



GOBIERNO DE PUERTO RICO
COMISIÓN DE JUEGOS

**REGLAMENTO PARA LA EXPEDICIÓN, MANEJO Y FISCALIZACIÓN DE
LICENCIAS DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA**

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1 - DISPOSICIONES GENERALES	4
Sección 1.1 Base Legal.....	4
Sección 1.2 Título.....	4
Sección 1.3 Autoridad Legal	4
Sección 1.4 Propósito	4
Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad.....	5
Sección 1.6 Reglas de Interpretación	5
Sección 1.7 Definiciones	5
CAPÍTULO 2 - LICENCIAS	11
Sección 2.1 Prohibiciones Generales.....	11
Sección 2.2 Periodo de Transición	11
Sección 2.3 Licencias que expide la Comisión de Juegos.....	14
Sección 2.4 Licencia para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.....	14
Sección 2.5 Licencia para Dueños Mayoristas u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: Dueño de Negocio: Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta (Solicitud inicial)	15
Sección 2.6 Investigaciones: Información suplementaria; Aprobación de cambio.....	20
Sección 2.7 Criterios de descalificación.....	21
Sección 2.8 Vigencia de la Licencia.....	22
Sección 2.9 Solicitud de renovación de Licencia	22
Sección 2.10 Causas para la suspensión, falta de renovación o revocación de una licencia.....	23
Sección 2.11 Derechos de Licencia.....	23
Sección 2.12 Registro	25
CAPÍTULO 3 - VIOLACIONES, MULTAS ADMINISTRATIVAS, PENALIDADES, CONFISCACIÓN Y REVOCACIÓN DE DERECHOS Y PRIVILEGIOS.....	25
Sección 3.1 Violaciones	25
Sección 3.2 Multas Administrativas.....	25
Sección 3.3 Penalidades	26
Sección 3.4 Confiscaciones de Máquinas de Juegos de Azar de Ruta	27

CAPÍTULO 4 - PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS.....	27
Sección 4.1 Inicio del procedimiento	28
CAPÍTULO 5 - DISPOSICIONES FINALES	28
Sección 5.1 Recaudación y Distribución de Ingresos por Concepto de Multas	28
Sección 5.2 Administración de la Ley y Determinaciones Administrativas	28
Sección 5.3 Jurisdicción de la Comisión de Juegos	28
Sección 5.4 Cláusula de Derogación	28
Sección 5.5 Enmienda	28
Sección 5.6 Cláusula de Separabilidad.....	29
Sección 5.7 Vigencia	29
Sección 5.8 Aprobación.....	29

DRAFT

**GOBIERNO DE PUERTO RICO
COMISIÓN DE JUEGOS DE PUERTO RICO**

**REGLAMENTO PARA LA EXPEDICIÓN, MANEJO Y FISCALIZACIÓN DE
LICENCIAS DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA**

CAPÍTULO 1 - DISPOSICIONES GENERALES

Sección 1.1 Base Legal

El “Reglamento para la Expedición, Manejo y Fiscalización de Licencias de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta”, promulgado por la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico, se adopta de conformidad con la facultad conferida a la Comisión de Juegos por los Artículos 2.2 (1) y (23) de la Ley Núm. 81 del 29 de junio de 2019, según enmendada, mejor conocida como la “Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico” (“Ley Núm. 81-2019”) y por la Sección 4 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, mejor conocida como la “Ley de Máquinas de Juegos de Azar” (“Ley Núm. 11-1933”).

Sección 1.2 Título

Este Reglamento se conocerá como el “Reglamento para la Expedición, Manejo y Fiscalización de Licencias de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta”, promulgado por la Comisión de Juegos.

Sección 1.3 Autoridad Legal

En virtud de la facultad conferida a la Comisión de Juegos por los Artículos 2.2 (1) y (23) de la Ley Núm. 81 del 29 de junio de 2019, según enmendada, mejor conocida como la “Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico” y por la Sección 4 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, mejor conocida como la “Ley de Máquinas de Juegos de Azar” para implementar las disposiciones de esta última, con todo lo relacionado a la reglamentación, expedición, manejo y fiscalización de licencias para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en negocios o establecimientos que operen en Puerto Rico. Este Reglamento se promulga de acuerdo con la Ley Núm. 38 de 30 de junio de 2017, según enmendada, conocida como la “Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Gobierno de Puerto Rico”.

Sección 1.4 Propósito

El propósito de este Reglamento es implementar la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, en lo que compete a la reglamentación y fiscalización de todo lo relacionado al licenciamiento para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en negocios o establecimientos que operen en Puerto Rico. Mediante este Reglamento se establecen los

procesos administrativos, criterios, reglas, requisitos, funciones, obligaciones y derechos, por los cuales debe regirse toda persona que interese solicitar o renovar sus Licencias para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, así como también interese obtener o renovar las Licencias para Dueños Mayorista, Dueños de Negocio, Fabricantes, Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

Además, establece los procedimientos operacionales y de fiscalización que deberá seguir la Comisión de Juegos o, de haber sido creado, el Negociado que corresponda al adjudicar dichas Licencias. Asimismo, este Reglamento tiene el propósito de regular el manejo de las mencionadas Licencias y establecer las penalidades que se podrán imponer a cualquier persona que incumpla con las disposiciones de la Ley y de este Reglamento. Estos propósitos deben ser entendidos e interpretados dentro del marco y esfera de los poderes, finalidades y objetivos de la Comisión de Juegos.

Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad

Este Reglamento aplicará a todos los procedimientos administrativos de licenciamiento, fiscalización y reglamentación dentro de la autoridad y competencia de la Comisión de Juegos, relacionado a la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en Puerto Rico.

Sección 1.6 Reglas de Interpretación

- A. Las disposiciones de este Reglamento se interpretarán liberalmente a fin de permitir a la Comisión de Juegos y el Negociado que corresponda, llevar a cabo sus funciones y asegurar que se alcancen todos los propósitos de la Ley y este Reglamento, así como que se cumplan las funciones delegadas a la Comisión de Juegos a través de sus leyes habilitadoras.
- B. En casos especiales y por justa causa, el Director Ejecutivo podrá flexibilizar las disposiciones de este Reglamento de manera que prevalezca el interés público cuando su estricto y literal cumplimiento derrote sus propósitos. Cualquier flexibilidad que se proponga, el Director Ejecutivo deberá someterla por escrito ante la Junta de la Comisión de Juegos para su aprobación antes de su implementación. La Junta tendrá discreción para solicitar a la División Legal de la Comisión una opinión en la que se establezca que la flexibilidad propuesta del Reglamento se ajusta a la autoridad de la Comisión o de los reglamentos.
- 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 Definiciones

- A. Los siguientes términos, usados en este Reglamento, tendrán el significado que a continuación se expresa:

1. **Inspector** - Empleado o persona designada de la Comisión de Juegos con funciones relacionadas a las disposiciones de la Ley y este Reglamento.
2. **Bitácora**- Registro de intervenciones, mal funcionamiento, reclamaciones o cualquier otro incidente ubicado dentro de una Máquina de Juegos de Azar en Ruta.
3. **“Coin In”** - Significa los créditos apostados por un jugador en una máquina de juegos de azar, los cuales son registrados en un contador. Los billetes insertados en el validador de billetes no forman parte del “Coin In”.
4. **Comisión** - Significa la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico creada al amparo de la Ley Núm. 81-2019.
5. **Contador**- Significa el aparato mecánico, eléctrico o electrónico que automáticamente cuenta el número de billetes depositados por un jugador en una máquina de juegos de azar.
6. **Créditos (Credits)** - Significa el número de créditos reflejados en la pantalla de la máquina al final de una jugada o el balance disponible para jugar luego de insertarle dinero y los cuales pueden ser cambiados por el jugador, en efectivo, en cualquier momento.
7. **Derechos de Licencia** - Significa los derechos que viene obligado a satisfacer cada año, todo Dueño Mayorista de Máquinas u Operador, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y de una Máquina con componentes de juegos de azar que opera en el periodo de transición, como luego de este, concedidas en virtud de las disposiciones de la Ley y este Reglamento.
8. **Director Ejecutivo** - Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico o funcionario debidamente autorizado por el Director de la Comisión de Juegos.
9. **Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** - Cualquier persona que se dedique a distribuir o proveer bienes y servicios relacionados a las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y sus componentes requeridos para la operación, incluyendo, sin limitarse a, personas naturales, sociedades, corporaciones, asociaciones, compañías, u otra entidad legal.

10. **Dueño Mayorista de Máquinas u Operador** - Significa la persona o entidad jurídica que sea propietaria de un mínimo de cincuenta (50) y con derecho hasta un máximo de doscientas cincuenta (250) máquinas de juegos de azar, con capacidad para ubicar, operar y administrar dichas máquinas en negocios. El Operador pudiera ser a su vez un dueño de negocio, pero nunca podrá ubicar más de quince (15) máquinas en un mismo negocio.
11. **Dueño de Negocio** - Significa la persona que lleva a cabo una actividad comercial en calidad de propietario, arrendatario o que posee el control del establecimiento donde se han de instalar las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
12. **Empresa** - incluirá personas naturales, sociedades, corporaciones, asociaciones, Compañías u otra entidad legal y cualquier unión o grupo de individuos asociados, aunque no constituya una entidad legal, con la intención de hacer negocios.
13. **Empresa de Servicios de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** - Toda empresa que fabrique, venda, arriende, almacene, distribuya, repare, fabrique los componentes de los juegos de azar, programas, sistemas de interconexión, sistemas de seguridad o provea servicios de mantenimiento a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en Puerto Rico. En ninguna circunstancia, la Comisión de Juegos se considerará una Empresa de Servicio de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
14. **Equipo** - Significa cualquier computadora, servidor de computadora, u otro aparato, ya sea electrónico, eléctrico o mecánico, requerido o utilizado en las Máquinas y en los sistemas de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
15. **Gastos de Tecnología** - Incluye todos los gastos necesarios para acceder, capturar y administrar los datos del sistema.
16. **Jugada** - Significa la participación de un jugador por medio de una transacción monetaria en cualquiera de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, según se evidencie dicha participación en un contador dentro de la máquina.
17. **Jugador** - Significa aquella persona de dieciocho (18) años o más, que participe activamente en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
18. **Juego de Azar**- Significa el juego electrónico dentro del sistema de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, administrados mediante un Sistema de Conexión Interna localizado en la misma máquina.

19. **Ley** - se refiere a la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, conocida como la "Ley de Máquinas de Juegos de Azar".
20. **Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme** - se refiere a la Ley Núm. 38-2017, según enmendada.
21. **Licencia** - significa toda autorización emitida por la Comisión de Juegos de Puerto Rico a favor de un Dueño Mayorista de Máquinas de Juegos de Azar, Dueño del Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar, Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juego de Azar, o a favor de una Máquina de Juego de Azar, concedido en virtud de las disposiciones de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada.
22. **Periodo de Transición** - Se refiere al periodo de un (1) año según establecido por la Sección 8 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada.
23. **Mantenimiento y operación de sistema** - Se refiere a los costos operacionales de la Comisión o, de haberlo creado, el Negociado que corresponda relacionados a la supervisión y fiscalización del sistema.
24. **Manufacturero (Fabricante)** - Cualquier persona natural, sociedad, corporación, asociación, Compañía u otra entidad legal que se dedique a fabricar y/o ensamblar Máquinas de juegos de azar y los componentes requeridos para la operación de Máquinas.
25. **Máquinas de Entretenimiento de Adultos** - Se refiere a las Máquinas que no contienen los mecanismos o dispositivos característicos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, según establecidos por el Tribunal Supremo de Puerto Rico y la Ley, que se entenderá como aquel dispositivo eléctrico, electrónico, electromecánico o digital diseñado para operar con monedas, billetes o alguna forma de transferencia monetaria, que necesita principalmente la habilidad del jugador o cliente adulto para interactuar con la misma. Contiene material y/o juegos que están señalados como de adultos. Esta incrementa en dificultad y niveles, según el juego. El resultado de su operación es solamente entretenimiento para el jugador o cliente adulto y no provee remuneración, pagos, premios o algún equivalente para beneficio del jugador o cliente adulto.
26. **Máquinas de Juegos de Azar o tragamonedas** - Estas son las máquinas que usan un elemento de azar en la determinación de premios, contienen alguna forma de activación para iniciar el proceso de la apuesta, y hacen uso de una metodología adecuada para la entrega de resultados determinados. Disponiéndose, sin embargo, que no se refiere a las máquinas de entretenimiento de adultos, según definidas en este Reglamento, siempre y cuando no contengan los mecanismos o dispositivos característicos de juegos

de azar definidos en este párrafo. Las funciones de las Máquinas de Juegos de Azar pueden estar lógicamente separadas en partes múltiples o distribuidas a través de múltiples componentes físicos, pero deberán contener los siguientes mecanismos o dispositivos:

- i. un validador de billetes para aceptar apuestas que son registradas en un contador dentro de la máquina;
- ii. un dispositivo de bloqueo (“knock-off switch”) para borrar los créditos del contador una vez le son pagados al jugador ganador;
- iii. un dispositivo o mecanismo que haga a la máquina funcionar con total autonomía del jugador, por un ciclo o espacio de tiempo predeterminado y que provoca que el resultado del juego o de la operación que la Máquina realiza sea decidido por suerte o al azar;
- iv. que cumpla con todos los requisitos tecnológicos establecidos en la Ley y este Reglamento.

27. **Máquina Vendedora** - Significa cualquier máquina que pudiese usarse con fines de juegos de azar y de las conocidas por el nombre de tragapapeles, que no ostenten Licencia y Marbete vigente de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

28. **Marbete** - Significa la etiqueta que se adhiere en la parte superior izquierda de la pantalla del gabinete de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta, asignado y fijado por Comisión de Juegos una vez la misma es aprobada para uso como Máquina de Juegos de Azar en Ruta. La misma tendrá que contener tecnología electromagnética, RFID, por sus siglas en inglés.

29. **Micro unidad de Procesamiento (MPU o Micro Processing Unit)** - Tarjeta de control o unidad principal de procesamiento que contiene los programas de juego a utilizarse en cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta, la cual el Oficial de Juegos Electrónicos certificará.

30. **Área de Máquinas de Juegos de Azar** - Significa unidad de la Comisión de Juegos encargada específicamente de monitorear y fiscalizar las Máquinas de juegos de azar autorizadas por el Gobierno de Puerto Rico.

31. **Negocio** - Significa local o establecimiento fijo y permanente autorizado por la Oficina de Gerencia de Permisos, a realizar toda aquella operación comercial de venta al detal de productos o servicios, donde se instalen u operen Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y Máquinas de Entretenimiento para Adulto. Para ser catalogado como Negocio, es requisito indispensable que la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta no represente el único, ni el mayor ingreso de la actividad comercial del establecimiento, por lo que para ser considerado como Negocio deberá contar con otras actividades comerciales

a fin de que los ingresos generados por las Máquinas de Juegos de Azar sean un complemento y no la fuente principal de ingresos de dicho establecimiento.

32. **Negociado** - Significa el Negociado que la Comisión de Juegos ha creado o pueda crear al amparo del Artículo 2.5 (3) de la Ley 81-2019, según enmendada, conocida como la "Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico" para ejercer las facultades delegadas a ésta en la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, conocida como la "Ley de Máquinas de Juegos de Azar".
33. **Oficial de Juegos Electrónicos** - Significa el empleado o persona designada de la Comisión de Juegos, con funciones relacionadas a las disposiciones de este Reglamento o la Ley.
34. **Permiso de Uso** - Documento que expide la Oficina de Gerencia de Permisos (OGPe) del Gobierno de Puerto Rico o el equivalente de un gobierno municipal para la utilización de terrenos, edificios, o estructuras para fines en particular.
35. **Persona** - Cualquier persona natural o jurídica, incluyendo sociedades, corporaciones, asociaciones, compañías u otra entidad legal.
36. **Premio** - Resultado de una combinación ganadora por una jugada realizada en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, la cual dicho premio nunca será mayor de cinco mil dólares (\$5,000) por jugada sin considerar crédito o bonos en proceso, según establecido en la Ley. El mismo debe ser pagado al instante en su totalidad mediante transferencia monetaria o de crédito con tarjetas o papel o método electrónico.
37. **Programa** - Significa la propiedad intelectual e instrucciones reunidas o compiladas, incluidas en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y sus componentes, incluyendo procedimientos y documentación asociada relacionada a la operación de una computadora, un programa de computadora o una red de computadoras.
38. **Sello** - Etiqueta, placa, marca o dispositivo adherido o colocado para identificar la certificación de la Máquina y la Micro unidad de Procesamiento (MPU) luego de ser verificado y aprobado por la Comisión de Juegos.
39. **Sistema o Sistema de Conexión Interna de Cada Dueño Mayorista u Operador** - Significa los sistemas escogidos por los Dueños Mayoristas que conectarán las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta de cada Dueño Mayorista u Operador el cual será certificado por la Comisión de Juego de Puerto Rico. El mismo será un requisito indispensable para la operación de las máquinas y este mantendrá los datos de identificación de cada equipo, plataforma, juegos,

sus versiones, el registro de seguridad de conexión, los premios pagados y el registro de los ingresos generados por la actividad de las máquinas. Este último dato se transmitirá a la Comisión de Juegos para la verificación y validación según esta lo requiera. La Comisión de Juegos tendrá acceso a la información de dicho sistema según lo requiera y podrá realizar las auditorías necesarias para certificar el funcionamiento de este.

40. **Solicitante** - Significa toda persona interesada en obtener una Licencia para ser Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor, Operador y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
41. **Solicitud** - Significa la petición presentada formalmente a la Comisión de Juegos por un Solicitante a los fines de obtener y/o renovar una Licencia, de acuerdo con las disposiciones establecidas por la presente Ley.
42. **Tasación** - Estimado del valor del activo, el cual se incluirá como parte de la información en la Solicitud, ajustado por la depreciación acumulada.
43. **Validador de Dinero** - Significa el dispositivo que acepta dinero en efectivo o monedas, que esté conectado a una Máquina de Juegos de Azar en Ruta y convierte el valor del dinero en créditos para jugar en las mencionadas Máquinas.

CAPÍTULO 2 - LICENCIAS

Sección 2.1 Prohibiciones Generales

Ninguna Persona operará Máquinas de Juegos de Azar en Puerto Rico sin que cada una de dichas máquinas posean una Licencia y Marbete debidamente emitidos por la Comisión y sin estar conectada a los Sistemas de Conexión Interna de cada Dueño Mayorista u Operador, conforme a las disposiciones de la Ley y de este Reglamento.

Sección 2.2 Periodo de Transición

- A. Los sistemas deberán ser aprobados por la Comisión de Juegos quienes tendrán que almacenar los datos recibidos y mantenerlos por un periodo de al menos un (1) año. Los datos almacenados incluirán la identificación de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta, su número de marbete, plataforma, juegos, el registro de seguridad de conexión, los premios pagados y el registro de los ingresos generados por la actividad de las máquinas. Los sistemas deberán tener la habilidad de ofrecer detalles financieros y el uso específico de cada Máquina de Juegos de Azar a nivel individual y colectivamente por localidad. Los sistemas

deberán ofrecer una réplica del procesamiento y resguardo. Los sistemas deberán ser configurados específicamente para las necesidades de las Máquinas de Juegos de Azar en rutas locales existentes al momento de aprobación de la Ley y con la habilidad de personalizar las necesidades de la Comisión que fiscalizará el proceso. El sistema debe tener una capacidad operativa para recopilar el cien por ciento (100%) de las transacciones.

- B. La Comisión tendrá un periodo de sesenta (60) días luego de aprobado este Reglamento para establecer los requisitos técnicos, las solicitudes y la certificación de los proveedores de sistemas de interconexión Interna de los Dueños Mayoristas conforme a lo establecido en la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, *supra*. Se dispone a su vez que luego de dicho periodo de sesenta (60) días y habiendo cumplido la Comisión con los requisitos establecidos, los dueños mayoristas tendrán un periodo de noventa (90) días subsiguientes para adquirir y comenzar a interconectar sus equipos por medio de los proveedores autorizados.
- C. El costo de cada licencia de máquina o renovación será de cuatrocientos dólares (\$400). No obstante, se establece un periodo de transición para conectarse a dichos sistemas, el cual será de un año a partir del momento en que la Comisión de Juegos certifique a los proveedores de sistemas de interconexión y luego que los Dueños Mayoristas hayan escogido el sistema certificado a ser utilizado por estos. Durante dicho periodo de transición el costo de los derechos por licencia o renovación de licencia de Máquinas de Azar será de cuatrocientos dólares (\$400) para aquellas máquinas que se conecten o puedan conectarse durante ese primer año de transición. No obstante, aquellos operadores que luego de culminado los noventa (90) días de adquisición de los sistemas no hayan demostrado acuerdos, facturas o contratos de conexión, deberán pagar mil quinientos dólares (\$1,500) de licencia por cada máquina instalada y operando durante el periodo de transición. Disponiéndose que si luego de haber pagado la cantidad total de mil quinientos dólares (\$1,500) por cada máquina el dueño de estas consigue la interconexión de alguna cantidad de las mismas al Sistema en o antes de culminar el periodo de transición, este recibirá un crédito al momento de renovar la licencia para dichos equipos, que no será mayor de cuatrocientos dólares (\$400) por cada máquina interconectada. Este crédito será válido sólo para el proceso de renovación luego de culminado el periodo de transición establecido en la ley.
- D. Independientemente del periodo de transición, los términos para evaluación y certificación de los proveedores y los sistemas de parte de la Comisión de Juegos y el término disponible establecido para que el Dueño Mayorista pueda escoger su proveedor conforme a esta Sección, los dueños mayoristas deberán cumplir con el pago establecido en la Sección 29 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, *supra*. Una vez culmine el año de transición se deberán ejercer las facultades y responsabilidades que las leyes y los reglamentos le imponen a la Comisión y a cualquier otra agencia u organismo gubernamental con respecto a este asunto.

Nada de lo establecido en este párrafo releva al dueño Mayorista, persona o corporación de ninguna manera de sus responsabilidades por cantidades adeudadas. El ingreso producto de las Máquinas de Juegos de Azar no podrá representar más del cincuenta por ciento (50%) del ingreso del establecimiento donde se encuentran localizadas, sino que serán un complemento de la actividad comercial principal.

- E. Al culminar el periodo de transición, todos los Dueños Mayoristas u Operadores deberán haber adquirido e instalado un Sistema de Conexión Interno.
- F. En lo que respecta a los equipos existentes que operan en la actualidad los cuales contienen limitaciones tecnológicas, durante este periodo de transición podrán utilizar los mismos; no obstante, deberán estar interconectados al culminar el periodo de transición de un (1) año, conforme dispone la Sección 10 de la Ley 11 de 22 de Agosto de 1933, según enmendada.
- G. Culminado el período de transición, sólo se emitirán licencias para máquinas a aquellos Dueños Mayoristas que puedan certificar que dentro del año de vigencia de la licencia que solicitan:
 - a. cuentan con la tecnología para conectar aquellas máquinas para las cuales han adquirido licencia antes de que culmine el periodo de vigencia de las mismas; y
 - b. tienen la capacidad económica para conectar las mismas al Sistema de Conexión Interna, lo cual podrán validar mediante la presentación de recibos de gastos incurridos o estimado de gastos preparado por el proveedor de servicios que estará llevando a cabo los trabajos necesarios en los equipos y el sistema.
- H. Se concederá un plazo de dos (2) años a aquellos dueños mayoristas con licencias de máquinas activas que al comenzar el periodo de transición aún no tengan la totalidad de máquinas a las que tiene derecho, para que puedan pagar el balance de licencias restante. Si al cabo de dicho periodo, algún mayorista no ha logrado pagar las licencias, adquirir y ubicar de forma funcional la cantidad total de máquinas, el Dueño Mayorista perderá el derecho a pagar licencias remanentes y a ubicar las máquinas que hubieran correspondido a dichas licencias. La Comisión, entonces podrá emitir liberar dichas licencias para ser emitidas a Dueños Mayoristas adicionales hasta los máximos que permite la ley.

Una máquina se considerará ubicada de forma funcional una vez tenga su licencia y marbete emitidos y sea colocada en un negocio autorizado para tener máquinas de juegos de azar en rutas, y comience a remitir la participación de la jugada que le corresponde al Gobierno.

De haber alguna discrepancia entre los plazos establecidos para el periodo de transición, el periodo en que se podrán comenzar a recibir solicitudes de dueños mayoristas o cualquier otro plazo, por haber algún trámite pendiente ante los tribunales de Puerto Rico o tribunales Federales o algún trámite pendiente ante una agencia o instrumentalidad del Gobierno de Puerto Rico, la Comisión queda autorizada para armonizar, mediante pronunciamiento administrativo, tales plazos.

Sección 2.3 Licencias que expide la Comisión de Juegos.

Cuando la Comisión así lo establezca mediante pronunciamiento administrativo, esta recibirá Solicitudes para la expedición de Licencias de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta para autorizar a Dueños Mayoristas de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta u Operadores; Dueño de Negocio; Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; y Distribuidores y Proveedores de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta. Cada Licencia concedida será personal e intransferible a favor de la persona que se le conceda originalmente.

Sección 2.4 Licencia para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta

- A. Cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta podrá operar única y exclusivamente con una Licencia expedida por la Comisión de Juegos a tenor con este Reglamento.
- B. Cada Licencia expedida incluirá un Marbete, el cual se colocará en la parte izquierda de la pantalla del gabinete de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta. El Marbete será asignado y fijado por el personal autorizado de la Comisión a cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta una vez el tenedor de la Licencia de Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta haya:
 - 1. Pagado los derechos para dicha Licencia, según establecidos en el Sección 2.10 de este Reglamento;
 - 2. Recibido la certificación de inspección de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta conforme dispone la Sección 12 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, supra; y
 - 3. El dueño de negocio donde se ubicarán las máquinas esté licenciado con la Comisión.
- C. Cada Licencia de Máquina de Juegos de Azar en Ruta deberá relacionarse con su Dueño Mayorista u Operador. No se expedirán Licencias de Dueño de Negocio si la Comisión de Juegos no ha expedido las Licencias de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que correspondan a la Solicitud de Licencias del Dueño Mayorista recibida

- D. Toda persona que posea una Licencia de Máquina de Juegos de Azar en Ruta será responsable de que la Máquina de Juegos de Azar en Ruta cumpla con todos los requisitos de tecnología establecidos en la Ley y este Reglamento según dispone la Sección 26 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, supra, con la salvedad de aquellos equipos existentes que operan en la actualidad los cuales contienen limitaciones tecnológicas los cuales deberán estar interconectados al culminar el periodo de transición de un (1) año.
- E. La adquisición de máquinas podrá hacerse a escalas, de manera que los dueños podrán adquirir licencias para grupos de cincuenta (50), cien (100) o doscientas cincuenta (250) máquinas. Los adquirientes de los derechos de las licencias deben acreditar que tienen o tendrán, a más tardar en un periodo de ciento ochenta (180) días, la cantidad de máquinas para las cuales están solicitando la licencia. Los derechos de las licencias otorgadas no son transferibles a terceros. Si al cabo de dicho periodo, algún mayorista no ha logrado pagar las licencias, adquirir y ubicar de forma funcional la cantidad total de máquinas, el Dueño Mayorista perderá el derecho a pagar las licencias remanentes y a ubicar las máquinas que hubieran correspondido a dichas licencias. La Comisión, entonces podrá emitir liberar dichas licencias para ser emitidas a Dueños Mayoristas adicionales hasta los máximos que permite la Ley. Una máquina se considerará ubicada de forma funcional una vez tenga su licencia y marbete emitidos y sea colocada en un negocio autorizado para tener máquinas de juegos de azar en rutas, y comience a remitir la participación de la jugada que le corresponde al Gobierno según se dispone en la Ley.

Sección 2.5 Licencia para Dueños Mayoristas u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: Dueño de Negocio; Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta (Solicitud inicial)

- A. Las Licencias de Dueños Mayoristas u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Dueño de Negocio; Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta requerirán:
1. Original y copia digital de los siguientes documentos que se harán disponible por la Comisión de Juegos.
 - a. Formulario de Solicitud a ser completado por el Solicitante.
 - b. Formulario de Autorización y Relevó facultando a organismos gubernamentales y privados a ofrecer cualquier información pertinente del Solicitante que pueda ser requerida por la Comisión

de Juegos para cumplir los propósitos de la ley y este Reglamento;
y

- c. Formulario de Declaración jurada ante notario público mediante la cual, el Solicitante expresa que toda la información vertida en la Solicitud es cierta.
2. Evidencia de pago de los derechos, según se dispone en este Reglamento. Disponiéndose que la Licencia de Dueño de Negocio será libre de costo.
 3. Todas las Solicitudes deberán incluir los siguientes documentos:
 - a. Evidencia de pago de la Patente Municipal del Negocio requerida en la Ley Núm. 107-2020, según enmendada, conocida como el “Código Municipal de Puerto Rico”. Si adeuda patente deberá incluir certificación expedida por el municipio que indique que está acogido a un plan de pago debidamente autorizado y aprobado por el municipio y que esta al día con el mismo. En el caso de no tener identificado el negocio en donde se instalarán las máquinas, deberá someter la misma junto a la Solicitud de instalación de dichas máquinas;
 - b. Certificación Negativa de Deuda Contributiva del Departamento de Hacienda. Si adeudara contribuciones o tuviese un recurso de revisión, entonces deberá incluir certificaciones expedidas por el Departamento de Hacienda que indiquen que está acogido a un plan de pago o al recurso de revisión debidamente autorizado y aprobado por el Departamento de Hacienda, y que tales certificaciones indiquen que está al día con el mismo o en proceso de cumplimiento;
 - c. Certificación expedida por el Departamento de Hacienda de Puerto Rico a los efectos de que la empresa ha sometido sus planillas de contribución sobre ingresos en los últimos cinco (5) años. En caso de ser una entidad cuya existencia sea menor a los cinco (5) años, deberá someter el Certificado de Incorporación con la certificación de haber sometido sus planillas por los años de existencia;
 - d. Certificación Negativa de Deuda expedida por el Centro de Recaudación de Ingresos Municipales (“CRIM”) o plan de pago; y
 - e. En los casos en que el Solicitante sea una persona jurídica deberá acreditar Certificación emitida por el Departamento de Estado de

Puerto Rico, por la entidad gubernamental correspondiente en la jurisdicción de incorporación de la empresa; a los efectos de que la empresa existe y que ha cumplido con todos los requisitos legales requeridos (“Good Standing Certificate”).

4. La Solicitud para obtener Licencia de Dueños Mayoristas u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Dueño de Negocio; Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberá incluir además los siguientes documentos:

- a. Estados financieros compilados para los últimos dos (2) años, incluyendo, pero sin limitarse, a estados de ingresos y gastos, estados de situación, estado de flujo de efectivo, y las notas correspondientes a dichos informes financieros. No obstante, lo anterior, se requerirá la inclusión de estados financieros auditados cuando el volumen bruto de negocios del solicitante exceda tres millones (\$3,000,000) de dólares anuales. En el caso de los Dueños de Negocio estos podrán optar por presentar las planillas de contribución sobre ingreso de los último dos (2) años;
- b. Copia fiel y exacta de todas las declaraciones relacionadas a contribuciones sobre ingresos federal y estatal, según radicadas durante los últimos dos (2) años, incluyendo, pero sin limitarse a corporaciones, sociedades e individuos. Las copias sometidas deberán presentarse con la evidencia de radicación;
- c. Copia de las facturas de compra de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y/ o contratos de arrendamientos conocidos como “lease”, “lease to own” o de participación, en caso de solicitar como Dueño Mayorista de las mismas. En el caso de las máquinas operando a la fecha de entrada en vigor la Ley Núm. 104-2022 y de las que no se posea copia de las facturas sobre las mismas, se deberá hacer entrega a la Comisión de la información aquí establecida. Dicha factura o información a entregar deberá incluir el desglose de los componentes esenciales de la máquina incluyendo, pero sin limitarse a:
 - i. Número de serie;
 - ii. Modelo;
 - iii. Programas (tema) y versión de programas en cada máquina;

- iv. Número de serie de la MPU;
 - v. Fabricante;
 - vi. Tipo de maquina; y
 - vii. Cualquier otro dato o descripción que identifique particularmente las Máquinas en la factura.
- d. Certificación Negativa de Caso de Pensión Alimentaria emitido por la Administración para el Sustento de Menores (ASUME), cuando el Solicitante sea una persona natural. En el caso de tener una deuda de pensión alimentaria, deberá tener establecido un plan de pago certificado por la ASUME o una orden del tribunal estableciendo el mismo y someter evidencia de estar en cumplimiento con el mismo. En el caso de personas jurídicas deberán someter la Certificación Patronal de Cumplimiento que expide la Administración para el Sustento de Menores (ASUME); y
- e. Original del Certificado de Antecedentes Penales emitido por la Policía de Puerto Rico, cuando el Solicitante sea una persona natural. Asimismo, cuando el Solicitante sea una persona jurídica, deberá incluir el Certificado de Antecedentes Penales emitido por la Policía de Puerto Rico de cada uno de los dueños, socios, accionistas u oficiales de la entidad solicitante.
5. La Solicitud para obtener Licencia de Dueño de Negocio deberá incluir además los siguientes documentos:
- a. Declaración jurada que establezca que, como Dueño de Negocio donde ubicarán las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, entiende que las mismas deberán operar de acuerdo con las disposiciones de la ley y de este Reglamento y que, por lo tanto:
 - i. El límite máximo de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que podrán instalarse y operar en un Negocio será de quince (15) Máquinas.
 - ii. No estará permitido instalar Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en el exterior del Negocio o establecimiento.
 - iii. Es requisito indispensable que la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta no represente el único, ni el mayor

ingreso de la actividad comercial del establecimiento, por lo que para ser considerado como Negocio deberá contar con otras actividades comerciales. El ingreso producto de las Máquinas de Juegos de Azar no podrá representar más del cincuenta por ciento (50%) del ingreso del establecimiento donde se encuentran localizadas, sino que serán un complemento de la actividad comercial principal.

- iv. Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberán estar situadas en Negocios que, como mínimo, se encuentren a cien (100) metros pedestres de la entrada principal de una escuela pública o privada y/o centro de cuidado, o de una iglesia o congregación que aspire al sosiego espiritual. Se excluye de la referida zona, los cascos urbanos de los municipios que queden dentro de dicho perímetro.
- v. Se establece una zona de prohibición de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en todo Negocio que se encuentre a una distancia de cien (100) metros pedestres desde la entrada principal de todo hotel con casino. Se excluye de la referida zona, los cascos urbanos de los municipios que queden dentro de dicho perímetro.
- vi. No se permitirá instalar Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en los Negocios que tengan instaladas Máquinas de Entretenimiento para Adultos, según definidas en la Ley.
- vii. El límite máximo de un premio por jugada que puede otorgar las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta es de cinco mil (\$5,000) dólares, sin considerar crédito o bonos en proceso.
- viii. No permitirá a menores de dieciocho (18) años de edad operar dichas Máquinas en su Negocio;
- ix. Asume la obligación de notificar prontamente a la Comisión de Juegos de cualquier incumplimiento con las disposiciones de este Reglamento sobre las que advenga en conocimiento; y
- x. Permiso de Uso del Negocio donde ubican o van a estar ubicadas las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

- xi. Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberán estar conectadas a un protector de sobrevoltaje "*surge protector*" para mantener la continuidad y calidad de la operación de todos los equipos ante la inestabilidad eléctrica, variación de voltaje y frecuencia, cortos circuitos, entre otros.
- B. Toda Solicitud de Licencia de Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberá ser presentada ante la Comisión de Juegos o de cualquier otra forma que la Comisión de Juegos determine mediante carta circular u orden administrativa.
- C. La Comisión queda facultada para establecer mediante pronunciamiento administrativo la forma y manera en que se recibirán las solicitudes y la manera en que se llevará a cabo tal procedimiento a los fines de asegurar el cumplimiento con la Ley y los Reglamentos.
- D. Toda Solicitud de Licencia de Dueño Mayorista u Operador deberá incluir el número de serie de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta o en el caso de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con Licencia de Transición, y el negocio en que se interesa instalar la máquina. La Comisión de Juegos considerará incompleta aquella Solicitud que no incluya, o en la alternativa, incluya parcial o erróneamente, los números de Marbete requeridos.
- E. Toda Solicitud de Licencia para Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberá estar firmada por el presidente de la empresa, gerente general, socios, socio general o cualquier otra Persona autorizada por escrito para representar a la empresa.
- F. La Comisión de Juegos solamente evaluará aquella Solicitud de Licencia completa y acompañada por toda la información requerida en este Reglamento, disponiéndose, que toda Solicitud incompleta que sea presentada a la Comisión de Juegos se entenderá como si no hubiera sido presentada.
- G. Todo anejo deberá ser presentado en español o inglés, o en la alternativa, venir acompañado de una traducción certificada que incluya el nombre, fecha y firma de la persona que realizó la traducción.
- H. La Comisión de Juegos podrá solicitar información adicional de tipo documental o testimonial con el fin de complementar la evaluación de la Solicitud presentada de conformidad a lo establecido en la ley y en este Reglamento.

Sección 2.6 Investigaciones: Información suplementaria; Aprobación de cambio

- A. La Comisión, o el Negociado que corresponda, podrá, a su discreción, realizar cualquier investigación, relacionada a la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta a un Solicitante, sus productos, servicios o cualquier persona relacionada con un Solicitante que estime pertinente, ya sea al momento de la Solicitud Inicial o en cualquier momento subsiguiente.
- B. Será deber continuo de todo Solicitante o poseedor de una Licencia cooperar cabalmente con el área de máquinas en ruta de la Comisión durante cualquier investigación y proveer la información suplementaria que la Comisión o el Negociado correspondiente le solicite.
- C. El Solicitante deberá presentar a la Comisión para su aprobación, en un plazo de quince (15) días laborables, todo cambio cuyo estado original era una condición impuesta por el área de máquinas en ruta de la Comisión para la concesión de la Licencia inicialmente o de la renovación de dicha Licencia, disponiéndose, que la nueva información provista será evaluada por la Comisión o el Negociado correspondiente a los fines de determinar si continúa siendo elegible para la posesión de la Licencia previamente expedida.

Sección 2.7 Criterios de descalificación

- A. La Comisión o el Negociado correspondiente podrá denegar o revocar una Licencia a cualquier Solicitante cuando:
 - 1. Haya violado cualquiera de las disposiciones de la Ley o el Reglamento;
 - 2. No haya suministrado de manera oportuna y sin justa causa la información o documentación solicitada por la Comisión de Juegos;
 - 3. No consienta a, y/o no coopere con, inspecciones y registros con fines investigativos;
 - 4. Haya sido convicto por cualquier delito grave o por un delito menos grave, que implique depravación moral en Puerto Rico o en cualquier otra jurisdicción; disponiéndose, que este criterio de descalificación no aplicará automáticamente en casos de convicciones que hayan sido eliminadas de los antecedentes penales del Solicitante mediante Orden Judicial;
 - 5. Sea identificado como un delincuente habitual o un miembro de una organización criminal, o asociado a un delincuente habitual u organización criminal; o
 - 6. No pague los derechos de Licencia o cargos de procesamiento dispuestos en este Reglamento.

- B. El área de máquinas en ruta de la Comisión también podrá denegar o revocar esta Licencia aplicando los criterios anteriormente expuestos a las personas relacionadas al Solicitante que deban ser calificadas, a discreción de la Comisión de Juegos.
- C. Un Solicitante al que se le haya denegado la Licencia estará impedido de presentar una nueva Solicitud dentro del término de seis (6) meses, contados a partir de la fecha de notificación de la denegatoria.
- D. Un Solicitante al que se le haya revocado la Licencia estará impedido de presentar una nueva Solicitud dentro del término de dos (2) meses, contados a partir de la fecha de notificación de la denegatoria.

Sección 2.8 Vigencia de la Licencia

- A. Licencia por Máquina de Juegos de Azar en Ruta expedida por la Comisión de Juegos: tendrá vigencia por el término de un (1) año.
- B. Licencia de Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: tendrán una vigencia por el término de un (1) año.
- C. Licencia de Dueño de Negocio: tendrá vigencia por el término de un (1) año.
- D. Licencia de Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: tendrá vigencia por el término de dos (2) años.
- E. Licencia de Distribuidor, Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta: tendrá vigencia por el término de dos (2) años.
- F. No obstante, lo anteriormente dispuesto en esta Sección, la Comisión de Juegos podrá expedir cualquier Licencia por un periodo de vigencia menor, según lo entienda necesario.

Sección 2.9 Solicitud de renovación de Licencia

Toda aquella persona que haya obtenido una Licencia expedida por la Comisión de Juegos tendrá que renovar la misma ante la Comisión de Juegos en conformidad con las disposiciones de la Ley y este Reglamento. Toda Solicitud de renovación de Licencia deberá incorporar la misma documentación requerida en la Sección 2.5 de este Reglamento y ser sometida no más tarde de los noventa (90) días antes de la fecha de expiración de dicha Licencia, independientemente de que la Comisión haya emitido pronunciamiento administrativo sobre el proceso de renovación de licencias. La Comisión queda facultada para establecer mediante pronunciamiento administrativo la

forma y manera en que se recibirán las solicitudes y la manera en que se llevará a cabo tal procedimiento a los fines de asegurar el cumplimiento con la Ley y los Reglamentos.

Sección 2.10 Causas para la suspensión, falta de renovación o revocación de una licencia

A. Cualquiera de las siguientes razones se considerará causa suficiente para la suspensión, denegatoria de renovación o revocación de una Licencia:

1. Violación de cualquier disposición de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, *supra* o de este Reglamento;
2. Conducta que descalificaría al Solicitante, o a cualquier otra Persona requerida a ser cualificada por la Comisión de Juegos;
3. Incumplimiento con cualquier ley, reglamento, ordenanza federal, estatal o municipal aplicable a la industria de las Máquinas de Juegos de Azar en Puerto Rico;
4. Desviación material de alguna representación hecha en la Solicitud de la Licencia;
5. No pagar los cargos por procesamiento requeridos por la Comisión o el Negociado correspondiente;
6. No realizar el pago a la Comisión de Juegos correspondiente al 22.5% del ingreso generado por cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta; o
7. No realizar la retención y pago de la contribución sobre los pagos obtenidos en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

Sección 2.11 Derechos de Licencia

A. Licencia de Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta
- El costo de los derechos anuales de Licencia o renovación de Licencia para el Mayorista u Operador será de quinientos (\$500) dólares pagaderos a favor de la Comisión de Juegos. Este cargo no será reembolsable independientemente de si se autoriza o no la licencia.

1. Tratándose de un Propietario u Operador Mayorista de Máquinas de Juego Vial, el límite de máquinas autorizadas, de conformidad con la Ley, es de cincuenta (50) a doscientas cincuenta (250) máquinas.

- B. Licencia de Dueño de Negocio - La solicitud de Licencia será libre de costo. La Comisión proveerá al Dueño de Negocio una Licencia para exhibir en un lugar visible dentro del Negocio, que, entre otra información, indique el nombre del Negocio, la dirección física y postal y la cantidad de Máquinas autorizadas para operar en el mismo.
- C. Licencia de Fabricante; Licencia de Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta - El costo por los derechos de Licencia o renovación de Licencia será de tres mil (\$3,000) dólares pagaderos a favor de Hacienda. El Departamento de Hacienda transferirá la totalidad de estos derechos a la Comisión para la implementación de la Ley.
- D. Licencia de Máquina de Juegos de Azar en Ruta - El costo de los derechos por cada licencia o renovación de licencia de Máquinas de Juegos de Azar tendrá un cargo de cuatrocientos dólares (\$400) anuales pagaderos a la Comisión de Juegos para la implementación de esta Ley, una vez el Dueño Mayorista tenga sus máquinas conectadas al Sistema de Interconexión Interno. De cada licencia pagada, la Comisión, retendrá cien dólares (\$100) para sus gastos operacionales; doscientos cincuenta dólares (\$250) serán destinados para el Fondo General; y cincuenta dólares (\$50) serán destinados a mejorar la compensación de Retiro de la Policía de Puerto Rico. Estos serán remitidos por la Comisión al Secretario de Hacienda, quien será responsable de que dicho dinero se deposite en el fideicomiso correspondiente para los fines que establece la Ley. El cargo por Licencia incluirá el costo del Marbete.
1. Cuando el importe por las licencias de Máquinas de Juegos de Azar en ruta sea de mil quinientos dólares (\$1,500), conforme a lo establecido en la Sección 2.2 de este Reglamento, cuatrocientos cincuenta dólares (\$450) de estos se destinarán a mejorar la compensación de Retiro de la Policía de Puerto Rico y el restante, lo retendrá la Comisión para cubrir sus gastos operacionales.
 2. Una vez el Oficial de Juegos Electrónicos de la Comisión o del Negociado correspondiente ha certificado la Máquina, el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta presentará evidencia del pago por las Máquinas de su propiedad evaluadas y aprobadas por la Comisión y así proceder con la instalación del Marbete por parte del personal autorizado de la Comisión conforme a la Sección 18 de la Ley y cierre de transacción de licencia otorgada por máquina. En el caso de las máquinas operando a la fecha de entrada en vigor la Ley Núm. 104-2022 y de las que no se posea evidencia del pago por las mismas, el Dueño Mayorista u Operador deberá sostener tal hecho mediante declaración jurada remitida a la Comisión en la cual detallará la descripción de la máquina incluyendo, pero sin limitarse a, número de serie; modelo; programas (tema) y versión de programas en cada máquina; número de serie de la MPU; fabricante; tipo de máquina;

y cualquier otro dato o descripción que identifique particularmente las máquinas en su posesión.

- E. La Comisión de Juegos podrá proporcionar procedimientos adicionales para abordar el proceso de pago de derechos de licencia.

Sección 2.12 Registro

Toda persona a quien se le otorgue una Licencia conforme a esta Sección mantendrá en un lugar seguro contra robo, pérdida o destrucción, los registros correspondientes y pertinentes a las Máquinas de Juegos de Azar, que deberán estar disponibles y ser producidos a la Comisión de Juegos cuando así se le solicite. Los registros deberán mantenerse disponibles por un periodo de cinco (5) años contados a partir de la fecha en que se le otorgue la Licencia.

CAPÍTULO 3 - VIOLACIONES, MULTAS ADMINISTRATIVAS, PENALIDADES, CONFISCACIÓN Y REVOCACIÓN DE DERECHOS Y PRIVILEGIOS

Sección 3.1 Violaciones

Los dueños, operadores y/o administradores de cualquier Negocio que tuviere dentro de sus facilidades o que permitiese el funcionamiento de Máquinas vendedoras de las que pudieren usarse con fines de juegos de azar o lotería, y de las conocidas por el nombre de tragapapeles, que no ostenten Licencia y Marbete vigente de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, incurrirán en un delito menos grave y se le impondrán las penas señaladas en esta la Ley.

Sección 3.2 Multas Administrativas

- A. La Comisión de Juegos o el Negociado correspondiente podrá imponer y cobrar multas administrativas por cualquier violación a sus órdenes, a la Ley y al Reglamento, en una cantidad no menor de cinco mil dólares (\$5,000.00) ni mayor de diez mil dólares (\$10,000.00) por cada violación. Las multas impuestas por este reglamento deberán ser pagadas a Hacienda.
- B. La Comisión de Juegos o el Negociado correspondiente puede imponer una multa de al menos \$5,000 pero no más de \$10,000 por cada infracción después de considerar los siguientes factores:
 - 1. Beneficio económico del incumplimiento. La Comisión de Juegos deberá considerar en qué medida el querrellado obtuvo un beneficio económico del incumplimiento que dio lugar a una notificación de infracción, así como la probabilidad de evadir la detección.

2. La Comisión de Juegos podrá considerar los beneficios documentados derivados del incumplimiento, o podrá basarse en suposiciones razonables con respecto a dichos beneficios.
3. Si el incumplimiento continúa por más de un día, la Comisión de Juegos puede tratar cada acto u omisión ilegal diaria como una infracción separada.
4. Gravedad de la infracción. La Comisión de Juegos podrá ajustar el monto de una multa civil para reflejar la gravedad de la infracción. Al hacerlo, la Comisión de Juegos considerará hasta qué punto la infracción amenaza la integridad del sector del juego en el Gobierno de Puerto Rico.
5. Historial de infracciones. La Comisión de Juegos puede ajustar una multa por un monto que refleje el historial de infracciones del querrellado durante los cinco (5) años anteriores.
6. No se considerará una infracción citada por la Comisión de Juegos a menos que la notificación de infracción asociada sea objeto de una orden final de la Comisión de Juegos y no haya sido anulada; y
7. Cada infracción se considerará si debe ser sancionada o no con una multa.
8. Negligencia o dolo. La Comisión de Juegos podrá ajustar el monto de la multa en función del grado de culpa del querrellado en causar o no corregir la infracción, ya sea por acción u omisión.
9. Buena fe. La Comisión de Juegos podrá reducir el monto de la multa en función del grado de buena fe del querrellado en intentar lograr un rápido cumplimiento luego de notificada la infracción.

Sección 3.3 Penalidades

- A. Todo Dueño de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o cualquier otra persona, operador o asistente a un negocio o establecimiento que introduzca en dicho negocio o use o trate de usar en el mismo una máquina, según descrita en este Reglamento consideradas como Máquinas de juego de azar sin que la misma ostente Licencia y Marbete vigente de Máquina de Juegos de Azar en Ruta, incurrirán en un delito menos grave y si fuere convicta se le impondrá una pena de prisión por un término máxima de seis (6) meses o estará sujeto a una multa no menor de cinco mil dólares (\$5,000.00), ni mayor de diez mil dólares (\$10,000.00), o ambas penas a discreción del tribunal. Cualquier convicción subsiguiente se le impondrá una pena de multa fija de veinte mil dólares

(\$20,000.00) y se considerará delito grave con reclusión por un periodo de tiempo de un (1) año.

- B. Toda Persona que infringiere alguna de las disposiciones de la Ley o de este Reglamento, si fuere convicta, sentenciada con una pena de multa fija de cinco mil dólares (\$5,000.00) o una pena de reclusión por un periodo de tiempo máxima de seis (6) meses o ambas penas a discreción del tribunal.
- C. Toda Persona que prohíba o impida la libre inspección de Negocios, establecimientos o locales por Oficiales o Personal autorizado de la Comisión de Juegos, Agentes de Rentas internas o del orden público, con el propósito de realizar investigaciones relacionadas con la Ley o este Reglamento, o que admita, aconseje, incite, ayude o induzca a una persona menor de dieciocho (18) años a operar y/o participar de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, será sancionada con pena de multa fija de diez mil dólares (\$10,000.00) y una pena de reclusión por un periodo no menor de un (1) año.
- D. Cualquier Negocio que infringiere alguna de las disposiciones de la Ley o este Reglamento, se expone a que su Licencia para expedir bebidas alcohólicas sea revocada por el Gobierno y a la cancelación de la Licencia de Dueño Mayorista de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta permanentemente.
- E. Toda Persona que infringiere alguna de las disposiciones de la Ley o de este Reglamento, podrá ser sancionado administrativamente con la suspensión temporal o revocación permanente de los derechos y privilegios que disfrute la Persona natural o jurídica culpable de la violación, incluyendo el promover la revocación de todas las Licencias otorgadas y administradas por la Comisión de Juegos.
- F. Todas las sanciones impuestas por este reglamento serán pagaderas a Hacienda.

Sección 3.4 Confiscaciones de Máquinas de Juegos de Azar de Ruta

Independientemente de las penalidades prescritas en la Ley, la Comisión de Juegos, los Agentes de Rentas Internas y la Policía de Puerto Rico tendrán la facultad de confiscar y disponer de cualquier Máquina de Juegos de Azar en Ruta que opere sin Licencias, con una Licencia expirada, o con una Licencia emitida para otra maquina o que opere en contravención con la Ley y este Reglamento. Con respecto al proceso de Confiscaciones según establece la Ley, se hará referencia al Reglamento de Confiscaciones para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Máquinas de Entretenimiento para Adultos y Máquinas Vendedoras.

CAPÍTULO 4 - PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS

Sección 4.1 Inicio del procedimiento

- A. Excepto cuando por ley se establezca de otro modo, el procedimiento adjudicativo de cualquier controversia relacionada a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta se regirá por el Reglamento de Procedimientos Adjudicativos de la Comisión.

CAPÍTULO 5 - DISPOSICIONES FINALES

Sección 5.1 Recaudación y Distribución de Ingresos por Concepto de Multas

El Departamento de Hacienda transferirá a la Comisión de Juegos todos los ingresos por concepto de multas y sanciones impuestas por infracciones a la ley ya este reglamento serán pagaderos al Departamento de Hacienda.

Sección 5.2 Administración de la Ley y Determinaciones Administrativas

El Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos podrá, de tiempo en tiempo, emitir determinaciones administrativas y cartas circulares en relación con la aplicación de cualquier disposición específica de la Ley o de este Reglamento.

Ninguna de las disposiciones contenidas en este Reglamento se entenderá en forma alguna en el sentido de restringir o limitar los poderes generales o inherentes de la Comisión de Juegos, la que se reserva la facultad de dictar cualesquiera órdenes que estimare pertinentes en relación con la reglamentación y con el cumplimiento de lo dispuesto en el presente Reglamento, siempre que ello fuere necesario y conveniente al interés público.

Sección 5.3 Jurisdicción de la Comisión de Juegos

Con la aprobación de la Ley Núm. 81-2019, la Comisión de Juegos recibe facultades exclusivas sobre la fiscalización y reglamentación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, incluyendo aquellas facultades que antes poseía el Departamento de Hacienda.

Sección 5.4 Cláusula de Derogación

Este Reglamento deroga el Reglamento 9175 conocido como el “Reglamento para la Expedición, Manejo y Fiscalización de Licencias de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta”.

Sección 5.5 Enmiendas

Este Reglamento podrá ser enmendado en cualquier momento de conformidad con la Ley Núm. 38-2017, *supra*, la Ley Núm. 81-2019 *supra*, la Ley Núm. 83 del 2 de julio de 1987, *supra*, la Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, *supra*, y la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, *supra*.

Sección 5.6 Cláusula de Separabilidad

Si cualquier disposición, palabra, oración, frase, sección, artículo o tópico de este Reglamento fuera declarado inconstitucional o nulo por un Tribunal de Justicia, tal determinación no afectará, ni habrá de invalidar las restantes disposiciones de este Reglamento. Disponiéndose que el mismo continuará en pleno vigor y efecto con respecto a sus restantes secciones y aplicabilidad a Personas o circunstancias que sean válidas.

Sección 5.7 Vigencia

Este Reglamento comenzará a regir a partir de los treinta (30) días de su presentación en el Departamento de Estado, según dispuesto por la Sección 2.8 de la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme, según enmendada 3 L.P.R.A. § 2128.

Sección 5.8 Aprobación

A tenor con las disposiciones de la Ley Núm. 81-2019, según enmendada, conocida como “Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico”; la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, conocida como “Ley de Máquinas de Juegos de Azar”; y la Ley Núm. 38-2017, según enmendada, conocida como “Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Gobierno de Puerto Rico” la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico APRUEBA este Reglamento hoy, _____ de _____ de 2024 en San Juan, Puerto Rico.

Manuel Cidre Miranda
Presidente

Ray J. Quiñones Vázquez
Comisionado

Antonio Ramos Guardiola
Comisionada

Carlos Mercado Santiago
Comisionado

Carmen Bonet Vázquez
Comisionado

Cristóbal Méndez Bonilla
Comisionado