

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑIA DE TURISMO

REGLAMENTO DE JUEGOS DE AZAR DE PUERTO RICO

I N D I C E

	<u>Página</u>
CAPITULO 1 DISPOSICIONES GENERALES	12
Sección 1.1 Autoridad Legal	12
Sección 1.2 Titulo	12
Sección 1.3 Definiciones	12
Sección 1.4 Propósitos Generales	19
Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad	19
Sección 1.6 Reglas de Interpretación	20
Sección 1.7 Palabras y términos	20
Sección 1.8 Áreas no cubiertas por el Reglamento	21
Sección 1.9 División de Juegos - Estructura	21
Sección 1.10 División de Juegos; Oficinas; Horas	21
Sección 1.11 Récorde oficiales	22
Sección 1.12 Comunicaciones; Notificaciones	22
Sección 1.13 Donativos con fines políticos	23
CAPITULO 2 CONCESIÓN DE FRANQUICIAS Y REQUICITOS	24
Sección 2.1 Prohibición general	24
Sección 2.2 Procedimiento de solicitud de franquicia para operar una sala de juegos en Puerto Rico	24
Sección 2.3 Recomendación final de la Compañía	25
Sección 2.4 Aprobación previa de planos y especificaciones	26
Sección 2.5 Recomendaciones condicionales; Revocabilidad de las franquicias de juego	26
Sección 2.6 Requisitos mínimos y política de la Compañía; División de zonas turísticas	27
Sección 2.7 Requerimientos para cualificar	32
Sección 2.8 Notificación de cambios previsto o efectivo	36
Sección 2.9 Cualificación de nuevos Directores, Oficiales y otros del Concesionario o la empresa matriz (holding) a quien ellos exija	38
Sección 2.10 Emisión o transferencia de intereses; Aprobación	38
Sección 2.11 No aplicación	38
Sección 2.12 Elegibilidad del solicitante de franquicia	39
Sección 2.13 Normas de Licenciamiento (Criterios afirmativos)	40
Sección 2.14 Normas de concesión de franquicia	

	(Criterios de descualificación)	42
Sección 2.15	Normas de concesión de franquicia (Otros Requisitos)	43
Sección 2.16	Normas de concesión de franquicia (Estabilidad Financiera)	45
Sección 2.17	Evaluación continúa del estado financiero	46
Sección 2.18	Requisitos generales para la recomendación de la División de Juegos	47
Sección 2.19	Determinaciones de otras Jurisdicciones de Juegos de Azar	48
Sección 2.20	Renovación de Franquicia	48
Sección 2.21	Derechos de investigación para solicitudes nuevas y renovaciones	49
Sección 2.22	Localización y número de franquicias	50
Sección 2.23	Aceptación de las reglas y condiciones	50
Sección 2.24	Apertura de la sala de juegos	50
Sección 2.25	Personas y hotel autorizados a explotar la franquicia	50
Sección 2.26	Intransferibilidad de la franquicia; Solicitud nueva	52
Sección 2.27	Cambio en el Concesionario; Traspaso de propiedad; Aprobación previa del Comisionado y de la Compañía	52
Sección 2.28	Notificación en caso de quiebra y liquidación	53
Sección 2.29	Derechos de franquicia	53
CAPITULO 3 OPERACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS		55
Sección 3.1	Publicidad; Regla general	55
Sección 3.2	Horario de operaciones; Prohibición de abrir Viernes Santo	56
Sección 3.3	Entretenimiento	59
Sección 3.4	Bebidas Alcohólicas	61
Sección 3.5	Admisión	63
Sección 3.6	Reglas para los Jugadores	63
Sección 3.7	Reglas para los Empleados	64
Sección 3.8	Reglas de sala de juegos; Aprobación	65
Sección 3.9	Reglas de juego	66
Sección 3.10	Reglas aplicables a todo juego y a toda sala de juegos	67
Sección 3.11	Fianza	69
Sección 3.12	Dinero en efectivo y cuenta corriente afianzada. ("Bonded Checking Account")	70
Sección 3.13	Banca mínima - mesas de juego	72
SUBCAPITULO - JUEGO DE RULETA		72
Sección 3.14	Ruleta	72
Sección 3.14.1	Número de jugadores	73
Sección 3.14.2	Personal	73
Sección 3.14.3	Procedimiento	73
Sección 3.14.4	Límites	74
SUBCAPITULO - JUEGO DE DADOS		76
Sección 3.15	Dados	76
Sección 3.15.1	Personal	77
Sección 3.15.2	Número de jugadores	77
Sección 3.15.3	Procedimiento	77
Sección 3.15.4	Reglas generales	80

Sección 3.15.5	Apuestas, gabelas y límites autorizados por la Compañía	81
SUBCAPITULO - JUEGO DE BLACK JACK		87
Sección 3.16	Número de jugadores	87
Sección 3.16.1	Barajada y corte	87
Sección 3.16.2	Apuestas	88
Sección 3.16.3	Reparto de cartas	88
Sección 3.16.4	Objeto del juego	89
Sección 3.16.5	"Naturales"	89
Sección 3.16.6	Pedido de carta	89
Sección 3.16.7	Transacción	90
Sección 3.16.8	Barajada	91
Sección 3.16.9	Rompimiento de parejas	91
Sección 3.16.10	Otras apuestas k: (Una carta por el Doble ("Down for Double"))	92
Sección 3.16.11	Errores	93
Sección 3.16.12	Límites	94
Sección 3.16.13	Black Jack Progresivo	96
SUBCAPITULO - RESERVADO		96
Sección 3.17	Reservada	96
SUBCAPITULO - BACCARAT		96
Sección 3.18	Número de jugadores	96
Sección 3.18.1	Barajada	96
Sección 3.18.2	Procedimiento	98
Sección 3.18.3	Objeto del juego	99
Sección 3.18.4	Porcentaje de descuento de la casa	101
Sección 3.18.5	Límites	101
Sección 3.18.6	Banca	102
Sección 3.18.7	Reglas para el pedido de cartas	103
SUBCAPITULO - MINI-BACCARAT		105
Sección 3.19	Número de jugadores	105
Sección 3.19.1	Barajada	106
Sección 3.19.2	Procedimiento y objetivo, porcentaje de descuento	106
Sección 3.19.3	Límites	106
Sección 3.19.4	Banca	107
Sección 3.19.5	Reglas para el juego	108
SUBCAPITULO - CARIBBEAN STUD POKER		108
Sección 3.20	Definiciones	108
Sección 3.20.1	Apertura de una mesa para juego	110
Sección 3.20.2	Barajada y corte de cartas	111
Sección 3.20.3	Rangos	112
Sección 3.20.4	Apuestas	114
Sección 3.20.5	Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual	115
Sección 3.20.6	Procedimiento para repartir cartas de la mano	117
Sección 3.20.7	Procedimiento para Repartir Cartas de un Zapato de Repartir Cartas Automático	119

Sección 3.20.8	Apuestas "Bet"; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas	121
Sección 3.20.9	Pago Progresivo	124
Sección 3.20.10	Proporción de Pagos	125
Sección 3.20.11	Procedimientos para Pago de Pago Progresivo - Caribbean Stud Poker	127
Sección 3.20.12	Irregularidades	129
Sección 3.20.13	Apuestas de Pago Progresivo en	130
Sección 3.20.14	Límites	135
SUBCAPITULO - LET IT RIDE STUD POKER		137
Sección 3.21	Definiciones	137
Sección 3.21.1	Rangos	138
Sección 3.21.2	Apertura de una mesa para juego.....	139
Sección 3.21.3	Barajada y corte de cartas -.....	140
Sección 3.21.4	Apuestas - Let it Ride	142
Sección 3.21.5	Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual	143
Sección 3.21.6	Procedimiento para repartir cartas de la mano	145
Sección 3.21.7	Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático	147
Sección 3.21.8	Procedimientos para completar cada ronda de juego	149
Sección 3.21.9	Proporciones de pagos	152
Sección 3.21.10	Irregularidades	154
Sección 3.21.11	Límites	155
SUBCAPITULO - BIG SIX WHEEL		156
Sección 3.22	Probabilidades de pago	156
Sección 3.22.1	Apuestas y giro de la rueda	156
Sección 3.22.2	Límites	157
SUBCAPITULO - PAI GOW POKER		158
Sección 3.23	Definiciones	158
Sección 3.23.1	Rangos; cartas; manos de poker	160
Sección 3.23.2	Agitador y dados de generador de numeros al azar computadorizado	162
Sección 3.23.3	Apertura de una mesa para juego.....	163
Sección 3.23.4	Barajada y corte de cartas	164
Sección 3.23.5	Apuestas	167
Sección 3.23.6	Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual	167
Sección 3.23.7	Procedimiento para repartir cartas de la mano	169
Sección 3.23.8	Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático	172
Sección 3.23.9	Procedimiento para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas	174
Sección 3.23.10	Procedimientos para completar cada ronda de juego; acomodar las manos; pago y	

	recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión ("Vigorish").....	175
Sección 3.23.11	Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir las cartas.....	179
Sección 3.23.12	Irregularidades; tirada de dados inválida.....	188
Sección 3.23.13	Un jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Poker.....	190
Sección 3.23.14	Apuesta adicional permisible	191
Sección 3.23.15	Límites	193
	SUBCAPITULO - PAI GOW TILES	194
Sección 3.24	Reservada.....	194
	SUBCAPITULO - CARIBBEAN EASY ROLL	194
Sección 3.25	Reservada.....	194
	SUBCAPÍTULO -THREE CARD POKER	194
Sección 3.26	Definiciones.....	194
Sección 3.26.1	Número de jugadores.....	195
Sección 3.26.2	Rango.....	196
Sección 3.26.3	Barajada y corte de cartas.....	197
Sección 3.26.4	Procedimiento para completar cada ronda de juego.....	198
Sección 3.26.5	Gabelas de pago.....	199
Sección 3.26.6	Irregularidades.....	199
Sección 3.26.7	Límites.....	200
	SUBCAPÍTULO - Triple Shot	201
Sección 3.27	Número de jugadores.....	201
Sección 3.27.1	Apuestas.....	201
Sección 3.27.2	Barajada y corte de cartas.....	202
Sección 3.27.3	Procedimiento para completar cada ronda de juego.....	204
Sección 3.27.4	Proporciones de pago.....	205
Sección 3.27.5	Irregularidades.....	206
Sección 3.27.6	Límites.....	207
	SUBCAPÍTULO - Texas Hold'em (High) Poker	207
Sección 3.28	Número de jugadores.....	207
Sección 3.28.1	Apuestas.....	208
Sección 3.28.2	Procedimiento para completar cada ronda de juego.....	210
Sección 3.28.3	Irregularidades.....	213
Sección 3.28.4	Límites.....	214
Sección 3.28.5	Porcentaje de descuento para la casa....	215
	SUBCAPÍTULO - 7 Card Stud (High) Poker	215
Sección 3.29	Número de jugadores.....	215
Sección 3.29.1	Apuestas.....	216
Sección 3.29.2	Procedimiento para completar cada ronda de juego.....	218
Sección 3.29.3	Irregularidades.....	220
Sección 3.29.4	Límites.....	222

Sección 3.29.5	Por ciento de descuento para la casa....	222
	SUBCAPÍTULO -TRAGAMONEDAS	222
Sección 3.30	Máquinas tragamonedas; Banca de dinero en efectivo.....	222
Sección 3.30.1	Depósito de monedas en las tragamonedas.....	224
Sección 3.30.2	Máquinas Tragamonedas; Réditos.....	225
Sección 3.30.3	Máquinas tragamonedas; Proporción de máquinas tragamonedas; aumento en la proporción; previa autorización.....	226
	SUBCAPÍTULO -Normas Mínimas de Control Interno	228
Sección 3.31	Formulación de Controles	228
Sección 3.31.1	Estructura organizativa del Concesionario.....	231
Sección 3.31.2	Informes financieros y auditoria de cumplimiento	232
Sección 3.31.3	Normas de conservación de registros....	236
Sección 3.31.4	Juegos de mesa.....	246
Sección 3.31.5	Caja de deposito de Mesa de Juego y procedimiento de conteo.....	259
Sección 3.31.6	Operaciones de la caja principal "cage"	270
Sección 3.31.7	Reservada.....	279
Sección 3.31.8	Normas de crédito.....	279
Sección 3.31.9	Procedimientos de salidas de transferencias cablegráficas y transferencias electrónicas de fondos..	285
Sección 3.31.10	Recibo de transferencias cablegrafías y de transferencias electrónicas de fondos, aceptación y controles de contabilidad.....	290
Sección 3.31.11	Sistemas de Información y controles de los programas de aplicaciones informáticas.....	293
Sección 3.31.12	Informes sobre transacciones en efectivo.....	299
	CAPITULO 4 EQUIPO DE JUEGO	300
Sección 4.1	Aprobación de equipo de juego; Retención por la Compañía; Evidencia de manipulación.....	300
Sección 4.2	Aparatos electrónicos, eléctricos y mecánicos prohibidos.....	302
Sección 4.3	Ruleta - Equipo.....	302
Sección 4.4	Dados - Equipo.....	303
Sección 4.5	"Black Jack" - Equipo.....	305
Sección 4.6	Reservada.....	306
Sección 4.7	Baccarat - Equipo.....	306
Sección 4.8	Mini-Baccarat - Equipo.....	307
Sección 4.9	Caribbean Stud Poker - Equipo.....	308
Sección 4.10	Let It Ride - Equipo.....	311
Sección 4.11	Big Six Wheel - Equipo.....	313
Sección 4.12	Pai Gow Poker - Equipo.....	314
Sección 4.13	Reservada - Pai Gow Tiles - Equipo.....	316
Sección 4.14	Reservada - Easy Roll - Equipo.....	317
Sección 4.15	Reservada - Paulson Draw Poker - Equipo	317

Sección 4.16	Reservada - Keno - Equipo.....	317
Sección 4.17	7 Card Stud Poker - Equipo.....	317
Sección 4.18	Texas Hold'em Poker - Equipo.....	318
Sección 4.19	Reservada - Three Way Action - Equipo..	319
Sección 4.20	Triple Shot - Equipo.....	319
Sección 4.21	Three card poker - equipo.....	320
SUBCAPITULO - TRAGAMONEDAS		322
Sección 4.22	Posesión de Tragamonedas.....	322
Sección 4.22.1	La transportación de máquinas tragamonedas a, dentro y fuera de Puerto Rico.....	323
Sección 4.2.2	Lista principal de máquinas tragamonedas aprobadas; Movimiento de equipo de juego.....	325
Sección 4.22.3	Sellos oficiales.....	328
Sección 4.22.4	Las máquinas tragamonedas y las máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); Identificación; Rotulación; Metros; Otros aparatos.....	328
Sección 4.22.5	Áreas de máquinas tragamonedas; planos de distribución.....	333
Sección 4.22.6	Pruebas y aprobación de las máquinas tragamonedas.....	334
Sección 4.22.7	Operación de una máquina tragamonedas de conformidad con un modelo aprobado.	335
Sección 4.22.8	Procedimientos disciplinarios.....	335
Sección 4.22.9	Récords e informes.....	336
SUBCAPITULO - NAIPES O BARAJAS Y DADOS		337
Sección 4.23	Control de naipes o barajas.....	337
Sección 4.24	Control de Dado.....	346
CAPITULO 5 FISCALIZACIÓN		360
Sección 5.1	Sistema televisivo de circuito cerrado ("STCC"); Área de control de vigilancia	360
Sección 5.2	Cuarto de conteo; Características	367
Sección 5.3	Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); recipientes de monedas y fichas; cajas de almacenaje para tragamonedas	372
Sección 5.4	Máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); características; metros	374
Sección 5.5	Máquinas tragamonedas; áreas de almacenaje de cilindros de pago	375
Sección 5.6	Máquinas tragamonedas y máquinas de aceptar billetes conectadas a tragamonedas ("bill validators"); localizaciones autorizadas; movimientos	378
Sección 5.7	Procedimiento para verificación máquinas tragamonedas nuevas	380
Sección 5.8	Procedimiento para control de programas y tarjetas (MPU) de máquinas	

	tragamonedas	385
Sección 5.9	Procedimiento para efectuar intervenciones en las máquinas tragamonedas	386
Sección 5.10	Máquina tragamonedas; Diario de llaves y Diario de entradas	388
Sección 5.11	Procedimiento para efectuar rellenos de cilindros de pago ("hopper") en las máquinas tragamonedas	390
Sección 5.12	Pago de jackpot manual	393
Sección 5.13	Tragamonedas con sistema progresivo	394
Sección 5.14	Procedimientos para la remoción de monedas y fichas de un cilindro de pago de una tragamonedas	395
Sección 5.15	Proceso de recaudación, conteo y contabilización de los dineros y fichas de las tragamonedas	398
Sección 5.16	Pago por concepto de recaudación de valores en las máquinas tragamonedas	398
Sección 5.17	Inspectores; Funciones	400
Sección 5.18	Facilidades para Inspectores y Supervisores	401
Sección 5.19	Sistema de Datos, Seguridad y Contabilidad de tragamonedas	401
Sección 5.20	Normas de evaluación de porcentajes de retención teóricos y reales	404
Sección 5.21	Procedimiento de contabilidad y auditoria de tragamonedas de los concesionarios	406
Sección 5.22	Normas relativas a los fondos del Área de Tragamonedas	407
CAPITULO 6 LICENCIA DE EMPLEADO		409
Sección 6.1	Prohibición de empleo en sala de juegos; Requisitos de Licencia de Empleado	409
Sección 6.2	Personas que deberán obtener una Licencia de Empleado	409
Sección 6.3	Alcance y aplicabilidad del licenciamiento de personas naturales	414
Sección 6.4	Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empleado	415
Sección 6.5	Forma DHP-E; Información personal requerida para solicitar Licencia de Empleado	417
Sección 6.6	Licencia de Empleado Provisional.	419
Sección 6.7	Solicitud inicial de una Licencia de Empleado.	420
Sección 6.8	Procesamiento de la solicitud inicial de Licencia de Empleado	421
Sección 6.9	Vigencia de la Licencia de Empleado	422
Sección 6.10	Fecha para someter solicitud de renovación de Licencia de Empleado	423
Sección 6.11	Solicitud de renovación de una Licencia de Empleado	423
Sección 6.12	Procesamiento de la solicitud de renovación de Licencia de Empleado	425
Sección 6.13	Responsabilidad de establecer cualificaciones y divulgar y cooperar	426
Sección 6.14	Identificación del solicitante	426

Sección 6.15	Derechos a pagar	428
Sección 6.16	Imposibilidad de trabajar con licencia expirada	429
Sección 6.17	Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos	429
Sección 6.18	Cargos administrativos misceláneos	430
Sección 6.19	Cambio de puesto o lugar de trabajo	430
Sección 6.20	Portación de Licencias y Credenciales	431
Sección 6.21	Autoridad	431
Sección 6.22	Disposiciones transitorias	432
Capítulo 7	LICENCIA DE EMPREDS DE SERVICIO DE CASINO Y LICENCIA DE EMPLEADO DE EMPRESA DE SERVICIO	434
Sección 7.1	Prohibición de hacer negocios	434
Sección 7.2	Parámetros para determinar la necesidad de una Licencia de Empresa de Servicio	434
Sección 7.3	Parámetros generales para la concesión de Licencias de Empresa de Servicio	436
Sección 7.4	Solicitud inicial para una Licencia de Empresa de Servicio	436
Sección 7.5	Vigencia de la Licencia; renovación	438
Sección 7.6	Solicitud de renovación de Licencia de Empresa de Servicio	438
Sección 7.7	Derechos de licencia	439
Sección 7.8	Criterios de descualificación	440
Sección 7.9	Requisitos de cualificación previo al otorgamiento de una Licencia de Empresa de Servicio	441
Sección 7.10	Parámetros generales para cualificar como persona relacionada con una empresa de servicio de casino	443
Sección 7.11	Investigaciones; Información suplementaria; Aprobación cambio	444
Sección 7.12	Causas para la suspensión, falta de renovación o revocación de una Licencia de Empresas de Servicio	445
Sección 7.13	Autorización especial para llevar a cabo una transacción comercial en ausencia de una Licencia de Empresa de Servicio	446
Sección 7.14	Exención a empresa	447
Sección 7.15	Récords	449
Sección 7.16	Forma DEC-EMPRESA: Divulgación de Entidad Comercial- Empresa de Servicio ...	450
Sección 7.17	Forma DPPRES (Forma de Divulgación Personal de Personas Relacionadas con Empresas de Servicio	458
Sección 7.18	Obligación del pago de derechos; No devolución del pago de derechos	460
Sección 7.19	Responsabilidad del Concesionario	460
Sección 7.20	Disposiciones transitorias	460
Sección 7.21	Lista maestra de proveedores	461
CAPITULO 8	PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS	463
Sección 8.1	Iniciación del procedimiento	463

Sección 8.2	Registro de querellas	463
Sección 8.3	Querellas originadas por la Compañía	463
Sección 8.4	Querellas originadas por personas ajenas a la Compañía	464
Sección 8.5	Presentación de la querella	464
Sección 8.6	Contestación a la querella	465
Sección 8.7	Propósito de vista de mediación	465
Sección 8.8	Notificación para vista de mediación	465
Sección 8.9	Vista de mediación	466
Sección 8.10	Conclusión de la vista de mediación	466
Sección 8.11	Costo	467
Sección 8.12	Oficial examinador	467
Sección 8.13	Intervención - solicitud	467
Sección 8.14	Denegatoria	468
Sección 8.15	Vista adjudicativa discrecional	469
Sección 8.16	Conferencia con antelación a la vista adjudicativa	469
Sección 8.17	Mecanismos de descubrimiento de prueba	469
Sección 8.18	Notificación de la vista adjudicativa	470
Sección 8.19	Rebeldía	471
Sección 8.20	Vista - Privada; solicitud	472
Sección 8.21	Señalada; suspensión	472
Sección 8.22	Procedimiento	472
Sección 8.23	Ordenes o resoluciones finales	474
Sección 8.24	Reconsideración	475
Sección 8.25	Terminación; notificación	476
Sección 8.26	Procedimiento adjudicativo de acción inmediata	476
CAPITULO 9	ADOPCION, MODIFICACION Y REVOCACION DE REGLAMENTOS Y REGLAS	478
Sección 9.1	Notificación de propuesta de enmienda, adopción o derogación de reglamento	478
Sección 9.2	Reglas de juego por períodos experimentales	479
Sección 9.3	Contenido, estilo y forma del reglamento	480
Sección 9.4	Expediente	480
Sección 9.5	Solicitud de adopción, enmienda o revocación de reglamento	481
Sección 9.6	Reglamentos - Emergencias	482
CAPITULO 10	DISTRIBUCION DE LOS INGRESOS DE LAS TRAGAMONEDAS	483
Sección 10.1	Reglas para determinar y distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y los años fiscales subsiguientes	483
Sección 10.2	Pago por costo de amortización o de arrendamiento de las tragamonedas	484
Sección 10.3	Definición del Ingreso del Período Base	485
Sección 10.4	Definición Grupo A	486
Sección 10.5	Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98, 1998-99 y 1999-00	486
Sección 10.6	Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 2000-01 y años	

	fiscales subsiguientes	488
Sección 10.7	Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo B	489
Sección 10.8	Reglas para distribuir el ingreso neto para el año fiscal 1997-98 y años fiscales siguientes entre el Grupo A	489
Sección 10.9	Pago estimado; modificación de pago	495
Sección 10.10	Término para reclamar; investigación	496
CAPITULO 11 DISPOSICIONES MISCELÁNEAS		498
Sección 11.1	Informe a la Legislatura	498
Sección 11.2	Separabilidad	498
Sección 11.3	Cláusula Derogatoria	498
Sección 11.4	Sanciones Penales	499
Sección 11.5	Vigencia	502

ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑIA DE TURISMO
REGLAMENTO DE JUEGOS DE AZAR DE PUERTO RICO

CAPÍTULO 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, 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, la Ley de la Oficina del Comisionado de Instituciones Financieras, Ley Num.4 del 11 de octubre de 1985, según enmendada 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 el Reglamento de Juegos de Azar Núm. 5702, radicado el 10 de octubre de 1997, y aprueba y promulga el siguiente Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico.

Sección 1.2 Título

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:

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

2) 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).

3) 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.

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

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

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

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

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

9) 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".

10) Comisionado - significará la oficina del Comisionado de Instituciones Financieras de Puerto Rico, creada mediante la ley Núm. 4 del 11 de octubre de 1995, según enmendada.

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

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

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

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

15) 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.

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

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

18) División o División de Juegos - significará la División de Juegos de Azar de la Compañía de Turismo.

19) 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.

20) Especialista - significará un funcionario del área de juegos electrónicos autorizado a vigilar el cumplimiento de la Ley, el Reglamento y las reglas administrativas establecidas por la División de Juegos en relación con la operación de aparatos electrónico de juego.

21) 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.

22) Firma - A los efectos de este Reglamento y de las normas mínimas de control interno, el término "firma" se definirá como, por lo menos, el primer nombre o inicial, el apellido y el número de la

licencia escritos de su propia mano de la propia persona.

23) 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.

24) Gobernador - significará el Gobernador de Puerto Rico.

25) Hotel - significará todo edificio o grupo de edificios mantenido, y ofrecido al público y aprobado por la Compañía 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.

Disponiéndose, que no constituirá un hotel para los efectos de las disposiciones de este Reglamento, los edificios o grupos de edificios que se mantienen y se ofrecen al público como planes de derecho de multipropiedad y clubes vacacionales, regulados por la Ley Num. 252 de 26 de diciembre de 1995, según enmendada, conocida como Ley de Derecho de Multipropiedad y Clubes Vacacionales de Puerto Rico.

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

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

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

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

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

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

32) 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.

33) Orden o Resolución - significará cualquier decisión o acción de la Compañía o de la División, 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.

34) Parte - significará toda persona o agencia autorizada por ley, incluyendo a la Compañía en aquellas querellas presentadas por la Compañía o por la División, a quien se dirija específicamente la acción de la Compañía o de la División 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.

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

36) Proyecto - significará todo plan tangible y susceptible a ser evaluado por la Compañía o por la División, 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.

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

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

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

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

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

42) Supervisor - significará todo personal de supervisión en las diferentes áreas de la División de Juegos, con inclusión de, pero no limitado a, los directores auxiliares y otros supervisores que el Director nombre.

43) Tragamonedas y máquina tragamonedas - significarán un aparato o máquina mecánica, electromecánica, eléctrica o de otra naturaleza que, al insertar una moneda, ficha o su equivalente, 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, fichas o su equivalente, aunque la remuneración se haga automáticamente desde la máquina o de cualquier otra forma.

Sección 1.4 Propósito Generales.

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, de la

División y del Comisionado 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, a la División y al Comisionado 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, la División o el Comisionado podrán 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 Áreas no cubiertas por el Reglamento

En cualquier materia no cubierta por este Reglamento, la Compañía y la División ejercerán su discreción a fin de alcanzar los propósitos de la Ley y este Reglamento. Si una práctica o procedimiento determinado no se aborda específicamente en este Reglamento, o la Compañía o la División no ejercieran su discreción, dicha práctica o procedimiento está prohibida.

Sección 1.9 División de Juegos - Estructura.

(a) La División de Juegos estará compuesta por cinco (5) áreas, a saber: Fiscalización, Recaudo, Juegos Electrónicos, Cumplimiento y Licenciamiento; un (1) Gerente de Operaciones será responsable de cada área.

(b) El Director nombrará un (1) director auxiliar, quien será responsable ante el Director de la División; éste último será nombrado por la Junta de Directores de la Compañía.

(c) Las personas mencionadas en el antedicho párrafo (b) serán responsables de administrar la política pública de la Compañía respecto de 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 aquel local que la Junta de Directores de la Compañía de Turismo determine de tiempo en tiempo.

(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 prepago, 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.

Sección 1.13 Donativos con fines políticos.

Ningún funcionario o empleado de la Compañía ni del Comisionado solicitará, aceptará o se involucrará, directa o indirectamente, con cualquier donativo de la industria del juego a un partido político u organización o comité de acción política. A los fines de esta sección, la industria del juego se define como todo empleado que trabaje en un Concesionario o todo dueño u operador de un Concesionario.

CAPÍTULO 2

CONCESIÓN DE FRANQUICIA Y REQUISITOS

Sección 2.1 Prohibición General

Ninguna persona podrá poseer ni operar una sala de juego si no se le ha expedido primero una franquicia a todas y cada una de las personas que tengan derecho a cualificar o que estén obligadas a ello conforme a esta sección.

Sección 2.2 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 de 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 2.3 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 2.4 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 2.5 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 2.6 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 treinta millones de dólares (\$30, 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 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 doscientas (200) habitaciones y, de no cumplirse con este requisito, el costo total no deberá ser menor de veinte millones de dólares (\$20,000,000).

(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 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, y los aeropuertos internacionales en Puerto Rico.

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

(i) Hoteles en la zona histórica:

(a) 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 diez millones de dólares. (\$10,000,000).

(b) 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.

- (c) 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.

(ii) Hoteles en aeropuertos internacionales:

- (a) El hotel deberá tener un mínimo de cien (100) 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).
- (b) El edificio del hotel deberá estar localizado en los predios del aeropuerto, y cumplir con todos los requisitos y aprobación de la Autoridad de los Puertos de Puerto Rico para su construcción y funcionamiento.

- (iii) Todos los hoteles comprendidos en la Zona Número 3 deberán operar en todo momento bajo las normas más estrictas que se

apliquen a los hoteles ubicados en centros turísticos reconocidos.

(iv) Todos los hoteles comprendidos en la Zona Número 3 deberán mantener en su gerencia a personas de reconocida solvencia moral, competencia y experiencia en la industria hotelera.

Sección 2.7 Requerimientos para cualificar.

(a) El Comisionado no expedirá ni renovará ninguna franquicia si no se ha verificado primero, conforme a todas las normas pertinentes establecidas por la Ley y esta sección del Reglamento, que todas y cada una de las personas obligadas a ello por la Ley y el Comisionado, están cualificadas para solicitar que se les expida o renueve una franquicia.

(b) Las siguientes personas deberán demostrar que están cualificadas para solicitar que se les expida o renueve una franquicia.

(1) Toda persona que tenga derecho a solicitar una franquicia, o que esté obligada a ello, con inclusión de, pero no limitado a:

(i) Toda persona que sea propietaria de un hotel o que tenga un contrato para comprar o construir un hotel que contenga una sala de juegos.

(ii) Toda persona que posea y/o administre un hotel con sala de juegos, o que tenga un contrato para poseer y administrar un hotel que contenga una sala de juegos.

(2) Toda fuente financiera obligada a cualificar, incluso promotores financieros, inversionistas, acreedores hipotecarios, tenedores de bonos e instrumentos de deuda.

(3) Toda persona obligadas a cualificar, incluso:

(i) Si se trata de una corporación:

(aa) Ninguna corporación podrá detentar una franquicia a no ser que esté cualificado para ello todo oficial, todo director, toda persona que, directa o indirectamente, tenga cualquier interés beneficiario o propiedad de valores emitidos por la empresa o toda persona que, a juicio del Comisionado, tenga la capacidad de controlar la empresa o elegir una mayoría de la junta directiva y cualquier otra persona cuya aprobación el Comisionado considere apropiada.

(bb) Ninguna corporación que sea subsidiaria podrá recibir una o poseer una franquicia a no ser que toda empresa matriz (holding) y empresa intermediaria cumpla con estas disposiciones como si dicha empresa matriz (holding) o intermediaria fuese la que solicitase la franquicia. Sin embargo, el Comisionado podrá renunciar al cumplimiento de las disposiciones de esta sección por parte de una corporación cuyas acciones se negocian en una bolsa de valores que sea empresa

matriz (holding) respecto de todo oficial, director, fiador, asegurador de valores, agente o empleado de la misma, o persona que, directa o indirectamente, posea un interés beneficiario o propiedad de valores de tal empresa cuando el Comisionado esté convencido de que tal oficial, director, fiador, asegurador de valores, agente o empleado no está involucrado de manera significativa en las actividades del Concesionario y que, en el caso de los tenedores de valores, no tengan la capacidad de controlar a la corporación cuyas acciones se negocian en una bolsa de valores ni de elegir a uno o más de sus directores.

(ii) Si no se trata de una corporación:

(aa) Todo solicitante de una franquicia que no sea una corporación deberá suministrar la información exigida por este Reglamento en la forma que disponga el Comisionado. Ningún solicitante de este tipo podrá poseer una franquicia si no está cualificada para ello toda persona que, directa o indirectamente, posea cualquier interés beneficiario o propiedad en el solicitante, o que, a juicio del Comisionado, tenga la capacidad de

controlar al solicitante, o toda persona cuya aprobación o cualificación el Comisionado considere apropiada.

(bb) Si el solicitante no es una corporación, el solicitante presentará prueba de interés beneficiario. La propiedad de la participación deberá estar registrada a nombre de personas o entidades auténticas.

(iii) No obstante los antedichos (i) y (ii), si el Comisionado no determina prima facie que hay motivos para creer que el inversionista institucional quizás no esté cualificado, un inversionista institucional que posea ya sea (1) menos del 10 por ciento de las acciones de las empresas matriz (holding) o intermediaria de un Concesionario, u (2) obligaciones de deuda de la empresa matriz (holding) o intermediarias de un Concesionario, o de otra empresa filial de dicha empresa matriz o intermediaria de un Concesionario, que estén relacionadas de alguna manera a la financiación de un Concesionario de juegos de azar, cuando tales obligaciones constituyen un porcentaje de la deuda pendiente de la empresa que no sobrepase el 20 por ciento o un porcentaje de cualquier emisión de deuda pendiente que no sobrepase el 50

por ciento, podrá recibir un relevo para cualificar si tales acciones y obligaciones de deuda son de una corporaciones cuyas acciones se negocian en la bolsa de valores y si los compró y los posee exclusivamente con fines de inversión. Todo inversionista institucional que sea relevado conforme a esta subsección y que, posteriormente, el Comisionado determine está influyendo en los negocios del Concesionario o afectándolos, deberá presentar los formularios de solicitud de franquicia en un plazo de treinta (30) días después de ser notificado al respecto por el Comisionado.

(4) Todo Concesionario o solicitante de franquicia tendrá la responsabilidad afirmativa de asegurar que todas las personas obligadas a cualificar conforme a la Ley y el Reglamento presenten prueba de ello en relación con una solicitud inicial o de renovación de una franquicia.

Sección 2.8 Notificación de cambios previstos o efectivos.

(a) Todo Concesionario o solicitante de una franquicia deberá notificar de inmediato por escrito al Comisionado y a la División de Juegos sobre cualquier cambio previsto o efectivo en materia de:

- (1) Directores

(2) Oficiales

(3) Toda otra persona relacionada con el Concesionario o la empresa matriz (holding) que esté obligada a cualificar.

(b) Todo Concesionario deberá presentar, por escrito y con treinta días (30) de anticipación, al Comisionado y a la División de Juegos, para su aprobación, toda intención de efectuar una transacción relacionada con su proyecto de sala de juegos que pueda dar por resultado nuevos promotores financieros, inversionistas, acreedores hipotecarios, tenedores de bonos, o tenedores de instrumentos de deuda o pagarés.

(c) El Concesionario o solicitante de una franquicia deberá notificar de inmediato al Comisionado y a la División de Juegos de Azar si alguna persona ha adquirido lo siguiente respecto a cualquier empresa matriz (holding) de emisión pública:

(1) El cinco por ciento o más de cualquier clase de acciones, o

(2) La capacidad de controlar la empresa matriz (holding), o

(3) La capacidad de elegir a uno o más directores de la empresa matriz (holding).

(d) Todo Concesionario o solicitante de una franquicia o la empresa matriz (holding) en cuestión deberá informar de inmediato por escrito al Comisionado y a la División de Juegos sobre la formación o disolución de toda filial del Concesionario o solicitante de una franquicia o de toda empresa matriz (holding) del Concesionario o solicitante de una franquicia que tenga alguna relación con el proyecto de

sala de juegos, así como sobre toda transferencia de un interés en las mismas que no sea de emisión pública.

Sección 2.9 Cualificación de nuevos directores, oficiales y otros del Concesionario o la empresa matriz (holding) a quienes ello se exija.

(a) Toda persona natural que deba ser cualificada conforme a este Reglamento en virtud de su puesto en un Concesionario o empresa matriz (holding) no desempeñará ninguna función ni ejercerá ningún poder hasta no ser cualificado por el Comisionado o cualificado temporalmente por la División de Juegos en calidad de funcionario u oficial de la sala de juegos conforme al capítulo 6 de este Reglamento.

(b) Toda persona sujeta al antedicho (a) deberá presentar un formulario de declaración de historial personal aprobado por el Comisionado.

Sección 2.10 Emisión o transferencia de intereses; aprobación.

Ninguna persona habrá de emitir o transferir ninguna acción o interés propietario en un Concesionario o solicitante de una franquicia o en ninguna filial o empresa matriz (holding) cuyas acciones no se negocien en una bolsa valores sin la aprobación por escrito del Comisionado.

Sección 2.11 No aplicación.

El Comisionado podrá no requerir o modificar de la forma que estime conveniente cualquiera de los requisitos establecidos en este Reglamento si determina, a su solo

juicio, que el no aplicarlos, o modificarlos es lo más beneficioso para el público y la industria del juego.

Sección 2.12 Eligibilidad del solicitante de franquicia.

En el caso de el solicitante de franquicia sea una persona jurídica, deberá:

(1) Estar constituida en el Estado Libre Asociado de Puerto Rico, aunque tal corporación podrá ser una filial de la cual sea dueña total o parcial una corporación constituida conforme a las leyes de un estado de los Estados Unidos o de una jurisdicción extranjera.

(2) Mantener una oficina de la corporación en el local del Concesionario.

(3) Acatar todas las leyes del Estado Libre Asociado de Puerto Rico referente a las corporaciones.

(4) Mantener en la oficina requerida por el párrafo 2 de esta sección un libro o registro en los que consten los propietarios actuales de toda clase de acciones emitidas por la corporación y el cual estará disponible en todo momento para su inspección sin previo aviso por el Comisionado.

(5) Mantener todas las cuentas de operación exigidas conforme a este Reglamento en un banco en el Estado Libre Asociado de Puerto Rico.

(6) En su certificado de incorporación, la corporación incluya, entre otros propósitos, la administración de juegos de azar y se asegure de que dicho certificado incluya todas las disposiciones que se exigen en esta sección.

(7) De ser una corporación cuyas acciones no se negocian en una bolsa de valores, ésta presentará al

Comisionado todas las disposiciones que haya adoptado en su certificado de incorporación para establecer el derecho de aprobación previa del Comisionado respecto a las transferencias de valores, acciones y otros intereses en la corporación solicitante; y si sus acciones se negocian en una bolsa de valores, la corporación dispondrá en su certificado de incorporación que la tenencia de todo valor de tal corporación está sujeta a la condición de que si el tenedor del mismo es descualificado por el Comisionado, dicho tenedor deberá desprenderse de su interés en la corporación.

(8) De ser una corporación cuyas acciones no se negocian en una bolsa de valores, la corporación evidenciará a la satisfacción del Comisionado que su certificado de incorporación contiene disposiciones adecuadas para establecer el derecho absoluto de tal corporación a recomprar a valor de mercado o valor en libros, cualesquiera sea más bajo, todo valor, acción u otro interés en la corporación en caso de que el Comisionado no autorice una transferencia conforme a las disposiciones de esta sección.

(9) Toda empresa matriz (holding), intermediaria o filial de una corporación, independientemente de si las acciones de la corporación se negocian en una bolsa de valores o no, evidencie a la satisfacción del Comisionado que las disposiciones de su certificado de incorporación son las mismas que se exigen conforme al párrafo 8 de esta sección.

Sección 2.13 Normas de licenciamiento (criterios afirmativos).

(a) Será responsabilidad afirmativa de cada solicitante y Concesionario demostrar con pruebas claras y convincentes que está individualmente cualificado y, en el caso del Concesionario, que están cualificadas todas y cada una de las personas cuya cualificación se exige conforme a este capítulo.

(b) Todo solicitante, Concesionario o cualquier otra persona que deba cualificar conforme a esta sección suministrará toda la información exigida en este capítulo y satisfará todas las solicitudes de información relativas a la cualificación, en la forma especificada por el Comisionado. Todos los solicitantes y Concesionarios renunciarán a responsabilizar legalmente al Gobierno del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, sus agencias e instrumentalidades por todo daño producto de cualquier tipo de divulgación o publicación de todo material o información adquirido en el curso de indagaciones, investigaciones o vistas.

(c) Todo solicitante, Concesionario, empresa intermediaria y empresa matriz (holding) consentirá a que se efectúen investigaciones, inspecciones y registros.

(d) Todo solicitante, Concesionario y otras personas que sean cualificadas conforme a esta sección tendrán el deber permanente de suministrar al Comisionado toda la asistencia o información que se requiera y cooperar en toda indagación o investigación o vista conducida por el Comisionado o la División de Juegos. El Comisionado podrá denegar o revocar la solicitud, la franquicia o la cualificación de todo solicitante, Concesionario o toda otra persona que deba ser cualificada conforme a esta

sección que rehuse acatar una solicitud formal de que responda o aporte información, evidencia o testimonio.

(e) Todo solicitante o persona que deba ser cualificada conforme a esta sección será fotografiado y sus huellas digitales se tomarán con fines de identificación e investigación, conforme a los procedimientos establecidos por el Comisionado.

(f) Toda persona que deba ser cualificada conforme a esta sección para poder poseer valores de un Concesionario o de toda empresa matriz (holding) o compañía intermediaria de un Concesionario, podrá solicitar que se le autorice antes de adquirir tales valores. El solicitante estará sujeto a las disposiciones de esta sección y pagará el costo de todas las investigaciones y procedimientos en relación con la solicitud.

Sección 2.14 Normas de concesión de franquicia (criterios de descualificación).

(a) El Comisionado denegará una licencia de franquicia a todo solicitante que sea descualificado en base a cualquiera de los criterios siguientes:

(1) No demostrar el solicitante con pruebas claras y convincentes que cualifica conforme a lo que se estipula en esta sección.

(2) No suministrar el solicitante la información, documentación y garantías exigidas por la Ley y el Reglamento y solicitadas por el Comisionado, o no divulgar el solicitante algún dato importante para la cualificación, o suministrar información incorrecta o engañosa respecto de un dato importante relacionado con los criterios de cualificación.

(3) Haber sido condenado por delito grave el solicitante o cualquier otra persona que deba ser cualificada conforme a esta sección. Sin embargo, las disposiciones de descualificación automática de esta subsección no se aplicarán respecto de una condena que haya sido objeto de una orden judicial de expurgación de los antecedentes penales.

(4) Haber sido condenado el solicitante, conforme a las leyes del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, las leyes de cualquier otra jurisdicción o la ley federal, por cualquier delito grave o menos grave que implique depravación moral.

(5) Estar siendo procesado, o tener cargos pendientes en cualquier jurisdicción el solicitante, o cualquier otra persona que deba ser cualificada conforme a esta sección como condición de una franquicia, por todo delito especificado en los párrafos 3 y 4 de esta sección; sin embargo, a petición del solicitante o la persona acusada, el Comisionado podrá posponer la decisión acerca de tal solicitud mientras dichos cargos estén pendientes.

(6) Ser identificado el solicitante, o toda persona que deba ser cualificada conforme a esta sección como condición de una franquicia, como un delincuente habitual o un miembro de una organización criminal, o como asociado de un delincuente habitual o de una organización criminal.

Sección 2.15 Normas de concesión de franquicia (otros requisitos).

(a) El Comisionado podrá emitir una franquicia si determina, en base a toda la información de que dispone,

que el solicitante satisface los criterios de concesión de franquicia.

(b) Al efectuar las determinaciones necesarias, el Comisionado podrá tomar en cuenta los siguientes factores, entre los que figuran la integridad del solicitante y de todo personal que el solicitante emplee en la operación de la sala de juegos. Tal determinación tomará en cuenta, entre otras cosas, lo siguiente:

(1) Todo expediente delictivo de toda persona que deba ser cualificada conforme a esta sección;

(2) La participación del solicitante, o de toda persona o entidad empleada por el solicitante, en litigación relativa a prácticas comerciales;

(3) La experiencia en la operación de salas de juegos de azar;

(4) El no haber satisfecho algún fallo u orden o decreto de algún tribunal o autoridad competente l;

(5) La capacidad financiera para desarrollar y operar con éxito una sala de juegos de azar, con inclusión de lo siguiente:

(i) Estructura de propiedad y control;

(ii) Monto y razonabilidad del costo de desarrollo;

(iii) Estado actual de las finanzas;

(iv) Fuentes de capital propio y de financiamiento de la deuda y certidumbre de los compromisos de financiamiento;

(6) Capacidad financiera del solicitante.

(7) Capacidad y aptitud de los gerentes, consultores y otros contratistas, para desarrollar y llevar

a cabo las operaciones de una franquicia de sala de juegos de azar.

(c) El Comisionado podrá tomar en cuenta toda otra información que el solicitante divulgue, o que surja en la investigación pertinente, que le ayude a efectuar una determinación correcta.

Sección 2.16 Normas de concesión de franquicia (estabilidad financiera).

(a) El Comisionado tomará en cuenta toda prueba pertinente de estabilidad financiera del Concesionario o solicitante de franquicia; sin embargo, se juzgará financieramente estable al Concesionario o solicitante de franquicia que demuestre con pruebas claras y convincentes que satisface cada una de las normas siguientes:

(1) La capacidad de garantizar la integridad financiera de las operaciones de la sala de juegos mediante el mantenimiento de una reserva financiera ("casino bankroll") o disposiciones equivalentes para pagar las apuestas ganadoras de los clientes de la sala de juegos cuando sean pagaderas. Se considerará que habrá satisfecho esta norma el Concesionario o solicitante de franquicia que cumpla con lo dispuesto en las secciones 3.12 y 3.30 de este Reglamento, como sea pertinente;

(2) La capacidad de satisfacer los gastos operacionales corrientes que sean esenciales para el mantenimiento de las operaciones continuas y estables de la sala de juegos;

(3) La capacidad de pagar todas las contribuciones y todo derecho fijado por la Ley y este Reglamento;

(4) La capacidad de efectuar de manera oportuna las inversiones de capital y el desembolso de los gastos operacionales necesarios;

(5) La capacidad de pagar, intercambiar, refinanciar y prorrogar deudas que se venzan y sean pagaderas durante el período de la licencia, incluso el principal y el interés a largo y corto plazo y toda obligación a largo plazo.

Sección 2.17 Evaluación continua del estado financiero

(a) Ningún Concesionario habrá contraer una obligación sin aprobación previa del Comisionado que incluya los elementos que se enumeran a continuación. La aprobación del Comisionado no será necesaria para toda transacción que no se precise en esta subsección.

(1) Un contrato que estipule cualquier tipo de préstamo para un fin que no sea inversión de capital o de gastos operacionales.

(2) Una garantía de deuda de una filial, ya sea mediante la firma de un pagaré o de otra manera, asumir la deuda de una filial, o un contrato para imponer un gravamen sobre el hotel con sala de juegos aprobada a fin de garantizar las deudas de una filial.

(b) Al examinar toda transacción de acuerdo con lo anterior, el Comisionado considerará si la transacción privará de estabilidad financiera al Concesionario, tomando en cuenta el estado financiero de la filial y las consecuencias posibles para el Concesionario por el incumplimiento de pagos.

Sección 2.18 Requisitos generales para la recomendación de la División de Juegos.

Además de los requisitos establecidos en las secciones 2.2., 2.3, 2.4 y 2.5, relativos a la emisión de la Carta de Endoso de la Compañía, la División de Juegos también evaluará a todo solicitante de una franquicia en base a su cumplimiento de los requisitos siguientes:

(a) Ser una persona natural o jurídica, o un grupo de personas, o una sociedad, que tenga la intención y la capacidad, a juicio de la Compañía, de establecer y/u operar aquellas facilidades turísticas y aquellas otras facilidades cuyo establecimiento y/u operación la Compañía le exija como condición para otorgarle la franquicia solicitada.

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

(c) Tener los recursos y la organización para establecer una sala de juegos adecuada para turistas en el hotel que posea y/o administre.

(d) Responsabilizarse en mantener el hotel donde vaya a operar la sala de juegos al nivel de los hoteles reconocidos de primera clase.

(e) Responsabilizarse a mantener sus instalaciones y aquellas comodidades y atracciones que le exija la Compañía (por ejemplo, restaurantes y centros de diversión, entre otras) a la altura de las normas internacionales y que mejor sirvan para fomentar el turismo.

(f) 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 2.19 Determinaciones de otras jurisdicciones de juegos de azar.

En el curso del proceso de investigación para la aprobación de los Concesionarios prospectivos, el Comisionado podrá, a su discreción, reconocer y aceptar, de manera total o parcial, las determinaciones en materia de concesión de franquicia efectuadas por otras jurisdicciones políticas. El Comisionado podrá darle una importancia considerable a las determinaciones en materia de concesión de franquicia de salas de juegos efectuadas por reguladores de los estados de New Jersey, Nevada y Mississippi.

Sección 2.20 Renovación de franquicia.

(a) Sujeto a la autoridad del Comisionado y la División de Juegos para denegar, revocar o suspender franquicias, toda franquicia en vigor será renovada por el Comisionado cuando se presente la debida solicitud de renovación y se paguen los derechos de solicitud y el costo de investigación, conforme a este Reglamento.

(b) El término de la franquicia que se renueve será de tres años. Al cabo de dos períodos iniciales de franquicia, los términos serán de cuatro años.

(c) La solicitud de renovación se le presentará al Comisionado por lo menos 90 días antes de que la franquicia en vigor expire y todos los derechos de franquicia y toda otra sanción o multa impuestos por el Comisionado conforme a la ley se pagarán en o antes de que expire la franquicia.

(d) Una vez se apruebe este Reglamento, el Comisionado establecerá un calendario inicial para la renovación de las franquicias de juegos existentes,

empezando con la primera emisión de franquicia. La renovación de las franquicias existentes exigirá que cada Concesionario complete la solicitud de renovación y se someta a las investigaciones para la concesión de franquicia, tal como se estipula en esta sección.

(e) Al renovar toda franquicia, el Comisionado emitirá el debido certificado y dispositivo o etiqueta engomada que deberán colocarse en un lugar visible y accesible de la sala de juegos.

Sección 2.21 Derechos de investigación para solicitudes nuevas y renovaciones.

(a) Cada solicitante o Concesionario habrá de pagar el costo de la investigación imputable a dicho solicitante o Concesionario.

(b) Cada solicitante de franquicia o solicitante de renovación de franquicia pagará derechos de solicitud no reembolsables de \$25,000 al presentar la misma.

(c) Además, los solicitantes de franquicia pagarán derechos iniciales de \$15,000 para sufragar el costo de la investigación.

(d) El Comisionado tendrá la autoridad de imponer derechos de investigación adicionales si fuese necesario para realizar las investigaciones previstas en esta sección.

(e) La falta de pago de los derechos de solicitud o de investigación por parte del solicitante o Concesionario será razón para denegar la solicitud o revocar la franquicia.

Sección 2.22 Localización y número de franquicias.

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

Sección 2.23 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 el funcionamiento u 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 2.24 Apertura de la sala de juegos.

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

Sección 2.25 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 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, 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 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 2.26 Intransferibilidad de la franquicia; Solicitud nueva.

(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 2.27 Cambio en el Concesionario; Traspaso de propiedad; Aprobación previa del Comisionado y de la Compañía.

(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 2.28 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 2.29 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 Secretario de Hacienda.

(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.

CAPÍTULO 3

OPERACIÓN DE LA SALA DE JUEGOS

Sección 3.1 Publicidad; Regla general.

(a) Todo Concesionario de una sala de juegos debidamente autorizado 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 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 sala 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, disponiéndose que la Compañía considerara el tamaño y las facilidades físicas con que cuenta el concesionario.

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

(e) Todo Concesionario que desee modificar el horario aprobado por la Compañía deberá solicitar por escrito a esta, por lo menos diez (10) días antes de la fecha que desearía que entre en vigor la modificación. 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 oficinas, espacios 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) (h) Toda sala de juegos deberá mantener operando tres (3) mesas de juego 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.

(e) El Concesionario está autorizado a prohibir la entrada y/o permanencia en la sala de juegos a toda persona que juzgue constituya un obstáculo a la operación de aquélla o que ofenda a los empleados y jugadores o perturbe su bienestar y tranquilidad.

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 jugar y/o apostar [ni de cualquier otro modo jugar] directa o indirectamente 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. Toda persona que haya dejado de trabajar y aún posea una licencia de empleado expedida

por la Compañía de Turismo tendrá que entregar la misma antes de apostar y/o jugar en una sala de juegos.

(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 y/o empresa de servicios 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) A partir de la vigencia de este Reglamento todo Concesionario someterá a la Compañía dentro de los próximos treinta (30) días de la vigencia de este Reglamento la siguiente información:

- (1) los juegos establecidos o que establecerá; y
- (2) el máximo y mínimo de apuesta que acepta o 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 y a toda sala de juegos.

(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 y accesibles 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, de investigación y/o 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.

(m) Si el Concesionario necesita cerrar una mesa de juegos abierta al público en la cual hay personas jugando, se lo notificará al Inspector y a los jugadores por lo menos quince (15) minutos antes de cerrar.

(n) El Concesionario podrá aceptar solicitudes de jugadores que deseen excluirse voluntariamente de las listas de promoción y mercadeo del casino, crédito, y programas de recompensas por volumen de juegos.

(o) El Concesionario deberá mantener en sitios visibles y accesibles al público los rótulos y el material informativo que distribuirá la División sobre orientación, fuentes de tratamiento y líneas de ayuda relacionadas al juego compulsivo y sus consecuencias, y sobre el derecho del jugador de solicitar excluirse voluntariamente de las listas de promoción, mercadeo, crédito y programas de recompensas por volumen de juegos del casino.

Sección 3.11 Fianza.

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 Dinero en efectivo y cuenta corriente

afianzada. ("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 y Paulson's Draw Poker con máximos de veinte dólares (\$20.00), y mesas de Dados, "Black Jack", Mini-Baccarat, Pai Gow Poker, Pai Gow Tiles, 3 Card Poker, 3 Way Action y Triple Shot 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, Easy Roll y Paulson's Draw Poker con máximos de cincuenta dólares (\$50.00), mesas de Dados, "Black Jack", Mini-Baccarat, Pai Gow Poker, Pai Gow Tiles, 3 Card Poker, 3 Way Action y Triple Shot 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, Easy Roll y Paulson's Draw Poker 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, Easy Roll y Paulson's Draw Poker con máximos de ciento cincuenta dólares (\$150.00), mesas de Dados, "Black Jack", Mini-Baccarat, Pai Gow Poker, Pai Gow Tiles, 3 Card Poker, 3 Way Action y

Triple Shot 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 y Paulson's Draw 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", Mini-Baccarat, Pai Gow Poker, Pai Gow Tiles 3 Card Poker, 3 Way Action y Triple Shot; 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 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

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

(a) Cada mesa de ruleta de un paño tendrá un "croupier" quien operará la mesa de juego. Este empleado supervisará el cumplimiento de 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.

Sección 3.14.3 Procedimientos

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 los compartimientos de metal del plato, ésta marca el número ganador, el color ganador y las apuestas 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

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.

SUBCAPÍTULO - 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

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" cobrarán las apuestas perdedoras y pagarán las ganadoras. También venderán las fichas a los jugadores a menos que la casa o el Concesionario decidan 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 Número de jugadores

Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

Sección 3.15.3 Procedimiento

(a) Los jugadores colocarán sus apuestas en fichas sobre el paño de juego. El "stickman" pasará los dados al jugador en turno para tirarlos, quien deberá hacer una apuesta en la línea ganadora ("win or pass line") o en la línea perdedora ("lose or don't pass line") antes de tirar los dados. 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 cobrar las apuestas perdedoras y pagar las ganadoras. 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
Crap/Eleven	2-3-11-12	Cualquier otra combinación	Crap 3 a 1 Eleven 7a 1
Apuestas "One Roll"	(3-1) (3-2) (4- 1) (4-2) (5-1) (4-3) (5- 2) (6-1) (5-3) (6-2) (5- 4) (6-3) (6-4)	Cualquier otra combinación	15 a 1
Apuestas "One Roll"	(2-2) (3-3) (4- 4) (5-5)	Cualquier otra combinación	30 a 1

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

Sección 3.15.4 Reglas generales

(a) No es necesario que los dados peguen a la banda opuesta al jugador cuando éste tira los dados. Sin embargo, el Concesionario podrá exigir al jugador que los dados peguen a la banda opuesta al jugador. Se coloca un cordón a través del medio de la mesa dividiéndola en dos secciones iguales, y los dados tendrán que pasar por encima de dicho cordón para que la tirada sea válida.

(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. Las siguientes situaciones, entre otras, también se considerarán como "No dice": un dado encima de otro dado, dado en punta (en forma de diamante), tirar un dado antes que el otro, etc.

(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 Apuestas, gabelas y límites autorizados por la Compañía.

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), incluso para "crap/eleven".

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 de franquicia 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 doscientos dólares (\$200.00) para garantizar el pago de las deudas de juegos por el Concesionario.

PROPORCION DE PAGO

TIPO DE APUESTA BASICA	PROPORCION DE PAGO	PORCENTAJE DE APUESTAS PERMITIDAS RESPECTO DE LIMITE MAXIMO POR MESA
"Win or Pass Line"	Parejo	100%

"Lose or Don't Pass Line"	Parejo	100%
"Come or Don't Come"	Parejo	100%
"Hardway Six"	9 a 1	25%
"Hardway Eight"	9 a 1	25%
"Hardway Four"	7 a 1	25%
"Hardway Ten"	7 a 1	25%
"Field" (2-3-4-9-10-11-12)	Parejo*	100%
"Seven" (7)	4 a 1	50%
"Eleven" (11)	15 a 1	20%
"Crap Three" (2-1) (1-2)	15 a 1	20%
Apuestas "One Roll" (3-1) (3-2) (4-1) (4-2) (5-1) (4-3) (5-2) (6-1) (5-3) (6-2) (5-4) (6-3) (6-4)	15 a 1	20%
Apuestas "One Roll" (2-2) (3-3) (4-4) (5-5)	30 a 1	10%
"Crap Aces" (1-1)	30 a 1	10%
"Crap Sixes" (6-6)	30 a 1	10%
"Any Craps" (2-1) (1-2) (1-1) (6-6)	7 a 1	40%
"Crap/Eleven" (1-1) (1-2) (6-5) (6-6)	Any Crap- 3 a 1 Eleven- 7 a 1	40%

*Excepto cuando la combinación resultante sea "2"

ó "12," en cuyo caso pagará doble.

JUGADAS DE PROPOSICION A FAVOR

("Place Bets to Win")

<p>APUESTAS A FAVOR DEL NUMERO</p>	<p>PROPORCION DE PAGO</p>
<p>Cuatro (4) ó Diez (10)</p>	<p>9 a 5</p>
<p>Cinco (5) ó Nueve (9)</p>	<p>7 a 5</p>
<p>Seis (6) u Ocho (8)</p>	<p>7 a 6 o parejo en jugada de menos de \$6.00</p>
<p>El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "comprar" el 4 ó el 10 en cuyo caso pagará el cinco por ciento (5%) en adición a la apuesta y la casa pagará dos a uno cada vez que salga el número.</p>	

JUGADAS DE PROPOSICION EN CONTRA
 ("Lay Bets" o "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
<p>El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "Lay bet" o "comprar" (en contra) el 4 ó el 10 en cuyo caso pagará el cinco por ciento (5%) de la cantidad a ganar en adición a la apuesta y la casa pagará uno a dos cada vez que salga el (número) siete (7).</p>	

*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) Cinco (5) ó Nueve (9) Seis (6) u Ocho (8)	Dos a uno (2 a 1) Tres a dos (3 a 2) 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) Cinco (5) ó Nueve (9) Seis (6) u Ocho (8)	Dos a uno (2 a 1) Tres a dos (3 a 2) 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").

El Concesionario puede aceptar, a su discreción, una gabela máxima de cinco (5) veces la apuesta de origen, siempre que aquélla se base en el pago que asegura la proporción correcta de pago en las gabelas ("Full Odds"). Un aviso se colocará en la mesa de Dados indicando la cantidad de gabelas aceptadas que podrán jugarse.

SUBCAPÍTULO - JUEGO DE BLACK JACK.

Sección 3.16 Número de jugadores

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

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 Apuestas.

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 Reparto de cartas

(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

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

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 Pedido de carta

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 Transacción

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 Barajada

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 Rompimiento de parejas

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 rompa 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 cliente tendrá la opción de aumentar su apuesta tomando el AS como el valor de uno (1) y efectuando el "Down for Double"..

Sección 3.16.10 Otras apuestas (Una carta por el Doble Down for Double).

El jugador podrá doblar su apuesta cuando la puntuación de sus primeras dos cartas sea 9, 10 u 11, o a discreción del Concesionario, si la suma total de las cartas es de 2 a 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, siempre que se reserven mesas para jugadores y/o que se aplique la regla de "no se entra al juego en medio de la repartición de cartas", a condición de que haya otra mesa del mismo juego abierta al público con los mismos límites que la reservada.

El Concesionario, a su discreción, podrá establecer la jugada denominada "rendimiento" ("surrender") disponiéndose que:

En sus primeras dos cartas, el jugador tendrá la opción de retirarse sin terminar la mano a condición de que el "croupier" no esté mostrando un AS, entregando por tanto la mitad de su apuesta. Dicha jugada se realizará antes de que el primer jugador a la izquierda del "croupier" reciba su tercera carta. Asimismo, la existencia de esta regla debe anunciarse en la mesa de juego.

Sección 3.16.11 Errores

Como todas las cartas que se sirven serán descubiertas (excepto la tercera carta en la jugada de "una carta por el doble") no hay penalidad contra la casa por ninguna irregularidad en la distribución de las cartas. Cualquier irregularidad debe ser 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

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 mayores de doscientos dólares (\$200.00) para garantizar el pago de las deudas de juegos por el Concesionario.

Sección 3.16.13 Black Jack Progresivo.

El Black Jack Progresivo se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, disponiéndose que:

(a) La cantidad inicial y de reajuste ("reset") que se fije en el contador progresivo sea de por lo menos cinco mil dólares (\$5,000.00);

(b) El jugador pueda, a su discreción, hacer una apuesta de pago progresivo depositando una ficha de un dólar (\$1.00) en el "acceptor device" designado para cada jugador. El jugador será responsable de verificar que la luz de su respectivo "acceptor device" esté debidamente encendida.

(c) El concesionario mantendrá una cuenta de reserva para el pago del premio progresivo y el total de dicha reserva no será menor que el premio progresivo expuesto la público.

SUBCAPÍTULO - RESERVADO

Sección 3.17 Reservada

SUBCAPÍTULO - BACCARAT

Sección 3.18 Número de jugadores

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

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 Procedimiento

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 Objeto del juego

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 noventa y cinco 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

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.

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 Banca

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

(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), El punto tendrá que pedir otra

Dos (2), Tres (3), carta.

Cuatro (4) y Cinco (5)

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),

El banquero ("bank") estará

Dos(2)

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).

SUBCAPÍTULO - MINI-BACCARAT

Sección 3.19

Número de jugadores

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

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.

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

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 Banca

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 límite máximo mayor de dos mil (\$2,000.00) requerirán una banca adicional de cinco mil dólares (\$5,000.00) por cada mil dólares (\$1,000) y/o fracción de aumento.

Sección 3.19.5 Reglas para el juego

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.

SUBCAPÍTULO - CARIBBEAN STUD POKER

Sección 3.20 Definiciones

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

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

"Apuesta Bet" significa una apuesta adicional hecha por un jugador, en una cantidad doble de la apuesta "Ante" del jugador, después que todas las cartas para la ronda de

juego han sido repartidas pero antes de que las cartas cerradas del "croupier" se enseñen.

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

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

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

"Mano de Pago Progresivo" significa una "Misma Pinta", "Casa Llena", "Cuatro de una Clase", "Escalera Misma Pinta" o "Escalera Flor Real", según se definen en las secciones 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 Apertura de una mesa para juego

(a) Luego de recibir en la mesa un paquete de cartas previamente inspeccionado por un Inspector, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor 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 Barajada y corte de cartas

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

(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 Apuestas

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

(b) Todas las apuestas "Ante" serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 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 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual

(a) Si un Concesionario escoge repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual, el zapato de repartir cartas deberá ser previamente aprobado por la Compañía 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 más 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 Procedimiento para repartir cartas de la mano

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

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

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

(2) Una vez se hayan completado los

procedimientos que requiere la sección 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

(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 Apuestas Bet; Procedimientos para Completar Cada Ronda de Juego; Recogido y Pago de Apuestas

(a) Luego de haber completado los procedimientos para repartir que se requieren en la sección 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 lo 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 Pago Progresivo

(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 Proporción de Pagos

(a) La proporción de pago para las apuestas ganadoras en Caribbean Stud Poker que está impresa en cualquier "layout" o en cualquier "brochure" o publicación distribuida por el Concesionario deberá indicarse mediante el uso de la palabra "a" o "gana" y ninguna proporción podrá indicarse mediante el uso de la palabra "para."

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

(c) Sujeto a la limitación de proporción de pago

dispuesta en el párrafo (d) de esta sección, un Concesionario pagará cada apuesta ganadora en el juego de Caribbean Stud Poker en la proporción que se indica a continuación:

<u>Apuesta</u>	<u>Wager</u>	<u>Proporción de pago</u>
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:

<u>Mano</u>	<u>Pago</u>
Escalera Flor Real ("Royal Flush")	100% del jackpot progresivo
Escalera Misma Pinta	10% del jackpot progresivo

"Straight Flush"

Cuatro de una clase \$500

"Four-of-a-Kind"

Casa llena \$100

"Full House"

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, pero no será menos de diez mil dólares (\$10,000.00).

(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

(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 Área de seguridad del casino para entrega al jugador;

(3) Procedimientos del Área 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 de quinientos dólares (\$500.00) o más será hecho en presencia de un supervisor de la sala de juegos y de un Inspector, a quien se le entregará copia del formulario. Premios menores de quinientos dolares (\$500.00) el Concesionario entregará al Inspector copia del formulario de pago.

(f) Antes del pago de una apuesta de pago progresivo, un supervisor de la sala de juegos anotará la cantidad del metro progresivo y completará toda la información requerida y en la manera que haya sido aprobada por la Compañía.

Sección 3.20.12 Irregularidades.

(a) Si se enseña una carta cerrada antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con lo dispuesto en la sección 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 más de una carta es encontrada boca arriba en el zapato o en el paquete mientras se están repartiendo las cartas, todas las

manos serán nulas y las cartas serán rebarajadas.

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

(d) 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 Apuestas de Pago Progresivo.

(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 todas 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 Educativo; 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 Límites

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 mil dólares (\$1,000.00).

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.

SUBCAPÍTULO - LET IT RIDE STUD POKER

Sección 3.21 Definiciones

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

(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

(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 Barajada y corte de cartas

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

directamente a un zapato de repartir.

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

(1) Si las cartas fueron barajadas utilizando una máquina de barajar automática, repartir o entregar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 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 dispuestos 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 Apuestas

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

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

(c) Todas las apuestas serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas" a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 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 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual

(a) Si un Concesionario escoge repartir las cartas desde un zapato de repartir cartas manual, el zapato de repartir cartas deberá ser previamente aprobado por la Compañía 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 Procedimiento para repartir cartas de la mano

(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 Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático

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

(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 Procedimientos para completar cada ronda de juego

(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 Proporciones de pagos

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

(b) Sujeto a la limitación de proporción de pago dispuesta en el párrafo (c) de esta sección, un Concesionario pagará cada apuesta ganadora en el juego de Let it Ride en la proporción que se indica a continuación:

Proporción

<u>Apuesta</u>	<u>Wager</u>	<u>de pago</u>
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.

(d) Sujeto a la limitación de pago que se estipula en el párrafo (c) de esta sección, el Concesionario, a su discreción, podrá aplicar una de las siguientes tablas de pago a la "Bonificación Let It Ride".

BLIR - 08

BLIR - 10

BLIR - 25

	Tabla de Pago Primaria	Tabla de Pago Secundaria	Tabla de Pago Primaria	Tabla de Pago Secundaria	Tabla de Pago Primaria	Tabla de Pago Secundaria
Escalera Flor Real	1,000 to 1	\$20,000	500 to 1	\$10,000	100 to 1	\$10,000
Escalera Misma Pinta	200 to 1	\$2,000	200 to 1	\$2,000	50 to 1	\$2,000

Cuatro de una clase	50 to 1	\$400	50 to 1	\$100	30 to 1	\$100
Casa llena	11 to 1	\$200	11 to 1	\$75	15 to 1	\$75
Misma Pinta	8 to 1	\$50	8 to 1	\$50	9 to 1	\$50
Escalera	5 to 1	\$25	5 to 1	\$25	6 to 1	\$25
Tres de una clase	3 to 1	\$5	3 to 1	\$8	3 to 1	\$8
Dos Pares	2 to 1		2 to 1	\$4	2 to 1	\$4
Par de Diez o mejor	1 to 1		1 to 1		1 to 1	

Sección 3.21.10 Irregularidades

(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 Límites

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.

SUBCAPÍTULO - BIG SIX WHEEL

Sección 3.22 Probabilidades de pago

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

<u>Apuesta Sobre</u>	<u>Proporciones de Pago</u>
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

(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 Límites

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.

SUBCAPÍTULO - PAI GOW POKER

Sección 3.23 Definiciones

Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen

en las secciones relacionadas a Pai Gow Poker, tendrán los siguientes significados a menos que el texto claramente indique lo contrario.

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

"Co-Banco" está definido en la sección 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.

"Marca o vale" ("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; cartas; manos de poker

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

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

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

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

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

reina, jota, diez y nueve siendo la Escalera Misma Pinta de segundo mayor rango, y un seis, cinco, cuatro, tres y dos siendo la Escalera Misma Pinta de menor rango;

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

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

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

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

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

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

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

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

(d) No obstante lo dispuesto en el párrafo (b) de esta sección, un Concesionario podrá, a su discreción, determinar que una Escalera Misma Pinta formada con un as, dos, tres, cuatro y cinco del mismo palo será la Escalera Misma Pinta de menor rango, y una Escalera formada con un as, dos, tres, cuatro y cinco, sin importar el palo, será la Escalera de menor rango. Si el Concesionario decide adoptar esta opción, deberá notificarlo previamente a la Compañía 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 Agitador y dados; generador de números al azar computarizado

(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 Apertura de una mesa para juego

(a) Luego de recibir un paquete de cartas en la mesa, el "croupier" ordenará e inspeccionará las cartas, y el supervisor 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. Barajada y corte de cartas

(a) Inmediatamente antes de comenzar un juego y luego de completar cada ronda de juego, el "croupier" barajará las cartas manualmente o mediante el uso de una máquina de

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

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

(1) Si las cartas fueron barajadas utilizando una máquina de barajar automática, repartir o entregar las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en la sección 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 Apuestas

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

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

(c) Todas las apuestas en Pai Gow Poker serán colocadas antes de que el "croupier" anuncie "No más apuestas", a tenor con los procedimientos para barajar dispuestos en la sección 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 Procedimiento para repartir las cartas desde un zapato de repartir manual

(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 Procedimiento para repartir cartas de la mano.

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

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

(1) Una vez se hayan completado los procedimientos que requiere la sección 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 desplegadas 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 Procedimiento para repartir cartas desde un zapato de repartir cartas automático.

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

(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 Procedimiento para determinar la posición de comienzo para repartir las cartas o entregar los grupos de cartas

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

(b) El "croupier" agitará el agitador y los dados de Pai Gow Poker descritos en la sección 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 Procedimientos para completar cada ronda de juego; acomodar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión (Vigorish)

(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), 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

(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 aquellas 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 una marca o vale ("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 una marca o vale ("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.

(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 Un jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta -

(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 Apuesta adicional permisible

(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