en cualquier plan de beneficios que ofrece el

concesionario a sus empleados, incluyendo, pero sin limitarse a, los planes de salud, seguros de vida o planes de pensiones;

(4) La persona natural no mantendrá un negocio autónomo durante el tiempo que rinda los servicios al concesionario, ni solicitará o proveerá servicios a otros clientes, ni practicará un oficio o profesión a menos que no sea para beneficio del concesionario de la sala de juegos; o

(5) La persona natural tiene una solicitud de Licencia de Empleado pendiente en la Compañía o someterá dicha solicitud durante el tiempo que preste los servicios al concesionario, y el costo de la licencia ha sido o será pagado o reembolsado por el concesionario.

(b) La Compañía podrá, luego de considerar los factores en el párrafo (a) de esta sección y cualquier otra información pertinente, requerir a la persona natural que obtenga una Licencia de Empleado antes de proveer o continuar proveyendo cualquier servicio a un concesionario aunque exista un acuerdo en contrario entre el concesionario y la persona natural.

Sección 6.4 **Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empleado.**

(a) Todo solicitante de una Licencia de Empleado deberá proveer a la Compañía la información, documentación y garantías necesarias que establezcan mediante evidencia clara y convincente que:

(1) Es mayor de dieciocho (18) años de edad;

(2) Es ciudadano de los Estados Unidos de América o está autorizado conforme a la ley o reglamento federal aplicable a trabajar en los Estados Unidos de América, o es

residente legal de Puerto Rico antes del otorgamiento de la Licencia de Empleado;

(3) Posee buen carácter y buena reputación, además de ser honesto e íntegro;

(4) No ha sido convicto por un tribunal de justicia estatal, federal o de cualquier otra jurisdicción por cometer, intentar cometer o conspirar para cometer un delito de depravación moral, apropiación ilegal de fondos o robo, o cualquier violación a la Ley Núm. 4 de 23 de enero de 1971, según enmendada, y mejor conocida como la Ley de Sustancias Controladas, o cualquier violación a una ley relacionada con juegos de azar, o un delito que es contrario a la política pública declarada de Puerto Rico relacionada a la industria del juego.

(5) No tiene un impedimento físico o mental que impida ejercer su trabajo adecuadamente; y

(6) Ha aprobado un adiestramiento para "croupiers" en Puerto Rico, en caso de que fuera a trabajar en una mesa de juegos.

(b) El no cumplir con uno de los parámetros establecidos en el párrafo (a) anterior podrá ser razón suficiente para la Compañía denegar una solicitud de Licencia de Empleado.

Sección 6.5 **Forma DHP-E; Información personal requerida para solicitar Licencia de Empleado.**

(a) Como parte de la solicitud inicial de Licencia de Empleado dispuesta en la sección 6.7 de este Reglamento, todo solicitante deberá suministrar la siguiente información en la Forma DHP-E (Declaración de Historial Personal-Empleado) que proveerá la Compañía para tales efectos:

(1) Nombre, incluyendo apodos y nombres ficticios;

(2) Fecha de nacimiento;

(3) Dirección física y postal actual;

(4) Seguro social, cuya información se provee de forma voluntaria en conformidad con la Sección 7 del "Privacy Act", 5 U.S.C.A. §552a;

(5) Ciudadanía o status de inmigración o residencia en los Estados Unidos o en Puerto Rico;

(6) Número de teléfono de empleo actual, o en su defecto, el número de teléfono residencial;

(7) Estado civil e información sobre su familia inmediata;

(8) Historial de empleo, incluyendo empleos relacionados con el juego;

(9) Educación y entrenamiento;

(10) Otras licencias que posea o haya solicitado el solicitante en Puerto Rico o en cualquier otra jurisdicción, incluyendo:

(i) Cualquier licencia, permiso o registro requerido para participar en cualquier operación de juego legal; y

(ii) Cualquier denegación, suspensión o revocación de una licencia, permiso o certificación emitido por una agencia gubernamental;

(11) Procedimientos criminales o investigativos en Puerto Rico o en cualquier jurisdicción, incluyendo arrestos, delitos u ofensas.

(12) Nombre, dirección, teléfono y ocupación de personas que pudieran dar fe sobre el buen carácter y buena reputación del solicitante; y

(13) Declaración jurada ante notario público mediante la cual el solicitante declara que toda la información vertida en la solicitud es cierta.

(b) Todo solicitante de una Licencia de Empleado que ocupará una posición gerencial o de supervisión en una sala de juegos del tipo de las descritas en la sección 6.2(b) de este Reglamento deberá además someter la siguiente información, según se requiere en una sección de la Forma DHP-E (Declaración de Historial Personal-Empleado):

(1) Cualquier afiliación del solicitante con un concesionario de una franquicia de juegos o con compañías que controlan al concesionario y la posición que ocupa con o el interés que tiene en dicha entidad;

(2) Cualquier afiliación del solicitante con una empresa de servicio a casinos o con compañías que controlan a la empresa de servicio a casinos y la posición que ocupa con o el interés que tiene en dicha entidad;

Sección 6.6 **Licencia de Empleado Provisional**.

(a) La Compañía podrá emitir una Licencia de Empleado Provisional conforme a las siguientes reglas:

(1) El solicitante haya presentado una solicitud inicial o de renovación de Licencia de Empleado en la Compañía a la cual le falta algún documento que se evidencia que se encuentra en proceso de ser obtenido;

(2) Hayan transcurrido por lo menos quince (15) días desde la presentación de dicha solicitud completa a la Compañía;

(3) El concesionario certifica que:

(i) El solicitante será empleado de su sala de juegos dentro de un período que no excederá los próximos quince (15) días a partir de la presentación de la solicitud;

(ii) La Licencia de Empleado Provisional es necesaria para llenar tal vacante en carácter de emergencia para poder continuar la operación eficiente de la sala de juegos; y

(iii) Las circunstancias son extraordinarias y no tienen el propósito de afectar el procedimiento usual de licenciamiento.

Sección 6.7 **Solicitud inicial de una Licencia de Empleado**.

(a) Toda solicitud inicial de Licencia de Empleado deberá incluir:

(1) Un original debidamente completado y una fotocopia de la Forma DHP-E (Declaración de Historial Personal-Empleado), conforme a la sección 6.5 de este Reglamento;

(2) Los documentos para identificar al solicitante, según se dispone en la sección 6.14 de este Reglamento;

(3) Tres (3) retratos del solicitante tomados dentro de los doce (12) meses anteriores a la fecha de presentación de la solicitud de Licencia de Empleado, los cuales deberán estar grapados a la Forma DHP-E;

(4) Certificado de Antecedentes Penales de la Policía de Puerto Rico reciente;

(5) Los derechos a pagarse según se dispone en la sección 6.15 de este Reglamento.

(b) Toda solicitud inicial deberá ser presentada o enviada por correo a la Compañía a la dirección de la División de Juegos indicada en la sección 1.10 de este Reglamento.

Sección 6.8 **Procesamiento de la solicitud inicial de Licencia de Empleado**.

(a) La Compañía determinará si la solicitud inicial cumple con todos los requisitos dispuestos en este Reglamento y de encontrar cualquier deficiencia, notificará al solicitante la(s) deficiencia(s) dentro de los veinte (20) días siguientes de la presentación de la solicitud inicial en la Compañía. Excepto por lo dispuesto en la sección 6.6 de este Reglamento, la Compañía no evaluará ninguna solicitud inicial incompleta.

(b) Una vez la Compañía haya determinado que la solicitud inicial presentada está completa, la Compañía deberá:

(1) Aceptar la solicitud e iniciar el procedimiento de consideración de la misma;

(2) Informar por escrito al solicitante o su representante, si alguno, que la solicitud ha sido aceptada para consideración. Dicha notificación incluirá, además:

(i) La fecha de dicha aceptación;

(ii) El número del expediente de la solicitud; Y

(iii) Un apercibimiento al solicitante de que el hecho que la solicitud haya sido aceptada para consideración no significa que el solicitante ha cumplido con los requisitos de la Ley o del Reglamento para expedir la licencia;

(3) Analizar y evaluar la información ofrecida en la solicitud y cualquier otra información necesaria para determinar si se debe conceder la licencia solicitada;

(4) Tomar una decisión respecto a la licencia solicitada; y

(5) Notificar al solicitante de la decisión tomada. Si la decisión consiste en la denegatoria de la licencia, la Compañía informará al solicitante la razón o razones para la denegatoria y de su derecho a solicitar una reconsideración de la decisión de la Compañía siguiendo los procedimientos adjudicativos dispuestos en la sección 8.24 de este Reglamento. Para propósitos de este Reglamento, una denegatoria de una solicitud inicial de licencia se considerará una orden final de la Compañía.

(c) La Compañía, en cualquier momento, podrá requerir al solicitante de una Licencia de Empleado cualquier otra información que estime necesaria para tomar la decisión respecto a la solicitud.

Sección 6.9 **Vigencia de la Licencia de Empleado**.

(a) Toda Licencia de Empleado será expedida por la Compañía por un término de un (1) año.

(b) No obstante lo dispuesto en el párrafo (a) anterior, la Compañía podrá, según lo entienda necesario, expedir

cualquier Licencia de Empleado con un período de vigencia menor.

Sección 6.10 **Fecha para someter solicitud de renovación de Licencia de Empleado.**

Todo poseedor de una Licencia de Empleado deberá renovar su licencia presentando ante la Compañía una solicitud de renovación de Licencia de Empleado. La solicitud de renovación completa deberá ser presentada a la Compañía no más tarde del último día del mes anterior al mes en que expira la licencia.

Sección 6.11 **Solicitud de renovación de una Licencia de Empleado.**

(a) La solicitud de renovación de una Licencia de Empleado deberá incluir:

(1) Un original debidamente completado y una fotocopia de la Forma DHP-ER (Declaración de Historial Personal-Empleado Renovación), la cual contendrá toda la información que haya cambiado desde la fecha de solicitud de la Licencia de Empleado inicial o de la última renovación;

(2) Los documentos para identificar al solicitante, según se dispone en la sección 6.14 de este Reglamento;

(3) Tres (3) retratos del solicitante tomados dentro de los doce (12) meses anteriores a la fecha de presentación de la solicitud de Licencia de Empleado, los cuales deberán estar grapados a la Forma DHP-ER;

(4) Certificado de Antecedentes Penales de la Policía de Puerto Rico reciente;

(5) Los derechos a pagarse según se dispone en la sección 6.15 de este Reglamento.

(b) Toda solicitud de renovación deberá ser presentada o enviada por correo a la Compañía a la dirección de la División de Juegos indicada en la sección 1.10 de este Reglamento.

(c) Toda persona que dejara de someter una solicitud de renovación completa a tenor con esta sección o según lo dispuesto en el párrafo (a) de la sección 6.12 de este Reglamento, se considerará que no ha presentado una solicitud de renovación a la Compañía y su licencia será cancelada en la fecha de expiración.

(d) Toda persona cuya licencia vigente sea cancelada a tenor con esta sección podrá, antes de la fecha de expiración de la licencia vigente, o en cualquier momento después de la expiración, solicitar una Licencia de Empleado; disponiéndose que, su solicitud, para todos los propósitos de este Reglamento, se considerará una solicitud inicial de Licencia de Empleado y deberá cumplir con las secciones 6.7 y 6.8 de este Reglamento.

Sección 6.12 **Procesamiento de la solicitud de renovación de Licencia de Empleado**.

(a) La Compañía determinará si la solicitud de renovación presentada cumple con todos los requisitos dispuestos en este Reglamento y de encontrar cualquier deficiencia notificará al solicitante la(s) deficiencia(s) dentro de los quince (15) días siguientes de la presentación de la solicitud de renovación en la Compañía; disponiéndose, que la Compañía podrá, a su discreción y dependiendo de la magnitud de la(s) deficiencia(s) notificadas, conceder una oportunidad para que el solicitante subsane cualquier

deficiencia notificada dentro del término y bajo las condiciones que la Compañía determine en dicho momento. Toda solicitud cuya deficiencia haya sido subsanada a tenor con lo antes dispuesto se considerará que fue sometida completa dentro del término requerido en este Reglamento.

(b) Al recibo de una solicitud de renovación de Licencia de Empleado debidamente completada y sometida a la Compañía dentro del término requerido en este Reglamento, la Compañía realizará la investigación que estime necesaria.

(c) La Compañía deberá tomar una decisión sobre cada solicitud de renovación de licencia completa que haya sido presentada dentro de un término razonable después de su presentación.

(d) La Compañía notificará al solicitante de la decisión tomada. Si la decisión consiste en la denegatoria de la renovación de la licencia, la Compañía informará al solicitante la razón o razones para la denegatoria y de su derecho a solicitar una reconsideración de la decisión de la Compañía siguiendo los procedimientos adjudicativos dispuestos en la sección 8.24 de este Reglamento. Para propósitos de este Reglamento una denegatoria de una solicitud de renovación de licencia se considerará una orden final de la Compañía.

Sección 6.13 <u>Responsabilidad de establecer cualificaciones y divulgar y cooperar</u>.

(a) Será responsabilidad de cada solicitante el producir la información, documentación y garantías requeridas para establecer mediante evidencia clara y convincente que sus cualificaciones están en conformidad con la Ley y el Reglamento.

(b) Será responsabilidad continua de todo solicitante o poseedor de una Licencia de Empleado el proveer toda la información, documentación y garantías referentes a las cualificaciones requeridas por la Compañía, y de cooperar con la Compañía. Cualquier negativa de un solicitante de cumplir con una solicitud formal de información, evidencia o testimonio de la Compañía será causa suficiente para la denegación o revocación de la licencia.

Sección 6.14 Identificación del solicitante.

(a) Todo solicitante de una Licencia de Empleado deberá establecer su identidad con certeza razonable.

(b) El solicitante deberá establecer su identidad mediante una de las siguientes maneras:

(1) Presentando uno (1) de los documentos auténticos siguientes:

(i) Pasaporte válido de los Estados Unidos de América;

(ii) Certificación de Ciudadanía de los Estados Unidos, o Certificado de Naturalización, expedida por el Departamento de Justicia Federal, Servicio de Inmigración y Naturalización ("Immigration and Naturalization Service" o "INS");

o

(iii) Una tarjeta de residente permanente vigente emitida por el INS, la cual contenga una fotografía; o

(2) Presentando dos (2) de los documentos auténticos siguientes:

(i) Copia certificada del certificado de nacimiento expedida por la agencia gubernamental correspondiente;

(ii) Licencia de conducir vigente que contenga una fotografía o información sobre el nombre, fecha de nacimiento, sexo, altura, color de ojos y dirección del solicitante;

(iii) Tarjeta de identificación vigente expedida por el Departamento de la Defensa Federal a personas que sirven en el servicio militar de los Estados Unidos o sus dependencias que contenga una fotografía o información sobre el nombre, fecha de nacimiento, sexo, altura, color de ojos y dirección del solicitante;

(iv) Tarjeta de identificación de estudiante vigente que contenga una fotografía, número de estudiante o número de seguro social, fecha de expiración, el sello o logo de la institución que la expidió, y la firma del poseedor de la tarjeta;

(v) Tarjeta de identificación vigente expedida por una agencia del gobierno federal o estatal que contenga una fotografía o información sobre el nombre, fecha de nacimiento, sexo, altura, color de ojos y dirección del solicitante;

(vi) Tarjeta de identificación vigente expedida por el Servicio de Inmigración y Naturalización conteniendo una fotografía o información sobre el nombre, fecha de nacimiento,

sexo, altura, color de ojos y dirección del solicitante; o

(vii) Un pasaporte extranjero que no haya expirado autorizado por el Servicio de Inmigración y Naturalización.

Sección 6.15 Derechos a pagar.

Los derechos a pagar por la solicitud inicial o de renovación de Licencia de Empleado serán determinados por la Compañía basándose en la posición que ocupa el empleado; disponiéndose que tales derechos no serán menores de veinticinco dólares ($25.00), ni mayores de trescientos dólares ($300.00).

Sección 6.16 Información falsa.

La Compañía denegará cualquier solicitud de Licencia de Empleado a todo solicitante que someta información falsa o engañosa durante el procedimiento de solicitud.

Sección 6.17 Imposibilidad de trabajar con licencia expirada.

Ninguna persona que posea una Licencia de Empleado expirada podrá trabajar en una posición o ejerciendo funciones para las cuales se requiere dicha licencia.

Sección 6.18 Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos.

(a) Toda obligación de pago de derechos que surja de este Reglamento deberá ser pagada en su totalidad aún cuando la persona desista de su solicitud de Licencia de Empleado.

(b) No se devolverán cantidades pagadas por concepto de derechos de licencia.

Sección 6.19 **Cargos administrativos misceláneos**.

(a) Toda Licencia de Empleado extraviada será reemplazada por la Compañía a un costo de diez dólares ($10.00), a ser sufragado por el empleado.

(b) Cualquier cambio que solicite el empleado a la Licencia de Empleado que no haya sido ocasionado por una omisión o negligencia de la Compañía conllevará un cargo de diez dólares ($10.00), a ser sufragado por el empleado.

Sección 6.20 **Cambio de Posición**.

Toda persona natural que se desempeña en cualquiera de las funciones que se señalan en el párrafo (c) de la sección 6.2 de este Reglamento o que sea de una naturaleza similar a éstas y que por cualquier razón sus funciones cambien a cualquiera de las funciones que se señalan en el párrafo (b) de la sección 6.2 de este Reglamento o que sea de una naturaleza similar a éstas deberá presentar una solicitud nueva a la Compañía conforme a lo dispuesto en la sección 6.11 de este Reglamento dentro de los quince (15) días siguientes de su cambio de posición.

Sección 6.21 **Portación de Licencias y Credenciales**.

(a) Todo persona a quién la Compañía le ha emitido una Licencia de Empleado deberá portar, en su persona de manera visible y conspicua, la Licencia de Empleado, en todo momento mientras esté desempeñando sus funciones.

(b) Ningún concesionario permitirá que una persona trabaje en su sala de juego sin éste portar la Licencia de Empleado según se provee en el párrafo (a) anterior.

Sección 6.22 Autoridad.

(a) Nada de lo dispuesto en este Capítulo se interpretará que limita la autoridad y facultad que tiene la Compañía para en cualquier momento:

(1) Investigar las cualificaciones de cualquier poseedor de una Licencia de Empleado; y

(2) Suspender y/o revocar una Licencia de Empleado si el poseedor de la licencia no cumple con los requisitos dispuestos en la Ley o en el Reglamento.

Sección 6.23 Disposiciones transitorias.

(a) Toda persona que a la fecha de vigencia de este Reglamento posea una licencia válida emitida por la Compañía:

(1) Continuará ejerciendo sus funciones bajo esa licencia hasta la fecha de expiración de la misma; y

(2) Renovará, por un (1) año a partir de la fecha de vigencia de este Reglamento, dicha licencia a tenor con los procedimientos existentes para la renovación de licencias inmediatamente antes de la fecha de vigencia de este Reglamento.

(b) La Compañía, por el próximo año a partir de la fecha de vigencia de este Reglamento:

(1) Evaluará y emitirá toda solicitud de renovación de una licencia existente a la fecha de vigencia de este Reglamento bajo los mismos criterios y parámetros existentes inmediatamente antes de la fecha de vigencia de este Reglamento; y

(2) Utilizará y aplicará los mismos criterios y parámetros existentes inmediatamente antes de la fecha de

vigencia de este Reglamento para revocar o suspender una licencia existente a la fecha de vigencia de este Reglamento.

(c) Luego de transcurrir el período del año dispuesto en los párrafos (a) y (b) anteriores, toda persona que a la fecha de vigencia de este Reglamento posea una licencia válida emitida por la Compañía deberá someter una solicitud inicial de Licencia de Empleado conforme a este Reglamento por lo menos un (1) mes antes de la fecha de expiración de la vigencia de su licencia.

(d) Toda persona que a la fecha de vigencia de este Reglamento no posea una licencia de la Compañía para ejercer sus funciones, y que a tenor con lo dispuesto en este Reglamento necesitara una Licencia de Empleado, deberá someter una solicitud inicial dentro de los siguientes treinta (30) días de la fecha de vigencia de este Reglamento.

(e) Excepto por lo anteriormente dispuesto, toda persona deberá cumplir con todas las disposiciones de este Reglamento a partir de la fecha de vigencia de este Reglamento.

CAPITULO 7

LICENCIA DE EMPRESA DE SERVICIO DE CASINO Y LICENCIA DE EMPLEADO DE EMPRESA DE SERVICIO

Sección 7.1 Prohibición de hacer negocios.

(a) Ninguna empresa proveerá equipo o servicios relacionados con la operación de una sala de juegos, o los juegos, o de otro modo hará negocios relacionados con actividades de una sala de juegos con un concesionario que posea una franquicia de juegos, sus empleados o agentes, a menos que posea una Licencia de Empresa de Servicio vigente y

emitida válidamente por la Compañía a tenor con este Reglamento.

(b) Ninguna empresa fabricará, venderá o arrendará, distribuirá, reparará o proveerá servicios de mantenimiento a máquinas tragamonedas en Puerto Rico a menos que posea una Licencia de Empresa de Servicio vigente y emitida válidamente por la Compañía a tenor con este Reglamento.

Sección 7.2 **Parámetros para determinar la necesidad de una Licencia de Empresa de Servicio.**

(a) Toda empresa que satisfaga uno o más de los siguientes criterios se considerará una empresa de servicio de casino y, a menos que la Compañía autorice de manera distinta o no indique lo contrario en este Reglamento, deberá obtener una Licencia de Empresa de Servicio para llevar a cabo negocios en Puerto Rico:

(1) La empresa fabrica, vende o arrienda, suple o distribuye aparatos, máquinas, equipo, accesorios, objetos o artículos que:

(i) están diseñados específicamente para usarse en la operación de una sala de juegos;

(ii) se necesitan para llevar a cabo un juego autorizado;

(iii) tienen la capacidad para afectar el resultado de la jugada de un juego autorizado; o

(iv) tienen la capacidad para afectar el cálculo, almacenaje, cobro o control de los ingresos brutos;

(2) La empresa provee servicios de mantenimiento o repara equipos de juego, incluyendo máquinas tragamonedas;

(3) La empresa provee servicios directamente relacionados a la operación, reglamentación o administración, entre otros, de una sala de juegos;

(4) La empresa provee aquellos otros artículos o servicios que la Compañía ha determinado que se utilizan en o son incidentales al juego, o a una actividad de una sala de juegos y que, por lo tanto, requieren una licencia de la Compañía para así proteger la confianza, credibilidad e integridad de la industria de juego de Puerto Rico;

(5) Escuelas que enseñan juegos de azar y técnicas de juego en Puerto Rico; y

(6) Proveedores de servicios de informes de crédito para casinos y suplidores de servicios de seguridad para casinos.

(b) El listado contenido en el párrafo (a) anterior no es exhaustivo, sino ilustrativo.

Sección 7.3 **Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empresa de Servicio.**

(a) Todo solicitante de una Licencia de Empresa de Servicio deberá suministrar a la Compañía la información, documentación y garantías necesarias que establezcan mediante evidencia clara y convincente:

(1) Que posee una Licencia de Empresa de Servicio de Casino ("Casino service industry license") vigente y emitida válidamente por el "Casino Control Commissioner" del estado de Nueva Jersey, disponiéndose que la Compañía podrá eximir a cualquier solicitante de cumplir con este requisito bajo aquellos términos y condiciones que la Compañía considere

necesarios para la protección de la integridad del juego en Puerto Rico;

(2) La estabilidad, integridad y responsabilidad económica del solicitante;

(3) El buen carácter (si es un individuo), honestidad e integridad del solicitante;

(4) Que los dueños, el personal administrativo y de supervisión, los empleados principales y los representantes de ventas del solicitante cumplen con los parámetros dispuestos en la sección 7.10 de este Reglamento;

(5) La integridad de los inversionistas, acreedores hipotecarios, fiadores, y tenedores de bonos, pagarés y otras evidencias de deuda que estén de alguna forma relacionados con la empresa; y

(6) La integridad de todos los oficiales, directores, y fiduciarios del solicitante.

Sección 7.4 **Solicitud inicial para una Licencia de Empresa de Servicio**.

(a) La solicitud inicial de una Licencia de Empresa de Servicio consistirá de:

(1) Un original y una copia de los siguientes documentos:

(i) Evidencia que pruebe que es una empresa de servicio de casino ("casino service industry") autorizada por el "Casino Control Commissioner" del estado de Nueva Jersey. Esta evidencia incluirá:

(A) cualquier enmienda a la licencia,

(B) prueba de la validez de la licencia, y

(C) fecha de expiración de la licencia;

(ii) La Forma DEC-EMPRESA (Divulgación de Entidad Comercial - Empresa de Servicio de Casino) a ser completada por el solicitante y por cada compañía matriz ("holding company") del solicitante;

(iii) La Forma DPPRES (Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio) a ser completada por cada persona natural que deba ser cualificada por la Compañía a tenor con la sección 7.9 de este Reglamento; y

(2) Los derechos a pagarse, según se dispone en la sección 7.7 de este Reglamento.

(b) Toda solicitud inicial deberá ser presentada o enviada por correo a la Compañía a la dirección de la División de Juegos indicada en la sección 1.10 de este Reglamento.

(c) La Compañía no evaluará una solicitud inicial de Licencia de Empresa de Servicio a menos que venga acompañada por toda la información requerida en este Reglamento, incluyendo todos los documentos solicitados en el párrafo (a) anterior; disponiéndose, que toda solicitud incompleta que sea presentada a la Compañía se entenderá como si no hubiera sido presentada.

Sección 7.5 **Vigencia de la Licencia; renovación**.

(a) Toda Licencia de Empresa de Servicio será expedida por la Compañía por un término de dos (2) años.

(b) No obstante lo dispuesto en el párrafo (a) anterior, la Compañía podrá, según lo entienda necesario, expedir

cualquier Licencia de Empresa de Servicio por un período de vigencia menor.

Sección 7.6 **Solicitud de renovación de Licencia de Empresa de Servicio.**

(a) Toda solicitud de renovación de Licencia de Empresa de Servicio deberá ser sometida no más tarde de los ciento veinte (120) días antes de la fecha de expiración de dicha licencia.

(b) La solicitud de renovación de una Licencia de Empresa de Servicio deberá incluir:

(1) Un original debidamente completado y una fotocopia de:

(i) Aquella evidencia que pruebe que es una empresa de servicio de casino ("casino service industry") autorizada por el "Casino Control Commissioner" del estado de Nueva Jersey. Esta evidencia incluirá:

(A) cualquier enmienda a la licencia,

(B) prueba de la validez de la licencia,

y

(C) fecha de expiración de la licencia;

o

aquella información que la Compañía pueda requerir si el solicitante ha sido eximido por la Compañía del requisito de poseer una licencia en Nueva Jersey;

(ii) La Forma DEC-EMPRESA (Divulgación de Entidad Comercial - Empresa de Servicio de Casino), la cual contendrá toda la información que haya

cambiado desde la fecha de solicitud de la Licencia de Empresa de Servicio inicial o de la última renovación, a ser completada por el solicitante y por cada compañía matriz ("holding company") del solicitante;

(iii) La Forma DPPRES (Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio) a ser completada por cada persona natural que debe ser cualificada a tenor con la sección 7.9 de este Reglamento, y que no haya sido cualificada por la Compañía; y

(iv) La Forma DPPRES-R (Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio-Renovación) a ser completada por toda persona natural requerida a ser cualificada a tenor con la sección 7.9 de este Reglamento y que ya ha sido cualificada anteriormente por la Compañía;

(2) Los derechos a pagarse según se dispone en la sección 7.7 de este Reglamento.

Sección 7.7 Derechos de licencia.

Los derechos a pagar por la solicitud inicial o de renovación de Licencia de Empresa de Servicio serán determinados por la Compañía; disponiéndose que tales derechos no serán menores de quinientos dólares ($500.00), ni mayores de cinco mil dólares ($5,000.00).

Sección 7.8 Criterios de descualificación.

(a) La Compañía podrá denegar una Licencia de Empresa de Servicio a cualquier solicitante que, a juicio de la Compañía:

(1) no haya probado mediante evidencia clara y convincente que el solicitante y cualquiera de las personas requeridas a cualificarse a tenor con este Reglamento están en efecto debidamente cualificadas, o

(2) haya violado cualquiera de las disposiciones de la Ley o el Reglamento.

Sección 7.9 **Requisitos de cualificación previo al otorgamiento de una Licencia de Empresa de Servicio.**

(a) La Compañía no emitirá Licencia de Empresa de Servicio a empresa alguna a menos que el solicitante haya establecido con anterioridad las cualificaciones individuales de cada una de las siguientes personas:

(1) La empresa;

(2) La(s) empresa(s) matriz(ces) ("holding company(ies)") de la empresa;

(3) Todo titular de la empresa que tenga, directa o indirectamente, algún interés en o sea titular de más del cinco por ciento (5%) de la empresa;

(4) Todo titular de una compañía matriz de la empresa ("holding company") que la Compañía estime necesario para poder fomentar los propósitos de la Ley y del Reglamento;

(5) Todo director de la empresa, excepto aquel director que, en la opinión de la Compañía, no está significativamente involucrado en o relacionado con la administración de la empresa;

(6) Todo oficial de la empresa que está significativamente involucrado en o que tiene autoridad sobre la forma en que se lleva a cabo el negocio relacionado con las

actividades de una sala de juegos y todo oficial que la Compañía considere conveniente para proteger el buen carácter, la honestidad y la integridad de la empresa;

(7) Todo oficial de una compañía matriz de la empresa que la Compañía entiende conveniente para proteger el buen carácter, la honestidad y la integridad de la empresa;

(8) Todo empleado que supervisa la oficina regional o local que emplea a los representantes de venta que solicitarán negocios o negociarán directamente con el concesionario de una franquicia de juegos;

(9) Todo empleado que fungirá como un representante de ventas o que se dedicará regularmente a solicitar negocios de cualquier concesionario en Puerto Rico;

(10) Cualquier otra persona que la Compañía considere que deba ser cualificada.

(b) Para establecer las cualificaciones individuales, las personas especificadas en los incisos (a)(1) y (a)(2) de esta sección deberán llenar la Forma DEC-EMPRESA, cuyos requisitos se detallan en la sección 7.16 de este Reglamento.

(c) Para establecer las cualificaciones individuales, las personas especificadas en los incisos (a)(3) al (a)(10) de esta sección deberán llenar la Forma DPPRES (Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicios) según se dispone en la sección 7.17 de este Reglamento.

Sección 7.10 **Parámetros generales para cualificar como persona relacionada con una empresa de servicio de casino.**

(a) Todo persona natural a quien, por su relación con una solicitante de Licencia de Empresa de Servicio, se le

requiere cualificar deberá proveer a la Compañía la información, documentación y garantías necesarias que establezcan mediante evidencia clara y convincente:

(1) Su relación con la empresa;

(2) Que es mayor de dieciocho (18) años de edad;

(3) Que posee buen carácter y buena reputación, además de ser honesto e íntegro; y

(4) Que no ha sido convicto por un tribunal de justicia estatal, federal o de cualquier otra jurisdicción por:

(i) cometer, intentar cometer o conspirar para cometer un delito de depravación moral, apropiación ilegal de fondos o hurto, o cualquier violación a una ley relacionada con juegos de azar, o un delito que es contrario a la política declarada de Puerto Rico relacionada a la industria del juego; o

(ii) cometer, intentar cometer o conspirar para cometer un delito que es un delito grave en Puerto Rico o una ofensa en otra jurisdicción que sería un delito grave si se cometiera en Puerto Rico.

(b) El no cumplir con uno de los requisitos establecidos en el párrafo (a) anterior será razón suficiente para la Compañía denegar una solicitud de Licencia de Empresa de Servicio.

Sección 7.11 **<u>Investigaciones; Información suplementaria; Aprobación cambio</u>.**

(a) La Compañía podrá, a su discreción, realizar cualquier investigación con relación a un solicitante o cualquier persona relacionada con un solicitante que estime pertinente, ya sea al momento de la solicitud inicial o en cualquier momento subsiguiente.

(b) Será deber continuo de todo solicitante o poseedor de una Licencia de Empresa de Servicio cooperar cabalmente con la Compañía durante cualquier investigación y proveer la información suplementaria que la Compañía solicite.

(c) El solicitante deberá presentar a la Compañía para su aprobación todo cambio en el solicitante o poseedor de una Licencia de Empresa de Servicio cuyo estado original era una condición impuesta por la Compañía para la concesión de la Licencia de Empresa de Servicio inicial o de la renovación de dicha Licencia; disponiéndose que cualquier cambio en la titularidad del solicitante o del poseedor de una Licencia de Empresa de Servicio o cualquier cambio en la titularidad de cualquier compañía matriz o intermediaria de la empresa que represente un cinco por ciento (5%) o más del total de acciones en circulación o de la participación total en la misma, excepto cuando la compañía matriz o intermediaria sea una corporación de emisión pública, no aprobado por la Compañía será causa suficiente para invalidar cualquier licencia o aprobación previa concedida por la Compañía. El propuesto nuevo titular deberá someter a la Compañía una

solicitud inicial de Licencia de Empresa de Servicio y evidenciar que está cualificado para recibir la misma.

Sección 7.12 **Causas para la suspensión, falta de renovación o revocación de una Licencia de Empresas de Servicio.**

(a) Cualquiera de las siguientes razones se considerará causa suficiente para la suspensión, denegatoria de renovación o revocación de una Licencia de Empresa de Servicio:

(1) Violación de cualquier disposición de la Ley o del Reglamento;

(2) Conducta que descualificaría al solicitante, o a cualquier otra persona requerida a ser cualificada por la Compañía;

(3) Dejar de cumplir con cualquier ley, reglamento, ordenanza federal, estatal o municipal aplicable;

(4) La desviación material de alguna representación hecha en la solicitud de la Licencia de Empresa de Servicio.

(b) No obstante lo dispuesto en el inciso (a) anterior, cualquier otra causa que la Compañía entiende razonable se considerará causa suficiente para la suspensión, denegación de renovación o revocación de una Licencia de Empresa de Servicio.

Sección 7.13 **Autorización especial para llevar a cabo una transacción comercial en ausencia de una Licencia de Empresa de Servicio.**

(a) La Compañía, a su discreción, podrá permitir que un solicitante de una Licencia de Empresa de Servicio lleve a cabo una transacción comercial con un concesionario de una franquicia de juegos antes de que tal empresa de servicio haya

obtenido la Licencia de Empresa de Servicio requerida siempre que:

(1) El solicitante haya presentado en la Compañía una solicitud completa para Licencia de Empresa de Servicio;

(2) Hayan transcurrido por lo menos treinta (30) días desde la presentación de dicha solicitud completa a la Compañía; y

(3) El concesionario presente a la Compañía una petición de autorización especial para llevar a cabo una transacción comercial en ausencia de Licencia de Empresa de Servicio que contenga:

(i) razones suficientes que convenzan a la Compañía a conceder la autorización especial a la empresa; y

(ii) una descripción detallada de la transacción comercial que desea llevar a cabo.

(b) La Compañía evaluará dicha petición de autorización especial para llevar a cabo una transacción comercial en ausencia de Licencia de Empresa de Servicio y notificará por escrito su decisión dentro de un período razonable.

(c) Toda transacción comercial llevada a cabo bajo una autorización especial en ausencia de una Licencia de Empresa de Servicio deberá ser notificada a la Compañía por la empresa y el concesionario dentro de los diez (10) días siguientes de llevar a cabo la transacción comercial. La notificación deberá por lo menos contener la fecha de la transacción y la descripción de la transacción comercial realizada.

Sección 7.14 **Exención a empresa**.

(a) La Compañía podrá eximir a una empresa del requisito de obtener una Licencia de Empresa de Servicio si la Compañía determina que dicha empresa no está operando su negocio en forma regular o continua en Puerto Rico.

(b) Toda empresa que interese obtener una exención del requisito de obtener una Licencia de Empresa de Servicio a tenor con esta sección deberá solicitar dicha exención por escrito a la Compañía.

(c) La solicitud de exención que se dispone en esta sección deberá contener la siguiente información:

(1) Nombre, dirección y descripción detallada del servicio que ofrece la empresa;

(2) Nombre de los dueños, directores, oficiales y empleados gerenciales de la empresa;

(3) Concesionario(s) en Puerto Rico a quien(es) le darán servicio y descripción del servicio que le dará(n), incluyendo cantidad y costo de los servicios;

(4) Número y frecuencia de las transacciones;

(5) Cantidad en dólares de las transacciones; y

(6) Razones suficientes para convencer a la Compañía de por qué el otorgarle una licencia no es necesaria para proteger el interés público o adelantar las políticas establecidas en la Ley.

(d) La Compañía podrá determinar que una empresa no está operando su negocio en forma regular o continua en Puerto Rico si el solicitante demuestra, a satisfacción de la Compañía, que los bienes o servicios que provee la empresa son en cantidades mínimas o insignificantes, y que el concederle una

Licencia de Empresa de Servicio no es necesario para proteger el interés público o adelantar las políticas establecidas en la Ley.

(e) Para determinar si una empresa opera u operará de forma regular o continua en Puerto Rico, la Compañía podrá tomar en consideración los siguientes factores, entre otros:

(1) Número de transacciones;

(2) Frecuencia de transacciones;

(3) Cantidad en dólares de las transacciones;

(4) Naturaleza del equipo o servicios brindados o negocios llevados a cabo;

(5) Período de tiempo máximo necesario para proveer el equipo, llevar a cabo los servicios o completar el negocio objeto de la transacción en su totalidad; y

(6) El interés público y la política establecida por la Ley.

(f) Toda empresa que haya sido eximida por la Compañía del requisito de obtener una Licencia de Empresa de Servicio a tenor con esta sección deberá obtener la aprobación previa y por escrito de la Compañía antes de llevar a cabo cualquier contrato o transacción comercial en Puerto Rico.

Sección 7.15 Récords.

(a) Toda empresa de servicio de casino autorizada por la Compañía mantendrá en un lugar seguro contra robo, pérdida o destrucción, los récords correspondientes a las operaciones del negocio, los cuales deberán estar disponibles a, y ser producidos para la Compañía en caso de ésta solicitarlos. Dichos récords incluirán:

(1) Toda la correspondencia con la Compañía y demás agencias gubernamentales a nivel local, estatal y federal;

(2) Toda la correspondencia relacionada al negocio con una sala de juegos, ya sea propuesta o existente;

(3) Copias de toda publicidad y materiales promocionales;

(4) El expediente de personal para cada empleado de la empresa de servicio autorizada, incluyendo el de los representantes de venta;

(5) Los récords financieros de todas las transacciones relacionadas al negocio de una sala de juegos, ya sea propuesta o existente;

(b) Los récords enumerados en el inciso (a) anterior deberán mantenerse por lo menos por un período de cinco (5) años.

Sección 7.16 <u>Forma DEC-EMPRESA: Divulgación de Entidad Comercial- Empresa de Servicio</u>.

(a) La Forma DEC-EMPRESA (Divulgación de Entidad Comercial-Empresa de Servicio de Casino) deberá ser completada en el formato que disponga la Compañía y podrá requerir la siguiente información:

(1) El nombre oficial actual y nombres pasados utilizados por empresa y las fechas de uso;

(2) La dirección actual y anterior de la empresa;

(3) El número de teléfono de la empresa;

(4) Especificar si la solicitud es para una licencia inicial o de renovación y, si es de renovación, indicar el número de licencia vigente y la fecha de expiración de la misma;

(5) Forma corporativa, y si aplica, una copia del certificado de incorporación, reglamentos, acuerdo de socios, acuerdo de fideicomiso y cualquier otra documentación relacionada con la organización legal de la empresa;

(6) Certificación emitida por el Departamento de Estado de Puerto Rico y por la entidad gubernamental correspondiente en la jurisdicción de incorporación de la empresa a los efectos de que la empresa ha cumplido con todos los requisitos legales requeridos ("Good Standing Certificate").

(7) Una descripción de los negocios actuales y anteriores llevados a cabo por la empresa, o por una compañía intermediaria, subsidiaria o compañía matriz de la empresa;

(8) Una descripción de la naturaleza, tipo, número de acciones, términos, condiciones, derechos y privilegios de todas las clases de acciones emitidas de la empresa, si alguna, o de las que planea emitir;

(9) El nombre, dirección, fecha de nacimiento (si aplica), número y por ciento de acciones poseídas por cada persona o entidad que posea un interés beneficiario en cualquier acción sin derecho a voto;

(10) El nombre, dirección, fecha de nacimiento, título o posición, y, si aplica, el por ciento de titularidad en la empresa de las siguientes personas:

(i) Todo oficial, director o síndico;

(ii) Todo dueño, o socio, incluyendo todos los socios, ya sean generales, limitados o de cualquier otro tipo;

(iii) Todo dueño beneficiario que tenga más del cinco por ciento (5%) de las acciones con derecho a voto;

(iv) Todo representante de ventas u otra persona que solicitará regularmente negocios de un concesionario de una franquicia de juegos;

(v) Todo gerente que supervisa una oficina local o regional que emplea representantes de ventas u otras personas que solicitan negocios de un concesionario de una franquicia de juegos; y

(vi) Cualquier otra persona que no ha sido especificada en los subincisos (a)(10)(i), (ii), (iii), (iv) y (v) anteriores y que ha suscrito o suscribirá acuerdos de servicio con un concesionario de una franquicia de juegos;

(11) Un diagrama que ilustre la titularidad de cualquier otra persona que posea un interés en la empresa solicitante;

(12) El nombre, la última dirección conocida, fecha de nacimiento, posición que ocupó en la empresa, fecha en dicha posición, y la razón de partida de cualquier oficial o director anterior que hubiera ocupado cualquiera posición durante los diez (10) años anteriores;

(13) La compensación anual de cada uno de los socios, oficiales, directores y síndicos;

(14) El nombre, dirección residencial, fecha de nacimiento, posición, tiempo en el empleo y la cantidad de compensación de toda persona, que no sea una de las personas identificadas en el inciso (a)(13) anterior y que se espera

reciba una compensación anual de más de cincuenta mil dólares ($50,000.00);

(15) Una descripción de toda bonificación, planes de distribución de ganancia ("profit sharing"), pensiones, retiros, compensación diferida o planes similares;

(16) Si la empresa es una sociedad, una descripción del interés de cada socio en la empresa incluyendo la cantidad de inversión inicial, la cantidad de contribución adicional, la cantidad y naturaleza de cualquier inversión que se anticipe en el futuro, grado de control de cada socio y por ciento de titularidad de cada socio;

(17) Una descripción de la naturaleza, tipo, términos, acuerdos y prioridades de toda deuda u obligación de pago, y el nombre, dirección y fecha de nacimiento de cada acreedor y tenedor de valor, el tipo y clase de instrumento de deuda que tiene, la cantidad original de la deuda y el balance actual de la misma;

(18) Una descripción de la naturaleza, tipo, término y condiciones de las opciones de valores;

(19) La siguiente información sobre cada cuenta que se posea a nombre de la empresa o que esté bajo el control directo o indirecto de la empresa:

(i) Nombre y dirección de la institución financiera;

(ii) Tipo de cuenta;

(iii) Números de cuenta; y

(iv) Período en que la(s) ha tenido;

(20) Una descripción de todos los contratos de veinticinco mil dólares ($25,000.00) o más o cuyo valor es

mayor que esta suma, incluyendo contratos de empleo con duración de más de un (1) año, y contratos en los cuales la empresa ha recibido veinticinco mil dólares ($25,000.00) o más en bienes o servicios en los últimos seis (6) meses;

(21) El nombre y la dirección de cada compañía en la cual la empresa tiene acciones, el tipo de acción, precio de compra por acción, número de acciones poseídas, y el por ciento de titularidad;

(22) Información referente a cualquier transacción durante los últimos cinco (5) años que haya causado un cambio en la titularidad de un interés beneficiario de los valores de la empresa de un oficial o director que poseía más del diez por ciento (10%) de cualquier clase de valor de equidad;

(23) Una descripción de todo procedimiento civil, criminal, investigativo y administrativo en el cual la empresa, sus subsidiarias, gerentes, oficiales, directores o accionistas han estado envueltos, y que incluya:

(i) Todo arresto, acusación, cargo o convicción por una acción criminal u ofensa personal;

(ii) Cualquier procedimiento criminal en el cual la empresa o alguna de sus subsidiarias haya sido parte o ha sido nombrada como co-conspiradora;

(iii) Si existe un litigio civil cuyos daños posiblemente excedan cincuenta mil dólares ($50,000.00), excepto por las reclamaciones cubiertas por una póliza de seguro;

(iv) Cualquier juicio, decreto judicial u orden contra la empresa relacionado con una

violación o alegada violación a las leyes antimonopolísticas federales, reglas comerciales o leyes de seguros o leyes similares de cualquier jurisdicción;

(24) Información de la empresa o cualquier compañía matriz o intermediaria de la empresa relacionada con órdenes o peticiones de quiebra o insolvencia y cualquier remedio solicitado bajo cualquier disposición de la Ley Federal de Quiebras o cualquier ley de insolvencia estatal, y cualquier agente fiscal, síndico u oficial similar nombrado para la propiedad o negocio de la empresas o cualquier compañía matriz, intermediaria o subsidiaria de la misma;

(25) Si a la empresa se le ha denegado, suspendido o revocado una licencia o certificado emitido por una agencia del gobierno en Puerto Rico o en cualquier otra jurisdicción, la naturaleza de dicha licencia o certificado, la agencia y su localización, la fecha de dicha acción, las razones para la misma y los hechos relacionados a dicha acción;

(26) Si la empresa ha solicitado anteriormente una licencia, permiso o autorización para participar en una operación de juego legal en Puerto Rico o en cualquier otra jurisdicción, la agencia y su localización, la fecha de la solicitud, la naturaleza del permiso o autorización de dicha licencia, el número de la misma y la fecha de expiración;

(27) Una copia de cada uno de los siguientes:

(i) Informes anuales cubriendo los últimos cinco (5) años;

(ii) Cualquier informe anual preparado durante los últimos cinco (5) años en la Forma 10K de

acuerdo a las secciones 13 o 15d de la Ley Federal Reguladora de Bolsas de 1934 ("Securities Exchange Act of 1934"), según enmendada;

(iii) Estados financieros auditados del último año fiscal, incluyendo, pero sin limitarse a estados de ingresos y gastos, estados de situación, estado de flujo de caja, y las notas correspondientes a dichos informes financieros;

(iv) Copias de todos los estados financieros, auditados o no auditados, preparados durante los últimos cinco (5) años fiscales;

(v) El más reciente estado financiero sin auditar trimestral preparado por o para la empresa o, si la empresa ha sido registrada con el United States Securities and Exchange Commission, una copia de la Forma 10Q sometida recientemente;

(vi) Cualquier informe preparado recientemente debido a un cambio en el control de la empresa, adquisición o disposición de los activos, quiebra, cambio en la certificación del contralor de la empresa o cualquier otro evento importante o, si la empresa está registrada con el United States Securities and Exchange Commission, copia más reciente de la Forma 8K sometida;

(vii) El proxy más reciente o estado financiero sometido a tenor con la Sección 14 de la Ley Federal Reguladora de Bolsas de 1934, según enmendada ("Securities Exchange Act of 1934");

(viii) Estados registrados sometidos durante los últimos cinco (5) años a tenor con la Ley Federal de Valores de 1933, según enmendada ("Securities Act of 1933"); y

(ix) Todos los informes y correspondencia sometida durante los últimos cinco (5) años por auditores independientes de la empresa relacionados a los estados financieros, servicios de consejería gerencial o recomendaciones de control interno;

(28) Un esquema de la organización de la empresa, incluyendo descripciones de las posiciones y los nombres de las personas que las ocupan;

(29) Copias de todas las Formas 1120 de Rentas Internas (planillas de contribución sobre ingresos corporativas), todas las Formas 1065 (planillas de sociedades) de Rentas Internas o todas las Formas 1040 (planilla de contribuciones personal) y todas las planillas de contribución sobre ingresos de Puerto Rico (si aplica) sometidas durante los últimos cinco (5) años;

(30) Certificación expedida por el Departamento de Hacienda de Puerto Rico certificando que la empresa ha sometido sus planillas de contribución sobre ingresos;

(31) Certificación Negativa de deuda expedida por el Departamento de Hacienda de Puerto Rico; y

(32) Certificación Negativa de deuda expedida por el Centro de Recaudaciones de Ingresos Municipales ("CRIM").

(b) Además de la información en (a) arriba, la Forma DEC-EMPRESA deberá incluir una Autorización de Relevo autorizando a organismos gubernamentales y privados a ofrecer

cualquier información pertinente del solicitante que pueda ser solicitada por la Compañía y una declaración jurada ante notario público mediante la cual el solicitante declara que toda la información vertida en la solicitud es cierta.

(c) La solicitud deberá ser firmada por el presidente de la empresa, gerente general, socios, socio general, o cualquier otra persona autorizada de la empresa.

Sección 7.17 **Forma DPPRES (Forma de Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio.**

(a) La Compañía podrá requerir la siguiente información en la Forma DPPRES de todas aquellas personas naturales requeridas por la sección 7.9 a llenar la misma:

(1) Nombre, dirección física y postal, número de teléfono y nombre de la persona contacto de la empresa;

(2) Nombre, incluyendo apodos y nombres ficticios;

(3) Fecha de nacimiento;

(4) Dirección física y postal actual;

(5) Seguro social, cuya información se provee de forma voluntaria en conformidad con la Sección 7 del Privacy Act, 5 U.S.C.A. 552a;

(6) Número de teléfono en lugar de empleo actual o, en su defecto, el número de teléfono residencial;

(7) Estado civil e información relacionada con su familia inmediata;

(8) Historial de empleo, incluyendo empleos relacionados con el juego;

(9) Educación y entrenamiento;

(10) Otras licencias que posea o haya solicitado el solicitante en Puerto Rico o en cualquier otra jurisdicción, incluyendo:

(i) Cualquier licencia, permiso o registro requerido para participar en cualquier operación de juego legal; y

(ii) Cualquier denegación, suspensión o revocación de una licencia, permiso o certificación emitido por una agencia gubernamental;

(11) Procedimientos criminales o investigativos en Puerto Rico o en cualquier jurisdicción, incluyendo arrestos, delitos u ofensas cometidas por la persona.

(b) Además de la información en (a) arriba, la forma DPPRES completada deberá incluir lo siguiente:

(1) El nombre, dirección, ocupación y teléfono de personas que puedan dar fe sobre el buen carácter y reputación del solicitante; y

(2) Una Autorización de Relevo autorizando a organismos gubernamentales y privados a ofrecer cualquier información pertinente relacionada a la persona que pueda ser solicitada por la Compañía y una declaración jurada ante notario público mediante la cual la persona declara que toda la información vertida en la solicitud es cierta.

(c) Toda forma DPPRES deberá ser sometida en original y copia junto con la Forma DEC-EMPRESA correspondiente y deberá incluir además:

(1) Los documentos similares a los requeridos en la sección 6.14 de este Reglamento para identificar a la persona; y

(2) Una fotografía del solicitante tomada dentro de los doce (12) meses anteriores a la fecha de presentación de la forma DPPRES, la cual deberá ser grapada a la Forma DPPRES;

Sección 7.18 **Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos.**

(a) Toda obligación de pago de derechos que surja de este Reglamento deberá ser pagada en su totalidad aún cuando la empresa desista de su solicitud de Licencia de Empresa de Servicio.

(b) No se devolverán cantidades pagadas por concepto de franquicia.

Sección 7.19 **Responsabilidad del Concesionario.**

(a) Todo concesionario será responsable de confirmar que fuere a adquirir un servicio que la empresa con la cual a de llevar a cabo la transacción posee una Licencia de Empresa de Servicio o ha obtenido una autorización especial conforme a la sección 7.13 de este Reglamento, o una exención conforme a la sección 7.14 de este Reglamento.

(b) Cualquier violación al inciso (a) anterior será causa suficiente para la cancelación o suspensión de su franquicia y/o la imposición de una multa administrativa por la Compañía.

Sección 7.20 **Disposiciones transitorias.**

(a) Toda empresa que fabrique, venda o arriende, distribuya o repare o provea servicios de mantenimiento o cualquier otro servicio a las máquinas tragamonedas deberá cumplir con las disposiciones de este Reglamento a partir de la fecha de vigencia del mismo.

(b) Toda empresa que no sea una empresa de las señaladas en el párrafo (a) anterior podrá continuar haciendo negocios en Puerto Rico por un período máximo de seis (6) meses a partir de la vigencia de este Reglamento sin poseer una Licencia de Empresa de Servicio emitida por la Compañía.

CAPITULO 8

PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

Sección 8.1 Iniciación del procedimiento.

(a) Excepto cuando por ley se establezca de otro modo, el procedimiento adjudicativo de cualquier controversia relacionada a juegos de azar podrá iniciarse por la propia Compañía o por cualquier persona natural o jurídica.

(b) Todo procedimiento adjudicativo de controversias relacionadas a juegos de azar comenzará mediante la presentación de una querella ante el Director de Juegos.

Sección 8.2 Registro de querellas.

El Director de Juegos o su representante autorizado llevará un registro de todas las querellas presentadas, las cuales se inscribirán en el orden en que se reciban las mismas, asignándole a cada una de ellas un número de registro.

Sección 8.3 Querellas originadas por la Compañía.

(a) La Compañía, ya sea a través del Director de Juegos o de cualquier otro oficial autorizado, podrá presentar querellas por infracciones a las leyes o reglamentos relacionados a juegos de azar que administra la Compañía. La querella contendrá:

(1) El nombre del querellado y su dirección postal o en su defecto su dirección residencial.

(2) Los hechos constitutivos de la infracción.

(3) Las disposiciones legales o reglamentarias alegadamente infringidas o incumplidas.

(4) La multa, sanción o remedio que se solicita.

(5) El nombre y firma del querellante y puesto que ocupa.

Sección 8.4 **Querellas originadas por personas ajenas a la Compañía.**

(a) Cualquier persona natural o jurídica podrá presentar querellas ante el Director de Juegos por infracciones a las leyes o reglamentos relacionadas a los juegos de azar que administra la Compañía. La querella contendrá:

(1) El nombre de las partes, su(s) dirección(es) postal(es) o en su defecto la(s) dirección(es) residencial(es), y sus números de teléfono, de éstos ser conocidos.

(2) Los hechos constitutivos del reclamo o infracción.

(3) La referencia a las disposiciones legales aplicables, si se conocen.

(4) El remedio que se solicita.

(5) El nombre y firma de la persona promovente del procedimiento, dirección y teléfono.

Sección 8.5 **Presentación de la querella.**

(a) Toda querella deberá estar firmada por la parte promovente o por su representación legal. Si se trata de una persona jurídica, la querella deberá ser presentada por una persona así autorizada por ley o por una resolución a esos efectos debidamente adoptada por la persona jurídica.

(b) Para que una querella se considere debidamente presentada ante la Compañía, la querella deberá cumplir con todos los requisitos legales y reglamentarios y la parte promovente deberá incluir evidencia de la entrega de una copia de la querella a la(s) parte(s) querellada(s).

(c) Cualquier querella que no cumpla con los requisitos antes dispuestos se considerará como no presentada.

Sección 8.6 Contestación a la querella.

La parte querellada deberá contestar la querella dentro de los quince (15) días siguientes a la presentación de la misma en la Compañía. La contestación deberá incluir todas las defensas y alegaciones de la parte querellada y deberá estar firmada por la parte querellada o su representante legal.

Sección 8.7 Propósito de vista de mediación.

Con el propósito de alentar la solución informal de las controversias relacionadas a juegos de azar en la forma más rápida, justa y económica para las partes, la Compañía podrá celebrar una vista de mediación para promover que las partes lleguen a un acuerdo sin necesidad de llevar a cabo procedimientos ulteriores.

Sección 8.8 Notificación para vista de mediación.

De celebrarse una vista de mediación, la Compañía notificará por escrito a todas las partes o a sus representantes autorizados la fecha, hora y lugar en que se celebrará la vista de mediación. La notificación se efectuará por correo o personalmente con no menos de quince (15) días de anticipación a la fecha de la vista, excepto que por causa

debidamente justificada, consignada en la notificación, sea necesario acortar dicho período.

Sección 8.9 Vista de mediación.

(a) La vista de mediación será presidida por el Director de Juegos o su representante autorizado.

(b) La función del Director de Juegos o su representante autorizado en la vista de mediación será exclusivamente el promover que las partes lleguen a un acuerdo sin tener que llevar a cabo procedimientos ulteriores.

Sección 8.10 Conclusión de la vista de mediación.

(a) Si en la vista de mediación las partes logran llegar a un acuerdo, entonces someterán al Director de Juegos dicho acuerdo por escrito y firmado por las partes dentro de un término no mayor de diez (10) días después de la conclusión de la vista de mediación, en cuyo caso se entenderá terminado; de lo contrario, el Director de Juegos someterá el caso a un oficial examinador dentro de un término no mayor de diez (10) días después de concluida la vista de mediación para su adjudicación.

(b) Para propósitos de esta sección, la vista de mediación se entenderá concluida el día en que:

(1) las partes lleguen a un acuerdo;

(2) las partes no lleguen a un acuerdo y no se establezca una fecha determinada para la continuación de la vista de mediación;

(3) una o varias de las partes dejen de comparecer, sin justa causa, a la vista de mediación; o

(4) por cualquier otra razón que el Director de Juegos entienda razonable.

Sección 8.11 Costas.

En la eventualidad de que la Compañía determinara que un caso ha sido sometido por el Director de Juegos a un oficial examinador por una actuación frívola de una parte, la Compañía podrá imponer costas a la parte responsable.

Sección 8.12 Oficial examinador.

(a) La junta de directores de la Compañía nombrará oficiales examinadores para dilucidar todas aquellas controversias sometidas por el Director de Juegos a tenor con lo dispuesto en este Reglamento.

(b) Todo oficial examinador deberá ser licenciado en derecho y podrá ser seleccionado de entre los asesores legales internos de la Compañía o los asesores legales externos que están bajo contrato con la Compañía.

(c) Todo oficial examinador así nombrado presidirá los procedimientos de adjudicación sometidos por el Director de Juegos y adjudicará las controversias de los casos sometidas ante él.

(d) El oficial examinador se desempeñará como tal hasta que su sucesor sea nombrado y tome posesión del cargo.

Sección 8.13 Intervención - solicitud.

(a) Cualquier persona que tenga un interés legítimo en un procedimiento adjudicativo sometido ante la Compañía a tenor con lo dispuesto en este Reglamento podrá someter una solicitud por escrito y debidamente fundamentada para que se le permita intervenir o participar en dicho procedimiento. La Compañía podrá conceder o denegar tal solicitud, a su discreción, tomando en consideración entre otros los siguientes factores:

(1) Que el interés del peticionario pueda ser afectado adversamente por el procedimiento adjudicativo.

(2) Que no existan otros medios en derecho para que el peticionario pueda proteger adecuadamente su interés.

(3) Que el interés del peticionario ya esté representado adecuadamente por las partes en el procedimiento.

(4) Que la participación del peticionario pueda ayudar razonablemente a preparar un expediente más completo del procedimiento.

(5) Que la participación del peticionario pueda extender o dilatar excesivamente el procedimiento.

(6) Que el peticionario represente o sea portavoz de otros grupos o entidades de la comunidad.

(7) Que el peticionario pueda aportar información, pericia, conocimientos especializados o asesoramiento técnico que no estaría disponible de otro modo en el procedimiento.

(b) La Compañía podrá requerir evidencia adicional para poder emitir la determinación correspondiente con respecto a la solicitud de intervención.

Sección 8.14 Denegatoria.

Si la Compañía deniega una solicitud de intervención en un procedimiento adjudicativo, notificará su determinación por escrito al peticionario, los fundamentos para la misma y el recurso de revisión disponible y el término para iniciarlo.

Sección 8.15 Vista adjudicativa discrecional.

El oficial examinador, a su discreción, podrá celebrar una vista adjudicativa.

Sección 8.16 **Conferencia con antelación a la vista adjudicativa.**

(a) Si el oficial examinador estima necesario la celebración de una vista adjudicativa, la Compañía podrá citar a todas las partes o sus representantes autorizados e interventores, ya sea por su iniciativa o a petición de una de las partes, a una conferencia con antelación a la vista adjudicativa, con el propósito de lograr un acuerdo definitivo o simplificar las cuestiones o la prueba a considerarse en la vista adjudicativa.

(b) La Compañía podrá requerir que las partes que se reúnan a tenor con el párrafo (a) anterior sometan un informe por lo menos cinco (5) días antes de la vista adjudicativa.

(c) La Compañía podrá aceptar, estipulaciones entre las partes para resolver controversias si la Compañía entiende que las mismas sirven a los mejores intereses públicos.

(d) El contenido de este informe, según sea aprobado o enmendado por el oficial examinador, servirá de guía para todo el procedimiento subsiguiente, excepto si el oficial examinador autoriza modificaciones al mismo en los mejores intereses de la justicia.

Sección 8.17 **Mecanismos de descubrimiento de prueba.**

(a) Salvo por lo dispuesto en el párrafo (b) de esta sección, los procedimientos de descubrimiento de prueba no aplicarán a los procesos adjudicativos que lleve a cabo la Compañía para dilucidar controversias relacionadas a juegos de azar.

(b) Los mecanismos de descubrimiento de prueba sólo estarán disponibles para aquellas querellas originadas por la Compañía.

(c) La Compañía, a su discreción, podrá, además, emitir citaciones para la comparecencia de testigos; órdenes para la producción de documentos; y órdenes protectoras, conforme a las Reglas de Procedimiento Civil.

(d) En caso de incumplimiento de una orden o requerimiento emitido al amparo del inciso anterior de esta sección, la Compañía podrá presentar una solicitud en auxilio de su jurisdicción en la sala con competencia del Tribunal de Primera Instancia, y éste podrá emitir una orden judicial en la que ordene el cumplimiento de la persona en cuestión bajo apercibimiento de que incurrirá en desacato si no cumple con dicha orden.

Sección 8.18 **Notificación de la vista adjudicativa.**

(a) La Compañía notificará por escrito a todas las partes o a sus representantes autorizados e interventores la fecha, hora y lugar en que se celebrará la vista adjudicativa. La notificación se efectuará por correo o personalmente con no menos de quince (15) días de anticipación a la fecha de la vista adjudicativa, excepto que por causa debidamente justificada, consignada en la notificación, sea necesario acortar dicho período.

(b) La notificación dispuesta en el párrafo (a) anterior además deberá contener la siguiente información:

(1) Fecha, hora y lugar en que se celebrará la vista adjudicativa, así como su naturaleza y propósito.

(2) Advertencia de que las partes podrán comparecer asistidas de abogados, pero no estarán obligadas a estar así representada, incluyendo los casos de corporaciones y sociedades.

(3) Cita de la disposición legal o reglamentaria que autoriza la celebración de la vista adjudicativa.

(4) Referencia de la disposiciones legales o reglamentarias presuntamente infringidas, si se imputa una infracción a las mismas, y a los hechos constitutivos de tal infracción.

(5) Apercibimiento de las medidas que la Compañía podrá tomar si una parte no comparece a la vista adjudicativa.

(6) Advertencia de que la vista adjudicativa sólo podrá ser suspendida según se dispone en la sección 8.21 de este Reglamento.

Sección 8.19 Rebeldía.

Cualquier parte debidamente citada que no comparezca a una conferencia con antelación a la vista adjudicativa, a una vista adjudicativa, o a cualquier otra etapa dentro del proceso adjudicativo sin incluir la vista de mediación, deja de cumplir con cualquier orden o instrucción del oficial examinador, podrá ser declarada en rebeldía, sus alegaciones eliminadas y el proceso adjudicativo podrá continuar sin la participación de dicha parte. Tal determinación y la disponibilidad de un recurso de revisión será notificado por escrito a la parte afectada. Dicha notificación deberá indicar el requisito de presentar una solicitud de reconsideración ante la Compañía para tener disponible el

recurso de revisión una vez la Compañía haya emitido la resolución final en dicho caso.

Sección 8.20 Vista - Privada; solicitud.

La vista adjudicativa será pública a menos que una parte someta a la Compañía una solicitud por escrito y debidamente fundamentada para que la vista adjudicativa sea privada y el oficial examinador que presida la vista adjudicativa, si entiende que puede causar daño irreparable a la parte peticionaria, así lo autorice. El peticionario tendrá el peso de probar los efectos detrimentales de la determinación de celebrar la vista adjudicativa pública.

Sección 8.21 Señalada; suspensión.

El oficial examinador que presida el procedimiento adjudicativo no podrá suspender una vista adjudicativa ya señalada, excepto que se solicite por escrito con expresión de las causas que justifican dicha suspensión. Dicha solicitud será sometida con cinco (5) días de anticipación a la fecha de dicha vista adjudicativa. La parte peticionaria deberá enviar copias de su solicitud a las demás partes e interventores en el procedimiento, dentro de los cinco (5) días señalados.

Sección 8.22 Procedimiento.

(a) La vista adjudicativa deberá grabarse o estenografiarse, y el oficial examinador que presida la misma emitirá la decisión por escrito.

(b) La vista adjudicativa se llevará a cabo dentro de un marco de relativa informalidad.

(c) El oficial examinador que presida la vista adjudicativa podrá ofrecer a todas las partes el tiempo necesario para llevar a cabo una divulgación completa de todos

los hechos y cuestiones en discusión, la oportunidad de responder, presentar evidencia y argumentar, conducir contrainterrogatorio y someter evidencia en refutación, excepto según haya sido restringida o limitada por las estipulaciones en la conferencia con antelación a la vista adjudicativa.

(d) El oficial examinador que presida la vista adjudicativa podrá excluir aquella evidencia que sea impertinente, inmaterial, repetitiva o inadmisible por fundamentos constitucionales o legales basados en privilegios evidenciarios reconocidos por los tribunales de Puerto Rico.

(e) El oficial examinador podrá tomar conocimiento oficial de información generalmente aceptada o de asuntos técnicos o científicos, incluyendo aquellos dentro del campo de juegos de azar, y de cualquier otro hecho del cual los tribunales de Puerto Rico pueden tomar conocimiento judicial. Las partes serán informadas de toda información, asunto o hecho del cual se haya tomado conocimiento de esta manera, y se le dará una oportunidad razonable, previa solicitud, para refutar tal información, asunto o hecho con evidencia o mediante una presentación verbal o escrita de autoridades. La Compañía determinará la forma de tal refutación.

(f) Las Reglas de Evidencia no serán aplicables a las vistas adjudicativas administrativas, pero el oficial examinador que presida la vista adjudicativa podrá utilizar los principios fundamentales de evidencia para lograr una solución rápida, justa y económica del procedimiento.

(g) El oficial examinador que presida la vista adjudicativa podrá conceder a las partes un término de quince

(15) días después de concluir la misma para la presentación de propuestas sobre determinaciones de hechos y conclusiones de derecho. Las partes podrán voluntariamente renunciar a que se declaren las determinaciones de hechos.

(h) Todo caso relacionado a juegos de azar sometido a un procedimiento adjudicativo ante la Compañía deberá ser resuelto dentro de un término de seis (6) meses, desde su presentación, salvo en circunstancias excepcionales.

Sección 8.23 Ordenes o resoluciones finales.

(a) El oficial examinador emitirá una orden o resolución final por escrito dentro de noventa (90) días después de concluida la vista adjudicativa o después de la presentación de las propuestas determinaciones de hechos y conclusiones de derecho, a menos que este término sea renunciado o ampliado con el consentimiento escrito de todas las partes o por causa justificada.

(b) La orden deberá incluir y exponer separadamente determinaciones de hecho si éstas no se han renunciadas, conclusiones de derecho que fundamenten la adjudicación, y la disponibilidad del recurso de reconsideración o revisión según sea el caso. La orden o resolución deberá ser firmada por el oficial examinador o cualquier otro funcionario autorizado por ley.

(c) La orden o resolución advertirá el derecho de solicitar la reconsideración o revisión de la misma, con expresión de los términos correspondientes. Cumplido este requisito comenzarán a correr dichos términos.

(d) La Compañía deberá notificar por correo a las partes la orden o resolución a la mayor brevedad posible, y deberá

archivar en autos copia de la orden o resolución final y de la constancia de la notificación. Ninguna parte podrá ser requerida a cumplir con una orden final a menos que dicha parte haya sido notificada de la misma.

Sección 8.24 Reconsideración.

(a) Toda parte adversamente afectada por una resolución, u orden parcial o final podrá, dentro del término de veinte (20) días desde la fecha del archivo en autos de la notificación de la resolución u orden, presentar una moción de reconsideración de la resolución u orden.

(b) La Compañía deberá, dentro de los quince (15) días de haberse presentado dicha moción, considerar cualquier moción presentada a tenor con el párrafo anterior. Si la Compañía rechaza de plano tal moción o si no actúa sobre ella dentro de los quince (15) días de su presentación, el término para solicitar revisión comenzará a correr nuevamente desde que se notifique dicha denegatoria o desde que expiren esos quince (15) días, según sea el caso.

(c) Si la Compañía, tomara alguna determinación en cuanto a la moción de reconsideración, el término para solicitar revisión empezará a contarse desde la fecha en que se archiva en autos una copia de la notificación de la resolución de la Compañía resolviendo definitivamente la moción de reconsideración.

(d) Tal resolución deberá ser emitida y archivada en autos dentro de los noventa (90) días siguientes a la presentación de la moción de reconsideración. Si la Compañía acoge la moción de reconsideración pero deja de tomar alguna acción con relación a la moción dentro de los noventa (90)

días de ésta haber sido presentada, perderá jurisdicción sobre la misma y el término para solicitar la revisión judicial empezará a contarse a partir de la expiración de dicho término de noventa (90) días, salvo que la Compañía, por justa causa y dentro de esos noventa (90) días, prorrogue el término para resolver por un período que no excederá de treinta (30) días adicionales.

Sección 8.25 Terminación; notificación.

Si en cualquier momento la Compañía concluye o decide no iniciar o continuar un procedimiento adjudicativo en un caso en particular, terminará el procedimiento y notificará por correo certificado con acuse de recibo a las partes su determinación, los fundamentos para la misma y el recurso de revisión disponible.

Sección 8.26 Procedimiento adjudicativo de acción inmediata.

(a) La Compañía podrá usar procedimientos adjudicativos de emergencia cuando entienda que se trata de una situación en que exista un peligro inminente para la salud, seguridad y bienestar público o que requiera acción inmediata de la Compañía.

(b) La Compañía podrá tomar solamente aquella acción que sea necesaria dentro de las circunstancias descritas en el párrafo (a) precedente y que justifique el uso de una adjudicación inmediata.

(c) La Compañía emitirá una orden o resolución que incluya una declaración concisa de las determinaciones de hecho, conclusiones de derecho y las razones de política pública que justifican la decisión de la Compañía de tomar acción específica.

(d) La Compañía deberá dar aquella notificación que considere más conveniente, a las personas que sean requeridas a cumplir con la orden o resolución. La orden o resolución será efectiva al emitirse.

(e) Después de emitida una orden o resolución de conformidad a esta sección la Compañía deberá proceder prontamente a completar cualquier procedimiento que hubiese sido requerido, si no existiera un peligro inminente.

CAPITULO 9

ADOPCION, MODIFICACION Y REVOCACION DE REGLAMENTOS Y REGLAS

Sección 9.1 Notificación de propuesta de enmienda, adopción o derogación de reglamento.

(a) La Compañía seguirá los procedimientos provistos en este Capítulo y en la Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada y conocida como "Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Estado Libre Asociado de Puerto Rico", para la adopción, enmienda o derogación de cualquier reglamento relacionado a los juegos de azar.

(b) La adopción, enmienda y la revocación de cualquier reglamento de juegos de azar se llevará a cabo conforme a los siguientes procedimientos:

(1) Por lo menos treinta (30) días antes de toda reunión de la junta de directores de la Compañía donde se considere la adopción, enmienda o revocación de un reglamento para los propósitos señalados en esta sección, la Compañía deberá publicar un aviso de la acción propuesta en un periódico de circulación general en Puerto Rico. El aviso de la adopción, enmienda o revocación propuesta deberá incluir:

(i) un resumen o explicación breve de los propósitos de la propuesta acción;

(ii) una cita de la disposición legal que autoriza dicha acción;

(iii) 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;

(iv) la forma, el lugar, los días y las horas en que se podrá someter los comentarios por escrito; y

(v) el lugar donde el texto completo del reglamento a ser adoptado, enmendado o revocado estará disponible para el público.

(2) La Compañía proveerá oportunidad para que se sometan comentarios por escrito durante un término no menor de treinta (30) días contados a partir de la fecha de publicación del aviso descrito en el inciso (1) anterior.

(3) La Compañía citará a vistas públicas. Dichas vistas se podrán grabar o estenografiar. El funcionario que la presida preparará un informe para la consideración del Director en el cual se resuman los comentarios orales que se expongan durante la vista.

(4) El propuesto reglamento será sometido a la junta de directores de la Compañía para su aprobación. Si la junta de directores lo aprueba, se remitirá al Gobernador.

(5) Si el reglamento propuesto es aprobado por el Gobernador, se someterá un original y dos (2) copias del reglamento al Departamento de Estado, y el mismo entrará en vigor a partir de la presentación en el Departamento de Estado.

Sección 9.2 **Reglas de juego por períodos experimentales**.

(a) La Compañía podrá adoptar, enmendar o derogar cualquier regla relacionada a la manera en que se conducen los juegos de mesa, o a las características del equipo utilizado en tales juegos, por períodos experimentales de hasta doscientos setenta (270) días; disponiéndose que en ningún momento el período experimental podrá ser extendido.

(b) Cualquier persona interesada que desee modificar cualquier regla de un juego de mesa o cualquier característica del equipo de juego de mesa dispuesto en este Reglamento deberá someter una petición solicitando la adopción de dicho cambio por un período experimental.

(c) Cuando la Compañía, *motu proprio*, promulgue reglas de juego o características de cierto equipo de juego por períodos experimentales, o cuando apruebe una petición a esos efectos de una parte interesada, deberá:

(1) notificar las reglas y/o características experimentales mediante carta a todos los concesionarios antes de la vigencia de las mismas, indicando la fecha de vigencia y fecha de expiración de la misma; y

(2) tener, en todo momento, disponible copia de las reglas y/o características así adoptadas en sus oficinas.

Sección 9.3 **Contenido, estilo y forma del reglamento**.

Todo reglamento que sea adoptado o enmendado por la Compañía deberá contener, además del texto, la siguiente información:

(a) una cita de la disposición o disposiciones legales que autorizan 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 aprobación; y

(e) la fecha de su adopción.

Sección 9.4 **Expediente**.

(a) La Compañía mantendrá disponible para inspección pública un expediente oficial con toda la información relacionada a cualquier propuesta de adopción de regla o reglamento, así como el adoptado o enmendado incluyendo, pero sin limitarse a:

(1) una copia de toda publicación en relación al reglamento;

(2) toda petición, requerimiento, memorial o comentario escrito sometido a la Compañía y cualquier material escrito considerado por la Compañía en relación a la adopción del procedimiento seguido;

(3) Cualquier informe preparado por el oficial que presida la vista resumiendo el contenido de las presentaciones;

(4) Una copia de cualquier análisis regulatorio preparado en el procedimiento para la adopción del reglamento;

(5) Una copia de cualquier análisis regulatorio preparado en el procedimiento para la adopción del reglamento;

(6) una copia del reglamento y una explicación del mismo; y

(7) todas las peticiones de excepciones, enmiendas, derogación o suspensión del reglamento.

Sección 9.5 **Solicitud de adopción, enmienda o revocación de reglamento**.

(a) Cualquier persona interesada podrá someter una petición ante la Compañía solicitando la adopción, enmienda o revocación de un reglamento relacionado a los juegos de azar. La petición deberá indicar, clara y concisamente:

(1) el contenido o naturaleza del reglamento, enmienda o revocación solicitada;

(2) las razones para la solicitud; y

(3) la cita de la disposición legal que autoriza a la Compañía a tomar la acción solicitada.

(b) La Compañía denegará la petición por escrito o fijará el tiempo para que se tome acción sobre ésta dentro de un término no mayor de cuarenta y cinco (45) días a partir de la fecha en que la Compañía reciba notificación de la petición.

Sección 9.6 **Reglamentos - Emergencias**.

Las disposiciones de la sección 9.1 de este Reglamento podrán obviarse en todos aquellos casos en que el Gobernador certifique que, debido a una emergencia o a cualquier otra circunstancia que así lo exija, el interés público requiere que el reglamento o la enmienda tome efecto de inmediato sin la dilación requerida por la sección 9.1 de este Reglamento.

En estos casos, el reglamento o la enmienda, junto con la copia de la certificación del Gobernador, serán presentados en el Departamento de Estado. Una vez así presentado, la Compañía cumplirá con las disposiciones de la sección 9.1 de este Reglamento.

CAPITULO 10

DISTRIBUCION DE LOS INGRESOS DE LAS TRAGAMONEDAS

Sección 10.1 **Reglas para determinar y distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y los años fiscales subsiguientes**.

(a) Los ingresos generados por las máquinas tragamonedas, sean éstas propiedad de o poseídas por la Compañía o los concesionarios, se depositarán en un fondo especial en la Compañía, separado de sus fondos generales.

(b) Para el año fiscal 1997-98 y los años fiscales subsiguientes el ingreso neto anual será determinado conforme a las siguientes reglas:

(1) Del ingreso bruto anual generado por las máquinas tragamonedas y recibido por el operador, se deducirán:

(i) mensualmente todos los costos operacionales de las tragamonedas de la Compañía, incluyendo pero sin limitarse a los salarios, compensaciones y cualesquiera otros beneficios que reciban aquellos empleados de la Compañía cuyas funciones están relacionadas con las tragamonedas; disponiéndose que, cuando un empleado de la Compañía además de las funciones relacionadas a las tragamonedas ejerza otras funciones no relacionadas

a las tragamonedas, se deducirá también aquella cantidad de su salario, compensación y cualesquiera otros beneficios correspondientes a las funciones relacionadas a las tragamonedas;

(ii) mensualmente todos los costos de amortización, arrendamiento, operación y mantenimiento de las máquinas tragamonedas poseídas por la Compañía de dicho mes; y

(iii) una cantidad a ser pagada mensualmente a los concesionarios equivalente al costo mensual de amortización de las máquinas tragamonedas que sean de su propiedad y que hayan estado operando todo el mes o el costo mensual de arrendamiento de las máquinas tragamonedas arrendadas por ellos que hayan estado operando en dicho mes sujeto a lo dispuesto en la sección 10.2 de este Reglamento.

(2) La diferencia entre el ingreso bruto anual y las deducciones descritas en el inciso (1) anterior será el ingreso neto anual.

Sección 10.2 **<u>Pago por costo de amortización o de arrendamiento de las tragamonedas</u>.**

(a) Todo concesionario que interese recibir el pago descrito en el subinciso (b)(1)(iii) de la sección 10.1 de este Reglamento deberá radicar en la Compañía aquellos documentos que evidencien y certifiquen, a la satisfacción de la Compañía, el costo de amortización o el costo de arrendamiento de cada máquina tragamonedas.

(b) El pago descrito en el subinciso (b)(1)(iii) de la sección 10.1 de este Reglamento sólo será permitido durante

los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00; disponiéndose que no se permitirá ningún pago por dicho concepto a los concesionarios después de los años fiscales antes mencionados.

(c) El costo de las máquinas tragamonedas deberá ser amortizado por un término mínimo de tres (3) años y en ningún caso la cantidad a ser pagada bajo el subinciso (b)(1)(iii) de la sección 10.1 de este Reglamento a los concesionarios excederá de la suma anual de dos mil quinientos dólares ($2,500.00) por máquina tragamonedas.

(d) La Compañía determinará mensualmente las máquinas tragamonedas que han estado operando mensualmente.

Sección 10.3 **Definición del Ingreso del Período Base**.

(a) El Ingreso del Período Base será igual a una cantidad equivalente al ingreso neto anual por máquina tragamonedas para el año fiscal 1996-97, según éste sea determinado conforme a lo dispuesto en al párrafo (b) siguiente, multiplicado por el número ajustado de máquinas tragamonedas para el año fiscal 1997-98, según éste sea determinado conforme a lo dispuesto en el párrafo (c) siguiente; disponiéndose que el Ingreso del Período Base no podrá ser menor que el ingreso neto anual generado por todas las máquinas tragamonedas para el año fiscal 1996-97.

(b) El ingreso neto anual por máquina tragamonedas para el año fiscal 1996-97 será el ingreso neto anual total para el año fiscal 1996-97 dividido por el número ajustado de máquinas tragamonedas instaladas durante el año fiscal 1996-97.

(c) El número ajustado de máquinas tragamonedas que estén operando durante cualquier año fiscal se determinará de la siguiente manera:

(1) A toda máquina tragamonedas que haya estado en operación durante un período completo de doce (12) meses durante dicho año fiscal se le asignará un valor de uno; y

(2) A toda máquina tragamonedas que haya estado en operación por un período menor a doce (12) meses durante dicho año fiscal recibirá un valor que será determinado por una fracción cuyo numerador será el número de meses completos que cada máquina tragamonedas haya estado en operación durante dicho año fiscal y el denominador será igual a doce (12).

Sección 10.4 Definición Grupo A.

(a) El Grupo A estará compuesto de todos los concesionarios que posean máquinas tragamonedas en sus salas de juegos.

Sección 10.5 Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98, 1998-99 y 1999-00.

(a) Para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 el Ingreso del Período Base, según sea determinado conforme a lo dispuesto en la sección 10.3 de este Reglamento, será distribuido de la siguiente manera:

(1) El treinta y cuatro por ciento (34%) del ingreso neto anual hasta el monto del Ingreso del Período Base, según definido en la sección 10.3 de este Reglamento, será distribuido al Grupo A, según está definido en la sección 10.4 de este Reglamento, y

(2) El sesenta y seis por ciento (66%) del ingreso neto anual hasta el monto del Ingreso del Período Base será distribuido en la siguiente manera:

(i) El Grupo B, compuesto por los fondos descritos en la sección 10.7 de este Reglamento,

recibirá hasta la cantidad recibida por dicho Grupo B en el año fiscal 1996-97, y

(ii) El exceso, si hay alguno, lo recibirá trimestralmente el Fondo General del Tesoro Estatal conforme a lo dispuesto en el párrafo (b) de este sección.

(b) Cualquier ingreso neto anual en exceso del Ingreso del Período Base será distribuido de la siguiente manera:

(1) Un noventa por ciento (90%) de dicho exceso será remitido trimestralmente al Fondo General del Tesoro Estatal conforme a lo dispuesto en el subinciso (a)(2)(ii) anterior, hasta que la cantidad anual recibida por el Fondo General bajo el subinciso (a)(2)(ii) anterior y este inciso sea treinta millones de dólares ($30,000,000.00); y

(2) El restante diez por ciento (10%) será distribuido al Grupo A, según definido en la sección 10.4 de este Reglamento.

(c) Si el Fondo General del Tesoro Estatal no recibiera la cantidad anual de treinta millones de dólares ($30,000,000.00) conforme a lo dispuesto en el párrafo (b) anterior, entonces los ingresos que la Compañía haya podido recibir por concepto de un aumento, si alguno, en el porciento del impuesto sobre el canon de habitaciones de un siete por ciento (7%) a un nueve por ciento (9%) para los hoteles, hoteles de apartamentos, casas de hospedaje y moteles y de un nueve por ciento (9%) a un once por ciento (11%) para los hoteles autorizados por el Comisionado para operar salas de juegos provisto en el apartado (a) de la Sección 2051 y en el párrafo (5) del apartado (a) de la Sección 2084 de la Ley Núm.

120 de 31 de octubre de 1994, según enmendada, que hayan sido destinados a una cuenta especial separada de los fondos generales de la Compañía, denominada Cuenta Especial I, si alguna, se sumarán a las cantidades recibidas por el Fondo General del Tesoro Estatal bajo el subinciso (a)(2)(ii) anterior y el inciso (b)(1) anterior hasta que el Fondo General del Tesoro Estatal reciba la cantidad de treinta millones de dólares ($30,000,000.00).

(d) Cualquier ingreso neto anual en exceso de las cantidades distribuidas bajo los párrafos (a) y (b) anteriores será distribuido de la siguiente manera:

(1) El sesenta por ciento (60%) al Grupo A, y

(2) El cuarenta por ciento (40%) al Grupo B.

Sección 10.6 **Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes.**

(a) Para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes el Ingreso del Período Base, según sea determinado conforme a lo dispuesto en la sección 10.3 de este Reglamento, será distribuido de la siguiente manera:

(1) El treinta y cuatro por ciento (34%) del ingreso neto anual hasta el monto del Ingreso del Período Base, según definido en la sección 10.3 de este Reglamento, será distribuido al Grupo A, según está definido en la sección 10.4 de este Reglamento, y

(2) El sesenta y seis por ciento (66%) del ingreso neto anual hasta el monto del Ingreso del Período Base, según definido en la sección 10.3 de este Reglamento, será

distribuido al Grupo B, según se dispone en la sección 10.7 de este Reglamento.

(b) Cualquier ingreso neto anual en exceso del Ingreso del Período Base será distribuido de la siguiente manera:

(1) El sesenta por ciento (60%) al Grupo A, y

(2) El cuarenta por ciento (40%) al Grupo B.

Sección 10.7 **Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo B.**

(a) Para el año fiscal 1997-98 y años fiscales subsiguientes el Grupo B estará compuesto de los fondos que se indican a continuación, y el ingreso neto anual distribuible al Grupo B será distribuido de la siguiente manera:

(1) Un veinticinco punto ocho por ciento (25.8%) ingresará mensualmente al Fondo Especial a nombre y para beneficio de la Compañía para llevar a cabo sus fines corporativos;

(2) Un treinta punto tres por ciento (30.3%) se enviará al Secretario de Hacienda, quien lo ingresará en su totalidad para el Fondo Educacional;

(3) Un treinta punto tres por ciento (30.3%) ingresará mensualmente al Fondo General de la Universidad de Puerto Rico; y

(4) Un trece punto seis por ciento (13.6%) ingresará mensualmente al "Fondo para el Desarrollo de la Industria Turística de Puerto Rico".

Sección 10.8 **Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo A.**

(a) Para el año fiscal 1997-98 y años fiscales subsiguientes, el ingreso neto anual a ser distribuido al Grupo A será distribuido entre los concesionarios restando del ingreso bruto atribuible a dicho concesionario, según se dispone en el párrafo (b) de esta sección, el costo de las máquinas tragamonedas atribuible a dicho concesionario, según se dispone en el párrafo (c) de esta sección.

(b) El ingreso bruto atribuible a cada concesionario se determinará conforme a las siguientes reglas:

(1) Se determinará el ingreso bruto que corresponde al Grupo A multiplicando el ingreso bruto de todas las máquinas tragamonedas por una fracción cuyo numerador será igual al ingreso neto anual distribuido al Grupo A, según se determine en la sección 10.5 de este Reglamento para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 y en la sección 10.6 de este Reglamento para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes, y el denominador será igual al total del ingreso neto anual distribuido al Grupo A, Grupo B y al Fondo General del Tesoro Estatal para cada año respectivamente.

(2) El ingreso bruto atribuible a cada concesionario se determinará multiplicando el ingreso bruto del Grupo A, según este se determine conforme al inciso (1) anterior, por una fracción cuyo numerador será el ingreso bruto generado por las tragamonedas ubicadas en la sala de juegos de dicho concesionario, y el denominador será el

ingreso bruto generado por todas las máquinas tragamonedas en todas las salas de juegos.

(c) El costo de las máquinas tragamonedas atribuible a cada concesionario se determinará de la siguiente manera:

(1) En el caso de máquinas tragamonedas que sean propiedad de o poseídas por los concesionarios el costo de las máquinas tragamonedas atribuible al concesionario será equivalente al costo bruto de las máquinas tragamonedas ubicadas en su sala de juegos, según se determine a tenor con lo dispuesto en el subinciso (c)(1)(i) de esta sección, multiplicado por una fracción cuyo numerador será el ingreso anual distribuido al Grupo A, según se determine en la sección 10.5 de este Reglamento para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 y en la sección 10.6 de este Reglamento para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes, y el denominador será el ingreso neto anual distribuido al Grupo A, Grupo B y al Fondo General del Tesoro Estatal. Disponiéndose que:

(i) El costo bruto de las máquinas tragamonedas ubicadas en las salas de juegos de cada concesionario será la suma de la cantidad deducible bajo el subinciso (b)(1)(iii) de la sección 10.1 de este Reglamento por las tragamonedas ubicadas en la sala de juegos de dicho concesionario, y la proporción de los gastos de la Compañía bajo el subinciso (b)(1)(i) de la sección 10.1 de este Reglamento atribuible a dichas máquinas tragamonedas, según se determine en el subinciso (ii) siguiente.

(ii) La proporción de los gastos atribuibles a cada concesionario se determina multiplicando los gastos de la Compañía bajo el subinciso (b)(1)(i) de la sección 10.1 de este Reglamento por una fracción cuyo numerador será el número ajustado de máquinas tragamonedas ubicadas en la sala de juegos del concesionario, según se dispone en el párrafo (c) de la sección 10.3 de este Reglamento, y el denominador será el número total ajustado de todas las máquinas tragamonedas ubicadas en todas las salas de juegos, según se dispone en el párrafo (c) de la sección 10.3 de este Reglamento.

(2) En el caso de máquinas tragamonedas que son propiedad de o poseídas por la Compañía, el costo de las máquinas tragamonedas atribuible al concesionario es equivalente al costo bruto de las máquinas tragamonedas de la Compañía ubicadas en su sala de juegos, según se determine conforme a lo dispuesto en el subinciso (c)(2)(i) de esta sección, multiplicado por una fracción cuyo numerador será el ingreso anual distribuido al Grupo A, según se determine en la sección 10.5 de este Reglamento para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 y en la sección 10.6 de este Reglamento para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes, y el denominador será el ingreso neto anual distribuido al Grupo A, Grupo B y al Fondo General del Tesoro Estatal. Disponiéndose que:

(i) El costo bruto de las máquinas tragamonedas de la Compañía ubicadas en la sala de cada concesionario será la suma del costo de la

Compañía bajo el subinciso (b)(1)(ii) de la sección 10.1 de este Reglamento atribuible a las tragamonedas ubicadas en la sala de juegos de dicho concesionario y la proporción de los gastos de la Compañía bajo el subinciso (b)(1)(i) de la sección 10.1 de este Reglamento atribuible a dichas máquinas tragamonedas.

(ii) El costo de la Compañía bajo el subinciso (b)(1)(ii) de la sección 10.1 de este Reglamento atribuible a las tragamonedas ubicadas en la sala de juegos de dicho concesionario se determina multiplicando los costos de la Compañía bajo el subinciso (b)(1)(ii) de la sección 10.1 de este Reglamento por una fracción cuyo numerador será el número ajustado, según se dispone en el párrafo (c) de la sección 10.3 de este Reglamento, de tragamonedas de la Compañía ubicadas en la sala de juegos de dicho concesionario, y el denominador será el número total ajustado, según se dispone en el párrafo (c) de la sección 10.3 de este Reglamento, de tragamonedas de la Compañía ubicadas en todas las salas de juegos.

(3) Si una máquina tragamonedas es propiedad de la Compañía por una parte de un año fiscal y de un concesionario por el resto de dicho año fiscal, el costo de dicha máquina tragamonedas se computará por la porción del año fiscal en la cual la máquina tragamonedas era propiedad de la Compañía según las reglas dispuestas en el inciso (c)(2) de esta sección, y el costo de dicha máquina tragamonedas se computará

según las reglas dispuestas en el inciso (c)(1) de esta sección.

(d) Si el ingreso neto anual de cualquier concesionario resulta ser menor de cero, entonces se entenderá que dicho concesionario tiene un ingreso anual neto equivalente a cero. El exceso de los costos de dicho concesionario será sumado a los costos de aquellos concesionarios con ingresos netos anuales mayor de cero en una proporción equivalente al número de máquinas tragamonedas de cada concesionario cuyos ingresos netos anuales son mayor de cero y el total de tragamonedas existentes en las salas de juegos de todos los concesionarios cuyos ingresos netos anuales son mayor de cero para determinar el ingreso neto anual que éstos habrán de recibir.

(e) Si al distribuirse la deficiencia de todos los concesionarios cuyos ingresos netos anuales sean menor de cero de la manera dispuesta en el párrafo (d) anterior, la cantidad de ingreso neto anual de cualquier concesionario disminuye a una cantidad menor de cero, entonces, dicha deficiencia será deducida del ingreso neto anual de todo concesionario cuyo ingreso anual continúe siendo mayor de cero en la misma proporción que el número de máquinas tragamonedas ubicadas en su sala de juegos y el total de tragamonedas existentes en las salas de juegos de todos los concesionarios, cuyos ingresos netos anuales continúen siendo mayor de cero, hasta que la deficiencia sea totalmente absorbida para que la cantidad total a ser distribuida entre todos los concesionarios sea equivalente al ingreso neto anual recibido por el Grupo A a tenor con la sección 10.5 de este Reglamento para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 y en la sección 10.6 de

este Reglamento para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes.

Sección 10.9 **Pago estimado; modificación de pago**.

(a) Las proporciones que le correspondan a cada grupo y al Fondo General del Tesoro Estatal serán pagadas a éstos conforme a lo dispuesto en esta sección, basándose en un estimado del ingreso neto anual calculado por la Compañía. Mensualmente, la Compañía asignará tentativamente a una doceava parte (1/12) de las cantidades a ser distribuida al Grupo A y al Grupo B y el Fondo General del Tesoro Estatal conforme a la sección 10.5 de este Reglamento para los años fiscales 1997-98, 1998-99 y 1999-00 y en la sección 10.6 de este Reglamento para el año fiscal 2000-01 y años fiscales subsiguientes.

(b) Toda asignación mensual podrá ser modificada por la Compañía, a su discreción, para ajustar cualesquiera pagos hechos en meses anteriores en exceso o por debajo de la cantidad correcta a cualquier grupo, incluyendo al Fondo General del Tesoro Estatal. Después del ajuste de las asignaciones mensuales, la Compañía procederá a realizar los pagos mensuales requeridos por la Ley al Grupo A, al Fondo Especial para beneficio de la Compañía de Turismo, al Fondo General de la Universidad de Puerto Rico y al Fondo para el Desarrollo de la Industria Turística de Puerto Rico. Cada tres (3) meses, la Compañía realizará los pagos requeridos al Fondo General del Tesoro Estatal y anualmente remitirá al Secretario de Hacienda el pago correspondiente al Fondo Educacional. Los pagos hechos conforme a lo dispuesto en esta sección son de naturaleza estimada, por lo que la Compañía

durante los últimos tres (3) meses del año, podrá retener todo o parte de aquellos pagos que deban ser realizados mensual o trimestralmente para asegurar que el total de los pagos realizados a cada entidad refleje el pago final que requiere esta sección.

(c) Dentro de los noventa (90) días subsiguientes al 30 de junio de cada año, la Compañía efectuará una liquidación final de los fondos distribuidos al Grupo A, Grupo B y al Fondo General del Tesoro Estatal. De haber algún exceso en los fondos recaudados durante el año fiscal, la Compañía remitirá a cada grupo y al Fondo General del Tesoro Estatal la cantidad que le corresponda de dicho exceso. De haberse remitido durante un año fiscal cantidades en exceso a las que le correspondían a cualquiera de los grupos o al Fondo General del Tesoro Estatal, según dicha liquidación final, la Compañía retendrá de las cantidades a ser remitidas en el siguiente año fiscal las cantidades necesarias para recuperar dichos excesos, sin importar si los pagos excesivos fueron hechos por la Compañía.

Sección 10.10 **Término para reclamar; investigación.**

(a) Ninguno de los miembros del Grupo A, Grupo B, ni el Fondo General del Tesoro Estatal podrán reclamar deficiencias o errores en el cómputo de las cantidades que hayan recibido durante un año fiscal en particular, a menos que presenten una reclamación ante la Compañía a esos efectos dentro de los ciento ochenta (180) días siguientes al cierre de dicho año fiscal.

(b) Asimismo el Comisionado queda facultado para realizar investigaciones periódicas de los ingresos

provenientes de la operación de las salas de juegos de azar y de la operación de las máquinas tragamonedas autorizadas por la Ley a medida que dichos ingresos se vayan devengando. El Comisionado queda por la presente facultado para dictar los reglamentos que considere necesarios o convenientes para dar cumplimiento a las disposiciones de este párrafo.

(c) Los concesionarios de franquicia expedidas de acuerdo con la Ley y la Compañía vendrán obligados a permitir la fiscalización de sus ingresos en la forma que el Comisionado determine.

CAPITULO 11

DISPOSICIONES MISCELÁNEAS

Sección 11.1 **Informe a la Legislatura**.

(a) La Compañía someterá a la Asamblea Legislativa, durante los primeros treinta (30) días de cada Sesión Ordinaria, un informe y evaluación en torno al impacto de la legislación relacionada a las máquinas tragamonedas sobre el sector hotelero y la industria del turismo.

(b) Dicho informe y evaluación deberá incluir el impacto, si alguno, que haya sido causado por medidas tales como extender el horario de operaciones de las salas de juegos, permitir el expendio de bebidas alcohólicas en las salas de juegos, la promoción de las salas de juegos conforme a lo provisto en el Capítulo 3 de este Reglamento y la presentación de espectáculos de variedad y/o entretenimiento, entre otras.

Sección 11.2 **Separabilidad**.

Si cualquier disposición de este Reglamento fuera declarada inconstitucional o ilegal por un tribunal de

jurisdicción competente, dicha determinación no afectará ni invalidará el resto del Reglamento, sino que su efecto quedará limitado a la parte, sección, párrafo, inciso, subinciso o cláusula que hubiere sido declarado inconstitucional o ilegal.

Sección 11.3 Cláusula Derogatoria.

Por la presente se derogan todos los reglamentos promulgados por la Compañía antes de la vigencia de este Reglamento relacionados con los juegos de azar en Puerto Rico.

Sección 11.4 Sanciones Penales.

Según la naturaleza de una violación a este Reglamento o la Ley lo justifique, la Compañía podrá promover acción criminal contra el infractor, la cual será separada e independientemente de cualquier multa o penalidad de naturaleza administrativa que pueda ser impuesta.

Sección 11.5 Penalidades administrativas.

La Compañía podrá castigar administrativamente cualquier violación a sus órdenes, al Reglamento o a la Ley mediante la imposición de una multa que no excederá de diez mil dólares ($10,000.00) y/o:

(a) suspendiendo, condicionando o revocando cualquier licencia emitida por la Compañía a tenor con este Reglamento; o

(b) solicitando al Comisionado que suspenda, condicione o revoque cualquier franquicia de juegos que haya sido emitida a tenor con este Reglamento.

Sección 11.6 Vigencia.

Este reglamento entrará en vigor una vez se haya radicado en el Departamento de Estado.

Aprobado por la Junta de Directores de la Compañía de Turismo de Puerto Rico, por el Secretario del Departamento de Desarrollo Económico y Comercio y por el Director Ejecutivo de la Compañía de Turismo de Puerto Rico, en San Juan, Puerto Rico el 2 de octubre de 1997.

CARLOS J. VIVONI
Presidente
Junta de Directores de la
Compañía de Turismo y
Secretario del Departamento
de Desarrollo Económico y
Comercio

JORGE L. DAVILA
Director Ejecutivo
Compañía de Turismo

Aprobado por el Gobernador de Puerto Rico en La Fortaleza, San Juan, Puerto Rico, el 9 de octubre de 1997.

PEDRO ROSSELLO
Gobernador del
Estado Libre Asociado de Puerto Rico