

**ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑÍA DE TURISMO DE PUERTO RICO**

Número: 8669

Fecha: 30 de noviembre de 2015

Aprobado: Víctor M. Suárez Meléndez

Secretario de Estado



Por: Francisco J. Rodríguez Bernier

Secretario Auxiliar de Servicios

MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE JUEGOS DE MESA

Octubre de 2015

**ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑIA DE TURISMO DE PUERTO RICO
MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE JUEGOS DE MESA**

ÍNDICE

	<u>Página</u>
ARTÍCULO 1 DISPOSICIONES GENERALES	3
ARTÍCULO 2 JUEGO DE RULETA	4
ARTÍCULO 3 JUEGO DE DADOS	7
ARTÍCULO 4 JUEGO DE BLACK JACK	15
ARTÍCULO 5 BACCARAT	23
ARTÍCULO 6 MINI BACCARAT	29
ARTÍCULO 7 CARIBBEAN STUD POKER	31
ARTÍCULO 8 LET IT RIDE STUD POKER	49
ARTÍCULO 9 BIG SIX WHEEL	64
ARTÍCULO 10 PAI GOW POKER	66
ARTÍCULO 11 PAI GOW TILES	88
ARTÍCULO 12 CARIBBEAN EASY ROLL	107
ARTÍCULO 13 THREE CARD POKER	110
ARTÍCULO 14 TRIPLE SHOT	118
ARTÍCULO 15 TEXAS HOLD'EM (HIGH) POKER	122
ARTÍCULO 16 7 CARD STUD (HIGH) POKER	128
ARTÍCULO 17 EZ BACCARAT	133
ARTÍCULO 18 MINI EZ BACCARAT	138
ARTÍCULO 19 LUCKY LUCKY BLACK JACK	139
ARTÍCULO 20 BLACK JACK SWITCH	141
ARTÍCULO 21 KING'S BOUNTY BLACK JACK	143
ARTÍCULO 22 ROYAL MACTH 21	144
ARTÍCULO 23 BET THE SET 21	145
ARTÍCULO 24 ULTIMATE TEXAS HOLD'EM	146
ARTÍCULO 25 OMAHA POKER (HIGH)	154
ARTÍCULO 26 COMMISSION FREE BACCARAT DRAGON BONUS	159
ARTÍCULO 27 JUEGO DE BINGO	161
ARTÍCULO 28 21+3 (BJ + 3CP)	172
ARTÍCULO 29 FREE BET BLACK JACK	173
ARTÍCULO 30 DISPOSICIONES MICELÁNEAS	178

**ESTADO LIBRE ASOCIADO DE PUERTO RICO
COMPAÑIA DE TURISMO DE PUERTO RICO
MANUAL DE PROCEDIMIENTOS DE JUEGOS DE MESA**

**ARTÍCULO 1
DISPOSICIONES GENERALES**

Sección 1.1 Base Legal

En virtud de la facultad conferida a la Compañía de Turismo de Puerto Rico por su ley habilitadora, Ley Núm. 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada; el Artículo 4, inciso J del Plan de Reorganización Número 4 de 22 de junio de 1994 que crea el Departamento de Desarrollo Económico y Comercio; la Ley de Juegos de Azar, Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada; y de acuerdo con la Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada, se promulga el siguiente Manual de Procedimientos de Juegos de Mesa de la Compañía de Turismo de Puerto Rico.

Sección 1.2 Título

Este Reglamento se conocerá y podrá ser citado como el “Manual de Procedimientos de Juegos de Mesa de la Compañía de Turismo de Puerto Rico”.

Sección 1.3 Propósito

Este Reglamento es promulgado con la intención de implementar las disposiciones de la Ley de Juegos de Azar, Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada (la “Ley”), y tiene como propósito establecer las normas relativas a los juegos que se llevan a cabo en las mesas de juegos ubicadas en las salas de juegos en Puerto Rico. Estos propósitos deben ser entendidos e interpretados dentro del marco y esfera de los poderes, finalidades y objetivos de la Compañía.

Sección 1.4 Alcance y Aplicabilidad

Este Reglamento aplicará a los juegos que se llevan a cabo en las mesas de juegos ubicadas en las salas de juegos en Puerto Rico.

Sección 1.5 Reglas de Interpretación

- A. Las disposiciones de este Reglamento se interpretarán liberalmente a fin de permitir a la Compañía y a la División 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 Compañía a través de su ley habilitadora, Ley Núm. 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada, a los efectos de promover a Puerto Rico como un destino turístico de clase mundial.

- B. En casos especiales y por justa causa, la Compañía y la División podrá flexibilizar 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 1.6 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 el neutro.
 - 3) Las palabras en singular incluirán el plural y viceversa.

Sección 1.7 Áreas no cubiertas por este 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.

ARTÍCULO 2 - JUEGO DE RULETA

Sección 2.1 Ruleta

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

Sección 2.2 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 2.3 Personal

- A. Cada mesa de ruleta de un paño tendrá un 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 2.4 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 "O" o "OO" ganarán siempre sobre las apuestas de chanzas simples o dobles.

Sección 2.5 Límites

- A. 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) o dos dólares (\$2.00) por jugada.
- B. 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 PROPORCIÓN DE PAGO

APUESTAS	SERIE DE OPORTUNIDADES	PROPORCIÓN 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. 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 juega (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 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 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.

- C. 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 2.6 Ruleta – Equipo

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

- A. La ruleta autorizada será la que se conoce como Ruleta "Americana" con treinta y seis (36) números y los signos "O" y "OO". La ruleta conocida como "Francesa", con treinta y seis (36) números y solamente un "O" no podrá instalarse y operarse en una sala de juegos, sin la previa aprobación por escrito de la Compañía. Estos tipos de ruleta que son de idéntica construcción, serán de madera, en forma cóncava y con un diámetro de aproximadamente treinta y dos (32) pulgadas en su interior. El centro de este círculo cóncavo tiene un disco que voltea, también de madera, y descansa y da vueltas en un eje central de acero y montado sobre una caja de bolas en forma que su acción sea suave e ininterrumpida. La parte superior del disco o plato deberá tener una superficie suave y un poco convexa. En la orilla de este plato o disco están marcados en divisiones de metal los números del 1 al 36 en rojo y negro, en forma alternada, lo mismo que los signos "O" y "OO" en color verde. Este disco es la única parte de la ruleta que da vueltas y se operará únicamente empujándola con la mano. Se permite el uso de la ruleta con doble paño.
- B. Las bolas que se usen podrán ser de marfil pulido o de composición sintética y de tamaños variados.
- C. El paño de juego "layout" tendrá claramente marcados los números del 1 al 36 y los signos "O" y "OO" en sus respectivos colores y los encasillados para las apuestas de chanzas simples y dobles.
- D. Cada mesa de ruleta de un paño, además, estará equipada con un juego de fichas en cinco (5) colores diferentes, un color para cada jugador, además de uno (1) o dos (2) colores más para el pago de altas denominaciones.

ARTÍCULO 3 – JUEGO DE DADOS

Sección 3.1 Dados

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

Sección 3.2 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 3.3 Número de jugadores

Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

Sección 3.4 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 3.5. Cuando los dados han dejado de rodar, la suma de los dos le da una combinación. Si ésta es de "7" u "11" todas las apuestas en contra de la casa ("win or pass line") habrán ganado y las apuestas a favor de la casa ("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

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

Sección 3.5 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.
- 1) Los dados deberán rodar, no patinar.
- C. 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.

- D. Ningún jugador podrá cantar "No dice".
- E. 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.
- F. 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.
- G. 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.
- H. 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 3.6 Apuestas, gabelas y límites autorizados por la Compañía

- A. 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".
- B. Al establecer los límites en las mesas de Dados, el Concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) 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 mil dólares (\$1,000.00).
- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- D. 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 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.

- E. 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.
- F. El Inspector deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar 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.

PROPORCIÓN DE PAGO

TIPO DE APUESTA BÁSICA	PROPORCIÓN DE PAGO	PORCENTAJE DE APUESTAS PERMITIDAS RESPECTO DE LÍMITE MÁXIMO 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 PROPOSICIÓN A FAVOR

("Place Bets to Win")

APUESTAS A FAVOR DEL NUMERO	PROPORCIÓN DE PAGO
Cuatro (4) ó Diez (10)	9 a 5
Cinco (5) ó Nueve (9)	7 a 5
Seis (6) u Ocho (8)	7 a 6 o parejo en jugada de menos de \$6.00

El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "comprar" el 4 o 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.

JUGADAS DE PROPOSICIÓN EN CONTRA

("Lay Bets" o "Place Bets to Lose")

APUESTAS EN CONTRA DEL NÚMERO	EL JUGADOR COTIZA
Cuatro (4) o Diez (10)	11 a 5
Cinco (5) o Nueve (9)	8 a 5
Seis (6) u Ocho (8)	5 a 4

El jugador podrá hacer una apuesta conocida como "Lay bet" o "comprar" (en contra) el 4 o 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 (1) a dos (2), cada vez que salga el número siete (7).

*Cuando el jugador cotiza, es éste quien da la gabela a la casa.

GABELAS DETRAS DE LA LÍNEA GANADORA O JUGADA DE NUEVO PUNTO GANADOR ("COME")

TIPO DE APUESTAS	PROPORCIÓN DE PAGO
Si el punto es: Cuatro (4) o Diez (10)	Dos a uno (2 a 1)
Cinco (5) o Nueve (9)	Tres a dos (3 a 2)
Seis (6) u Ocho (8)	Seis a cinco (6 a 5)

**GABELAS DETRAS DE LA LÍNEA PERDEDORA O
JUGADA DE NUEVO PUNTO PERDEDOR - "DON'T COME"**

TIPO DE APUESTAS	EL JUGADOR COTIZA
Si el punto es: Cuatro (4) o Diez (10) Cinco (5) o 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").

- A. 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.

Sección 3.7 Bonus Craps

- A. El "Bonus Craps" es una apuesta adicional opcional ("side bet"). El "Bonus Craps" le ofrece al jugador un grupo de apuestas adicionales durante el juego de Dados. No elimina ninguna de las características básicas del juego de Dados. Hay tres diferentes apuestas: "All Small", "All Tall" y "All or Nothing at All" ("Make'em All").
- B. Antes del tiro de "salida" ("come out roll"), los jugadores pueden hacer una apuesta adicional en uno o más de las tres apuestas opcionales del "Bonus Craps". Cada apuesta del "Bonus Craps" es una apuesta independiente y no tiene efecto en el juego del Dado u otras apuestas. Todas las apuestas del "Bonus Craps" pueden ser hechas en el tiro de "salida" ("come out roll") única y exclusivamente cuando el tiro anterior fue un siete (7).
- C. Mientras el tirador lance números, cualquier número que no sea el siete (7), el personal de la mesa marcarán el círculo correspondiente a ese número con el "marcador" ("lammer") de "Bonus Craps" como indicativo de que ese número se dio. Si repite un número, no tiene ningún efecto en la apuesta. Cuando el tirador lance un Siete (7) todas las apuestas pierden y los "marcadores" ("lammers") sobre los números serán retirados por el "Croupier".
- D. "All Small" es una apuesta opcional que consiste en que todos los números menores (2, 3, 4, 5 y 6) van a salir antes que salga un siete (7). La apuesta pierde cuando el tirador lanza un siete (7); incluyendo el siete (7) de "salida". Las apuestas del "Bonus Craps" solo pueden ser hechas si el número anterior fue un siete (7). Si todos los números menores son lanzados, la apuesta pagará 34 a 1 y la misma será bajada. Los jugadores pueden realizar está apuesta solamente en el tiro de "salida". Los números serán marcados con unos "marcadores" indicando cuales ya han salido. Una vez todos los

números menores hayan salido y estén marcados, el "Croupier" pagará las apuestas y bajará la apuesta de "All Small".

- E. "All Tall" es una apuesta opcional que consiste en que todos los números mayores (8, 9, 10, 11 y 12) van a salir antes que salga un siete (7). La apuesta pierde cuando el tirador lanza un siete (7); incluyendo el siete (7) de "salida". Las apuestas del "Bonus Craps" solo pueden ser hechas si el número anterior fue un siete (7). Si todos los números mayores son lanzados, la apuesta pagará 34 a 1 y la misma será bajada. Los jugadores pueden realizar esta apuesta solamente en el tiro de salida. Los números serán marcados con unos "marcadores" indicando cuales ya han salido. Una vez todos los números mayores hayan salido y estén marcados, el "Croupier" pagará las apuestas y bajará la apuesta de "All Tall".
- F. "All or Nothing at All" ("Make'em All") "Esta Apuesta tiene que ser realizada en el Tiro de Salida ("come out roll). Consiste en que todos los números 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 y 12 van a salir antes de que salga el Siete (7). Esta apuesta pierde cuando sale el Siete (7). Las apuestas del "Bonus Craps" solo pueden ser hechas cuando el tiro anterior ha sido un Siete (7). Una vez todos los números hayan salido y estén marcados, el Croupier pagará las apuestas, en proporción de 175 a 1 y bajará la apuesta de "All or Nothing at All" ("Make'em All").

Un jugador apostando en el "Bonus Crap" será pagado a la siguiente tabla de pago:

APUESTA "BONUS CRAP"	PROPORCIÓN DE PAGO	MÍNIMO	PORCENTAJE DE APUESTAS PERMITIDAS RESPECTO DE LÍMITE MÁXIMO POR MESA
"AL SMALL" (2, 3, 4, 5 y 6)	34 a 1	\$1.00	10%
"ALL TALL" (8, 9, 10, 11 y 12)	34 a 1	\$1.00	10%
"ALL OR NOTHING AT ALL" (MAKE'EM ALL") (2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11 y 12)	175 a 1	\$1.00	2%

Sección 3.8 Dados - Equipo

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

- A. Se usará una mesa de forma rectangular u ovalada de aproximadamente cuatro (4) o cinco (5) pies de ancho por once (11) o doce (12) pies de largo, con una banda a su alrededor de ocho (8) o diez (10) pulgadas de alto, la cual estará cubierta en su superficie lateral con una banda de goma. La superficie de la mesa estará cubierta con un paño de tela de bayeta u otro material parecido, en el cual estarán marcadas las siguientes apuestas: Línea Ganadora ("Win or Pass Line"); Línea Perdedora ("Lose or Don't Pass Line") con la indicación de que no hay jugada con una de las combinaciones doble uno (1-1) o doble seis (6-6), a elección del Concesionario; una jugada de "Field" con los números

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

- B. De acuerdo con los requisitos de la Sección 8.2 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, los dados deberán ser de celuloide duro y transparente de suave pulimento y deberán calibrar perfectamente dentro de una tolerancia no menor de una milésima de pulgada. Serán iguales de tamaño no menor de 0.750 de pulgada ni mayor de 0.775 de pulgada por cada cara; y sus bordes serán afilados ("razor-edged") o semi-viscelados, ("semi-beveled"), y los puntos que marcan los números serán pulidos al nivel del resto del dado ("flush spots"). No se permitirá el uso del dado con bordes pulidos o viscelados ("fully beveled"), esquinas redondas o puntos concavos. Las caras de cada dado deberán contener puntos del "1" al "6" respectivamente, y todos los lados opuestos deberán sumar a siete puntos. Se usarán cinco (5) dados, dos (2) que se usarán para la conducción del juego y los restantes para sustituir a estos cuando sea necesario. Los dados se tendrán a la vista de los jugadores en todo momento y su color deberá ser distinto al del paño de la mesa de dados.
- C. Una vara de bambú, ratán, u otro material liviano para que el "stickman" pase los dados a los jugadores.
- D. Las fichas de las denominaciones necesarias.
- E. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 4 - JUEGO DE BLACK JACK

Sección 4.1 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 4.2 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 4.3 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 4.4 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 4.5 Objeto del juego

Contando las ases como 1 u 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 4.6 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 4.7 Pedido de carta

- A. 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.
- B. 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".
- C. 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 contarlos como 11 y a "plantarse".

Sección 4.8 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 4.9 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, barajará todas las cartas y se repetirá la operación indicada en la Sección 4.2.

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 4.10 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 sólo 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 4.11 Otras apuestas (Una carta por el "Doble Down for Double")

- A. 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.
- B. 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.
- C. 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.
- D. 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 4.12 Errores

- A. 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 del Concesionario, o del Inspector.
- 1) 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 del Concesionario o del Inspector, perdiendo el jugador el derecho a carta adicional. El juego continuará normalmente en cuanto a los demás.
 - 2) Si el "Croupier" tuviese puntuación de diecisiete (17) y equivocadamente se sirviera carta para sí, dicha carta será descartada de juego ("quemada").
 - 3) 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.
 - 4) 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.
 - 5) Bajo ninguna circunstancia se podrán retroceder las cartas.
- B. 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 4.13 Límites

- A. 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.
- B. Al establecer los límites en las mesas de Black Jack, el Concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) 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 mil dólares (\$1,000.00).

- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- D. 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 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.
- E. 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.
- F. El Inspector deberá verificar que la banca en cada turno operacional cuenta con la cantidad mínima provista en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar 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 4.14 Black Jack Progresivo

- A. El Black Jack Progresivo se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, disponiéndose que:
 - 1) 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).
 - 2) 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.
 - 3) 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 al público.
 - 4) Eliminación del progresivo será conforme a la Sección 7.14 (G) (H).

Sección 4.15 Blazing 7's Progresivo (777 Blazing Black Jack Progresivo)

- A. El Blazing 7's Progresivo es una apuesta opcional para el juego de Black Jack.
- B. Los jugadores tienen que hacer una apuesta regular de Black Jack para entonces poder hacer la apuesta opcional al progresivo. 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. La cantidad inicial y de reajuste (“reset”) que se fije en el contador progresivo sea de por lo menos mil dólares (\$1,000.00). El “Blazing 7’s Progresivo” considera solamente la mano del jugador y está basado en la tabla de pago listada abajo. Si el jugador no tiene al menos un 7 en su “mano”, perderá la apuesta al progresivo.

D. Tabla de Pagos:

“MANO”	PAGO*
Tres 7’s Misma Pinta	100% Progresivo
Tres 7’s Mismo Color	10 % Progresivo
Tres 7’s	200 a 1
Dos 7’s	25 a 1
Un 7	2 a 1

*El metro será “realimentado” cuando se haya pagado el premio del 100%.

E. Para comenzar cada ronda de juego, el jugador debe hacer su apuesta regular para el juego de Black Jack. Ellos también pueden, si así lo desean, (opcional), hacer una apuesta al progresivo. Los jugadores deberán poner una apuesta sobre el sensor en frente de su posición de apuesta. Este sensor entonces se iluminará.

F. Una vez todos los jugadores han realizado sus apuestas, el “Croupier” presionará “inicio del juego” (“Start Game”) en el panel de control de la mesa. El sensor se mantendrá iluminado, indicando que se ha realizado la apuesta al progresivo. El “Croupier”, entonces, removerá la apuesta de la mesa.

G. El “Croupier” seguirá con los procedimientos regulares del juego de Black Jack.

H. La apuesta progresiva Blazing 7’s ganará si la “mano” del jugador contiene por lo menos un 7’s en las primeras dos cartas. (Vea tabla de pago Sección 4.15).

- 1) Si el jugador tiene dos 7's en sus primeras dos cartas y al pedir recibe otro 7, el jugador cualifica para un pago de tres 7's. El pago de los "dos 7's" está basado solamente en las primeras dos cartas del jugador.
- I. Si el jugador recibe dos 7's y escoge separar ("Split"), el progresivo se basará sobre los dos 7's y la tercera carta que se le entrega al jugador.
- J. Si un jugador se "pasa", la carta que lo hace perder no se toma en cuenta para su apuesta progresiva.
- 1) El "Croupier" recogerá la apuesta primaria perdedora primero, entonces pagará la apuesta progresiva, recogerá las cartas y continuará con sus procedimientos.
- K. Después de haberse completado la mano del "Croupier", éste realizará el pago y recogido de apuestas como sigue:
- 1) Trabajando de derecha a izquierda, pagará y recogerá las apuestas primarias primero.
 - 2) Pagará las apuestas progresivas si aplican.
- L. Una vez todas las apuestas hayan sido reconciliadas, el "Croupier" presionará, en el panel de control de la mesa, fin de juego. ("End Game")
- M. Pago de progresivo:
- 1) El porcentaje (%) de pago se realizará desde el progresivo del metro mostrado en el mismo.
 - 2) Cuando el jugador haya ganado un premio de porcentaje (%), el "Croupier" presionará en el panel de control de la mesa el botón apropiado en relación al por ciento.
 - 3) El "Croupier" llamará a su Supervisor.
 - 4) Una vez el casino ha verificado el premio progresivo, el Supervisor presionará el botón de confirmación. Para completar la acción, una Tarjeta del Gerente será requerida para autorizar el pago del cien por ciento (100%) o el diez por ciento (10%) del progresivo en la mesa. Esta acción registrará el pago en el sistema ("Game Manager") y ajustará el metro apropiadamente luego del premio ganado.

Los procedimientos del Concesionario aprobados por la División, serán seguidos para el pago del premio.

- 5) Cuando el "Croupier" reconcilie todas las acciones, presionará sobre el panel de control en la mesa el botón de "End Game". Esto reestablecerá el sistema para comenzar la próxima "mano".
- 6) Eliminación del progresivo será conforme a la Sección 7.14 (G) (H).

Sección 4.16 Black Jack – Equipo

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

- A. La mesa estándar para el juego de Black Jack. La superficie de esta mesa es de forma de media luna de aproximadamente setenta y cinco (75) pulgadas de largo por treinta y nueve (39) pulgadas de ancho. Cubierta por un paño en el cual estarán marcados los encasillados para siete (7) jugadores, además del sitio para el "Croupier". También tendrá marcadas las siguientes frases: "Black Jack Pays 3 to 2" y "Dealer must stand on 17 and must draw to 16".
- B. Un "sabot" para distribuir las cartas y/o una máquina automática de barajar.
- C. Recibidor para el descarte.
- D. Con sujeción a los requisitos de la Sección 8.1 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, uno (1) hasta ocho (8) juegos de naipes o barajas de las conocidas por "americanas" de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "jokers", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y el otro que se usará para cortar el paquete.
- E. Un fichero adecuado para la conducción de juego.

ARTÍCULO 5 – BACCARAT

Sección 5.1 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 5.2 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 éste 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 5.3 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. Éste 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 5.4 Objeto del juego

- A. 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).
- B. 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]
- C. 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).
- D. 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.
- E. 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.
- F. 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.
- G. Sin embargo, los que apostaron a empate ("Any Tie") ganarán en razón de nueve (9) por uno (1).

Sección 5.5 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 (\$0.95) 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 5.6 Límites

- A. 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 veinte (20) 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 doscientos dólares (\$200.00).
- B. 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.
- C. 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 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.
- D. 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 5.7 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 5.8 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), Dos (2), Tres (3), Cuatro (4) y Cinco (5)	El punto tendrá que pedir otra carta.

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

B. Reglas para el banquero ("bank"):

EL BANQUERO TIENE:	REGLA
Ocho (8) o Nueve (9)	Tiene un natural. El punto ("player") no puede pedir carta. El banquero ("bank") gana a menos que haya empate. El punto ("player") con nueve (9) gana sobre el banquero ("bank") que tenga ocho (8).
Siete (7)	El banquero ("bank") se queda. No puede pedir carta.
Seis (6)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta tercera carta ha sido un seis (6) o un siete (7), 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 (10) y las figuras valen cero (0).
Cinco (5)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y ésta 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.

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

El punto ("player") estará obligado a plantarse cuando en sus primeras cartas tiene seis (6) o siete (7). Cuando esto suceda, el banquero ("bank") estará obligado a recibir una tercera carta si tiene cero (0), uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5) y estará obligado a plantarse si tiene seis (6).

Sección 5.9 Baccarat - Equipo

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

- A. Una mesa para Baccarat de forma ovalada, aproximadamente de ocho (8) pies de largo por cuatro y medio (4 1/2) pies de ancho. La superficie de juego estará cubierta por felpa y estará dividida en secciones. Esta mesa podrá tener de doce (12) a dieciséis (16) secciones numeradas, una para cada jugador, de tal forma que no pueda haber confusión en cuanto a quien le pertenece una apuesta; además de sitio para los "Croupiers" La mesa tendrá, además, un receptáculo necesario para recibir los descartes.
- B. Un "palette" para pasar las cartas y recoger las fichas. (Su uso no es indispensable).
- C. Un "sabot" de distribución para cartas, también conocido como "zapato", el cual deja salir una carta a la vez cubierta. Este cajetín "sabot" deberá ser de material transparente.
- D. El fichero necesario.
- E. Con sujeción a los requisitos de la Sección 8.1 Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, ocho (8) paquetes de cincuenta y dos (52) cartas, del tipo conocido como baraja "americana" barajadas conjuntamente; más dos (2) cartas en blanco "jockers" o mono.

ARTÍCULO 6 - MINI-BACCARAT

Sección 6.1 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 6.2 Barajada

Se observará igual procedimiento de barajada al establecido en la Sección 5.2 que regula el juego de Baccarat. La conducción del juego estará a cargo de un solo "Croupier".

Sección 6.3 Procedimiento y objetivo, por ciento de descuento

El procedimiento y objetivo del juego es idéntico al establecido en las secciones 5.3 y 5.4 que reglamentan el juego de Baccarat. Igualmente, el por ciento de descuento para la casa es conforme al provisto en la Sección 5.5.

Sección 6.4 Límites

- A. 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 veinte (20) 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 cien dólares (\$100.00).
- B. En las apuestas a la jugada de empate ("tie"), se permitirán apuesta mínima 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.
- C. 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 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.
- D. 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 6.5 Banca

- A. En adición a la banca mínima establecida en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico:
- 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 6.6 Reglas para el juego

Se observarán las mismas reglas indicadas en el Sección 5.8 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.

Sección 6.7 Mini-Baccarat – Equipo

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

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

- C. Con sujeción a los requisitos de la Sección 8.1 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, y a discreción del Concesionario, seis (6) u ocho (8) paquetes de cincuenta y dos (52) cartas, del tipo conocido como baraja "americana", más dos (2) comodines o "jokers", uno que se usará para cubrir la última carta del paquete y otro que se usará para "cortar" el paquete.
- D. Un fichero adecuado para la conducción del juego.

ARTÍCULO 7 – CARIBBEAN STUD POKER

Sección 7.1 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:

- 1) "Apuesta Ante"- significa la apuesta inicial que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.
- 2) "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.
- 3) "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".
- 4) "Mano"- significa la "mano" de cinco cartas repartida a cada jugador y al "Croupier".
- 5) "Carta cerrada"- significa cualquiera de las cuatro cartas que se le reparten boca abajo al "Croupier".
- 6) "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 7.4 y 7.10.
- 7) "Empuje"- significa un empate ("tie"), como se define en la Sección 7.9 de este Reglamento.
- 8) "Mano que cualifica"- significa la "mano" del "Croupier" según se define en la Sección 7.9, con un rango de as, rey, cuatro, tres y dos o mejor.
- 9) "Rango" ("ranking")- significa la posición relativa de una carta o un grupo de cartas, según se define en la Sección 7.4.

- 10) "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.
- 11) "Stub"- significa la porción del paquete de cartas restante después que se han repartido todas las cartas de la ronda de juego.
- 12) "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 7.2 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 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 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 7.3.
- D. Si el Concesionario utilizara una máquina de barajar automática y dos paquetes de cartas son recibidos en la mesa, cada paquete de cartas será ordenado, inspeccionado, verificado, separado, mezclado, recogido y barajado por separado a tenor con lo dispuesto en los párrafos (A) hasta la (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 7.3 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 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 7.6, 7.7 ó 7.8; 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 7.6, 7.7 ó 7.8. 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 7.2 serán completados.

Sección 7.4 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 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 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 7.5 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 7.5, 7.6, 7.7 ó 7.8. Excepto por lo dispuesto en esta Sección, 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 7.9.
- E. No se permitirá a un jugador jugar más de una "mano" por ronda de juego.
- F. Sólo 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 7.6 Procedimiento para repartir las cartas desde un "zapato" de repartir cartas manuales

- A. Si un Concesionario escoge repartir las cartas desde un "zapato" de repartir cartas manuales, 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 7.3 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 7.13. 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 7.7 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 7.3, 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 7.5 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 7.5.

Sección 7.8 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 7.3, 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 7.5.
- 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 7.4. 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 7.4. 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 7.5.
- 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 7.9.

Sección 7.9 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 7.5, 7.6, 7.7 ó 7.8, 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 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 7.11. 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 7.12.

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 7.10;
- 2) El "Croupier" anunciará inmediatamente "No hay "mano" ("No hand") y pagará toda la "Apuestas Ante" en la proporción de pago de 1 por 1. El "Croupier" pagará toda "Apuestas 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 7.12.
- 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 7.10 Pago Progresivo

- A. Una apuesta de pago progresivo se pagará a tenor con la tabla de pago dispuesta en la Sección 7.11, los procedimientos aprobados a tenor con lo dispuesto en la Sección 7.12 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 7.12.
- 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 7.11 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 ("Straight Flush")	10% del jackpot progresivo
Cuatro de una Clase ("Four-of-a-Kind")	\$500
Casa Llena ("Full House")	\$100
Misma Pinta ("Flush")	\$50

- F. La tasa de progresión para el metro progresivo ("progressive meter") que se utilice para los pagos progresivos en el párrafo (E) de esta Sección, no será menor de 70 por ciento (70%). La cantidad inicial y de "reset" será establecida por cada Concesionario con la aprobación previa de la Compañía, pero no será menos de diez mil dólares (\$10,000.00).
- G. Las "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 7.10; 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 7.12 Procedimientos para Pago de 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) ó (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 Concesionario 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 7.14; 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 pre numerados, 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 del Concesionario y de un Inspector, a quien se le entregará copia del formulario. Premios menores de quinientos dólares (\$500.00), el Concesionario entregará al Inspector copia del formulario de pago.
- F. Antes del pago de una apuesta de pago progresivo, un Supervisor del Concesionario anotará la cantidad del metro progresivo y completará toda la información requerida y en la manera que haya sido aprobada por la Compañía.

Sección 7.13 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 7.5, 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 re barajadas.
- 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 re barajadas.
- 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 re barajadas 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 re barajadas 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 7.14 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.
- F. 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.
- G. Si un Concesionario elige conectar dos o más mesas de Caribbean Stud Poker para una apuesta progresiva, se requerirá lo siguiente:
- 1) Fichas de la misma denominación se apostarán en las mesas de Caribbean Stud Poker de juego conectadas;

- 2) La misma cantidad de fichas serán apostadas para darle a un jugador el derecho de ganar una apuesta de pago progresivo y cada ficha aumentará el metro al mismo grado ("rate") de progresión en todos las mesas de Caribbean Stud Poker conectadas;
- 3) Los mismos pagos progresivos serán ofrecidos y la probabilidad de acertar tales pagos será la misma en las mesas de Caribbean Stud Poker conectadas; y
- 4) Un aparato que cerrará, ya sea automática o manualmente, todos los metros progresivos si un jugador ha ganado una apuesta de pago progresivo.

H. 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.

I. 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.

- J. 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.
- K. 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.
- L. 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 Concesionario diariamente.
- M. 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.
- N. Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá cualesquiera otros aparatos, equipos, características y capacidades como sean requeridos por la Compañía.

Sección 7.15 Límites

- A. 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".
- B. 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.
- C. Al establecer los límites en las mesas de Caribbean Stud Poker, el Concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) 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 quinientos (\$500.00).
- D. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- E. 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.
- F. 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 7.16 Caribbean Stud Poker – Equipo

A menos que la Compañía, a solicitud del Concesionario, autorice otra cosa:

- A. Caribbean Stud Poker se jugará en una mesa que tenga posiciones para apostar para seis (6) ó siete (7) jugadores en un lado de la mesa y un lugar para el "Croupier" en el lado opuesto.
- B. El paño que cubre la mesa de Caribbean Stud Poker (el "layout") deberá ser aprobado

previamente por la Compañía y como mínimo deberá tener impreso lo siguiente:

- C. El nombre del Concesionario;
- D. Un encasillado separado en cada posición de apostar designado para colocar las apuestas "Ante";
- E. Un encasillado separado ubicado inmediatamente detrás de cada encasillado para la apuesta "Ante" para colocar las apuestas "Bet"; y
- F. Las inscripciones "Payout Limit of five thousand dollars (\$5,000.00) per Hand on Bet Wagers" y "Bet Wager Void Unless Dealer has Ace/King or Better," que en el idioma español sería "Límite de Pago de cinco mil dólares (\$5,000.00) por Mano en Apuestas Bet" y "Apuesta Bet Nula a menos que el "Croupier" tenga AS/Rey o Mejor". Si el máximo de apuesta autorizado por jugada es igual o menor de cinco mil dólares (\$5,000.00) o, si el máximo de apuesta autorizado excede los cinco mil dólares (\$5,000.00), aquellas inscripciones que la Compañía requiera.
- G. Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un letrero que explique, en la forma aprobada por la Compañía, los detalles del límite de pago de cinco mil dólares (\$5,000.00) autorizado por la Sección 7.16 (F) de este Reglamento, o cualquier otro límite de pago mayor de cinco mil dólares (\$5,000.00), que haya sido previamente aprobado por la Compañía.
- H. Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un "drop box" y una caja para propinas anejadas ambas al mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "Croupier" en aquellas ubicaciones aprobadas por la Compañía.
- I. Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá para cada posición de apuesta un "acceptor device" para colocar las apuestas progresivas montadas directamente frente al encasillado para la apuesta "Ante" respectiva. Cada "acceptor device" tendrá una luz que se iluminará al momento de insertar y aceptar una ficha de juego.
- J. Cada mesa de Caribbean Stud Poker tendrá un panel de control localizado en un área de la mesa según aprobado por la Compañía. El panel de control estará equipado con un botón "lock-out" el cual, una vez activado por el "Croupier" según se dispone en la Sección 7.6 de este Reglamento, prevendrá a cualquier jugador de depositar una ficha de juego en el "acceptor device".
- K. Cada mesa de Caribbean Stud Poker estará equipada con una máquina de inventario de pago de mesa ("table inventory return") mecánica, eléctrica o electrónica que permitirá que todas las fichas de juego depositadas en los "acceptor devices" mencionados en el párrafo (E) de esta Sección sean recogidas e inmediatamente devueltas a un área designada dentro del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container") antes de repartir una mano. La máquina de inventario de pago de mesa ("table inventory return") deberá ser diseñada y construida para tener cualquier característica que la

Compañía requiera para mantener la seguridad e integridad del juego. El procedimiento para la operación de todas las funciones de la máquina de inventario de mesa ("table inventory return") será sometido a y aprobado por la Compañía.

- L. Excepto según se dispone en el párrafo (I) de esta Sección y con sujeción a los requisitos de la Sección 8.1 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, Caribbean Stud Poker se jugará con un paquete de cincuenta y dos (52) cartas con reversos del mismo color y diseño, una carta adicional de color amarillo o verde entero que se utilizará a tenor con los procedimientos expuestos en la Sección 7.3 de este Reglamento.
- M. Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, una máquina de barajar automática, se permitirá al Concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:
- N. Cada paquete de cartas cumple con los requisitos dispuestos en el párrafo (H) de esta Sección;
- O. Los reversos de las cartas de los dos paquetes son de color distinto;
- P. Un paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo repartido o utilizado para jugar el juego;
- Q. Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y
- R. Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento dado.
- S. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 8 – LET IT RIDE STUD POKER

Sección 8.1 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:

- 1) "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.
- 2) "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.

- 3) "Let it ride"- significa que un jugador escoge no retirar una apuesta que puede ser retirada a tenor con lo dispuesto en la Sección 8.9.
- 4) "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.
- 5) "Stub"- significa la porción del paquete de cartas restantes después que se han repartido o entregado todas las cartas de la ronda de juego.
- 6) "Palo" ("Suit")- significa una de las cuatro categorías de cartas: flor, diamante, corazón o espada.

Sección 8.2 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 a 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 8.3 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.
- 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 8.4.
- D. Si el Concesionario utilizara una máquina de barajar automática y dos paquetes de cartas son recibidos en la mesa, 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 8.4 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, 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 8.5, 8.6 ó 8.7; 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 8.5, 8.6 ó 8.7. 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 8.3 serán completados.

Sección 8.5 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. Sólo 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 8.5, 8.6 ó 8.7. 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 8.9.

- 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 8.6 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 manuales, 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 8.3 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 8.4;
 - 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 8.4;
 - 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 8.4;
 - 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 8.11. 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 8.7 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 8.4, el "Croupier" colocará el paquete de cartas en cualquiera de sus "manos";

- a) 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.
 - b) 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 8.4;
 - 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 8.4;
 - 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 8.4;
 - 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 8.5.

Sección 8.8 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 8.3, 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 8.4. 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 8.4. 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 8.6.

Sección 8.9 Procedimientos para completar cada ronda de juego

- A. Luego de haber completado los procedimientos requeridos por la Sección 8.5, 8.6, 8.7 ó 8.8, 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 8.9.
- 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 8.10 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 8.10 Proporciones de pagos

<u>“Mano”</u>	<u>Pago</u>
Escalera Flor Real ("Royal Flush")	100% del jackpot progresivo
Escalera Misma Pinta ("Straight Flush")	10% del jackpot progresivo
Cuatro de una Clase ("Four-of-a-Kind")	\$500
Casa Llena ("Full House")	\$100
Misma Pinta ("Flush")	\$50

- 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:

<u>Apuesta (Wages)</u>	<u>Proporción 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

<u>Apuesta (Wages)</u>	<u>Proporción de pago</u>
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 8.2.
- 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 a 1	\$20,000	500 a 1	\$10,000	100 a 1	\$10,000
Escalera Misma Pinta	200 a 1	\$2,000	200 a 1	\$2,000	50 a 1	\$2,000
Cuatro de una clase	50 a 1	\$400	50 a 1	\$100	30 a 1	\$100
Casa llena	11 a 1	\$200	11 a 1	\$75	15 a 1	\$75
Misma Pinta	8 a 1	\$50	8 a 1	\$50	9 a 1	\$50
Escalera	5 a 1	\$25	5 a 1	\$25	6 a 1	\$25
Tres de una clase	3 a 1	\$5	3 a 1	\$8	3 a 1	\$8
Dos Pares	2 a 1		2 a 1	\$4	2 a 1	\$4
Par de Diez o mejor	1 a 1		1 a 1		1 a 1	

E. El Bono de 3 Cartas (3 Card Poker Bonus) es una jugada opcional para el Juego de Let it Ride. Se consideran las tres primeras cartas recibidas por el jugador. Si la “mano” contiene un par o mejor, el jugador gana. Los rangos de las “manos” son:

- 1) “Straight Flush” (Escalera de una Pinta de Alto Rango) - (A, K, Q, J y 10)
- 2) “Three of a Kind” (Tres Cartas Iguales en Rango)
- 3) “Straight” (Escalera de la Misma Pinta con Cualquier Rango)
- 4) “Flush” (Todas las Cartas de la Misma Pinta)
- 5) “Pair” (Dos Cartas del Mismo Rango)

Del jugador tener cualquier otra “mano”, la jugada de 3 Card Poker Bonus pierde.

F. Procedimientos del reparto de cartas:

Se sigue el procedimiento normal de Let it Ride Bonus.

- 1) El jugador deberá realizar una apuesta antes de ver sus cartas en el juego regular de Let it Ride Bonus, para poder hacer la apuesta en el Three Card Poker Bonus.
- 2) Three Card Bonus considera las tres cartas recibidas por el jugador.
- 3) El jugador juega el Let it Ride como usual. El Three Card Bonus se resuelve al final, antes del resultado del juego base.
- 4) El Three Card Bonus se resuelve cuando todas las cartas han sido vistas. Sólo las primeras tres (3) cartas serán consideradas.
- 5) El “Croupier” resume el juego de Let it Ride.
- 6) El Supervisor de mesa debe de aprobar todos los pagos de Three Card Bonus.
- 7) A continuación la tabla de pagos para el Three Card Poker Bonus.

“MANO”	PAGO
Straight Flush	40 a 1
Three of a Kind	30 a 1
Straight	6 a 1
Flush	3 a 1
Pair	1 a 1

Sección 8.11 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 re barajadas.
- 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 re barajadas.
- 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 re barajadas 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 re barajadas 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 8.12 Límites

- A. 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.
- B. 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.
- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- D. 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.

- E. 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 8.13 Let It Ride – Equipo

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

- A. Se utilizará una mesa que tenga posiciones para apostar para siete (7) jugadores en un lado de la mesa y un lugar para el "Croupier" en el lado opuesto.
- B. El paño que cubre la mesa de Let it Ride deberá ser aprobado previamente por la Compañía y como mínimo deberá tener impreso lo siguiente:
 - 1) El nombre del Concesionario;
 - 2) Tres encasillados separados en cada posición de apostar designados para colocar las apuestas;
 - 3) Un encasillado separado en cada posición de apostar designado para colocar las cartas de cada jugador a tenor con lo dispuesto en la Sección 8.5 de este Reglamento;
 - 4) Un encasillado separado designado para colocar las cartas comunitarias;
 - 5) La proporción de pago para todas las apuestas autorizadas;
 - 6) Una inscripción indicando el límite de pago por mano establecido por el Concesionario a tenor con lo dispuesto en la Sección 8.10 de este Reglamento o una inscripción general indicando que el juego está sujeto a los límites de pago que se indiquen en el letrero.
- C. Cada mesa de Let it Ride tendrá un letrero que explique, en la forma aprobada por la Compañía, los detalles del límite de pago establecido a tenor con lo dispuesto en la Sección 8.10 de este Reglamento y si una inscripción general es utilizada a tenor con lo dispuesto en el párrafo (B) de esta Sección, el letrero indicará además el límite de pago establecido.
- D. Cada mesa de Let it Ride tendrá una caja de dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas ambas al mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "Croupier," en aquellas ubicaciones aprobadas por la Compañía.

- E. Excepto según se dispone en el párrafo (F) de esta Sección y con sujeción a los requisitos de la Sección 8.1 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, Let it Ride se jugará con un paquete de cartas de cincuenta y dos (52) cartas con reversos del mismo color y diseño y una carta adicional de color amarillo o verde que se utilizará a tenor con los procedimientos dispuestos en la Sección 8.3 de este Reglamento.
- F. Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, una máquina de barajar automática, se permitirá al Concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:
- G.
- 1) Cada paquete de cartas cumple con los requisitos dispuestos en el párrafo (E) de esta Sección;
 - 2) Los reversos de las cartas de los dos paquetes sean de color distinto;
 - 3) Un paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo repartido o utilizado para jugar el juego;
 - 4) Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y
 - 5) Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento dado.
- H. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 9 – BIG SIX WHEEL

Sección 9.1 Probabilidades de pago

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

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

Sección 9.2 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:
- D. Declarar que el número ganador es el número que pasó previamente; o
- E. Declarar el giro nulo y volver a girar la rueda.
- F. 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.
- G. Al completar el giro, el "Croupier" primero recogerá todas las apuestas perdedoras y entonces pagará todas las apuestas ganadoras.
- H. 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 9.3 Límites

- A. 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.
- B. 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.
- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- D. 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 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.

- E. 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).
- F. 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 9.4 Big Six Wheel – Equipo

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

- A. El juego de "Big Six Wheel" se llevará a cabo en una rueda de forma circular y de no menos de cinco pies en diámetro. El borde de la rueda estará dividido en cincuenta y cuatro (54) secciones igualmente separadas con veintitrés (23) secciones conteniendo un billete de un dólar (\$1.00), quince (15) secciones conteniendo un billete de dos dólares (\$2.00), ocho (8) secciones conteniendo un billete de cinco dólares (\$5.00), cuatro (4) secciones conteniendo un billete de diez dólares (\$10.00), dos (2) secciones conteniendo un billete de veinte dólares (\$20.00), una (1) Sección conteniendo el logo del casino y una (1) Sección conteniendo un retrato o lámina de un "joker". Cada una de tales secciones estará cubierta con un cristal. Las secciones se arreglarán alrededor del borde de la rueda siguiendo un patrón aprobado por la Compañía.
- B. Cada mesa de "Big Six Wheel" tendrá el nombre del casino impreso en el paño que la cubre y tendrá una caja para el dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas a la misma en las ubicaciones aprobadas por la Compañía.
- C. El paño que cubre cada mesa de "Big Six Wheel" se marcará con figuras de un billete de un dólar (\$1.00), un billete de dos dólares (\$2.00), un billete de cinco dólares (\$5.00), un billete de diez dólares (\$10.00), un billete de veinte dólares (\$20.00), un "joker" y un logo del casino que será utilizado por los jugadores para poner sus apuestas en este juego.
- D. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 10 - PAI GOW POKER

Sección 10.1 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.

- 1) "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.
- 2) "Co-Banco"- está definido en el párrafo (E) en la Sección 10.12.
- 3) "Mano de Copia" ("Copy Hand") - significará una "mano" de dos (2) cartas o una "mano" de cinco (5) cartas de un jugador que sea idéntica en rango a la "mano" de dos (2) cartas o a la "mano" de cinco (5) cartas correspondiente del "Croupier" o banco.
- 4) "Mano Mayor" ("High Hand") - significará la "mano" de cinco (5) cartas que es formada de las siete (7) cartas que se reparten en el Juego de Pai Gow Poker cuyo rango es igual a o mayor que el de las dos (2) cartas de la "mano menor".
- 5) "Mano Menor" ("Low Hand") - significará la "mano" de dos (2) cartas que es formada de las siete (7) cartas que se reparten en el Juego de Pai Gow Poker cuyo rango es menor que la "mano mayor" de cinco (5) cartas.
- 6) "Marca o Vale" ("Marker") - significará un objeto u objetos utilizado para designar el Banco o el Co-Banco, según sea aprobado por la Compañía.
- 7) "Empuje" ("Push")- es un empate según se define en el párrafo (H) en la Sección 10.11.
- 8) "Rango" ("Rank or "Ranking") - significará la posición relativa de una carta o grupo de cartas según se dispone en la Sección 10.2.
- 9) "Segunda Mano Mayor o Mano Menor" ("Second Highest or Low Hand") - significará la "mano" de dos (2) cartas que se forma de las siete (7) 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 (5) cartas.
- 10) "Acomodar las manos" ("Setting the Hands") - significará el proceso de formar una "mano" mayor y una "mano" menor de las siete cartas repartidas.
- 11) "Palo" ("Suit") - significará una de las cuatro categorías de cartas, esto es diamantes, espada, flor, corazones.

Sección 10.2 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 (10), nueve (9), ocho (8), siete (7), seis (6), cinco (5), cuatro (4), tres (3) y dos (2). No obstante a lo anterior, un AS podrá ser utilizado para completar una "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") o "Escalera" ("Straight") formada con un dos (2), tres (3), cuatro (4) y cinco (5). 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 (5) 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 (10) del mismo palo;
- 3) "Escalera Misma Pinta" ("Straight Flush") es una “mano” que consiste de cinco (5) cartas del mismo palo en rango consecutivo, con un AS, dos (2), tres (3), cuatro (4) y cinco (5) siendo la Escalera Misma Pinta de Mayor Rango; un rey, reina, jota, diez (10) y nueve (9) siendo la Escalera Misma Pinta de Segundo Mayor Rango, y un seis (6), cinco (5), cuatro (4), tres (3) y dos (2) siendo la Escalera Misma Pinta de Menor Rango;
- 4) "Cuatro de una Clase" ("Four-of-a-Kind") es una “mano” que consiste de cuatro (4) cartas de un mismo rango sin importar el palo, con cuatro (4) Ases siendo la “mano” de "Cuatro de una Clase" de Mayor Rango, y cuatro (4) dos (2) 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 (3) Ases y dos (2) reyes siendo la Casa Llena de Mayor Rango, y tres (3) dos (2) y dos (2) tres (3) siendo la Casa Llena de Menor Rango;
- 6) "Misma Pinta" ("Flush") es una “mano” Mayor que consiste de cinco (5) cartas del mismo palo. Al comparar dos (2) “manos” de Misma Pinta, las disposiciones del párrafo (E) de esta Sección aplicarán;
- 7) "Escalera" ("Straight") es una “mano” Mayor que consiste de cinco (5) cartas de rango consecutivo, sin importar el palo, con un AS, rey, reina, jota y diez (10) siendo la Escalera de Mayor Rango; un AS, dos (2), tres (3), cuatro (4) y cinco (5) la Escalera de Segundo Mayor Rango, y un seis (6), cinco (5), cuatro (4), tres (3) y dos (2) 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 (3) Ases siendo la “mano” de Tres de una Clase de Mayor Rango, y tres (3) dos (2) la “mano” de Tres de Una Clase de Menor Rango;
- 9) "Dos Pares" ("Two Pairs") es una “mano” Mayor que consiste en dos (2) pares, con dos (2) Ases y dos (2) reyes el siendo la “mano” de Pares de Mayor Rango, y dos (2) tres (3) y dos (2) 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 (2) Ases siendo el Par de Mayor Rango, y dos (2) 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 (2) "manos" son de igual rango luego de aplicar este párrafo, las "manos" se considerarán una "mano" de copia ("copy hand").

Sección 10.3 Agitador y dados; generador de números al azar computarizado

- A. Pai Gow Poker se jugará con tres (3) 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 de Juegos de Azar.
 - 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.
 - 3) 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 el párrafo (C) en la Sección 10.10, 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 10.4 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 (2) "jokers", el "Croupier" y el Supervisor del Concesionario 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 10.5.
- 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, 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 10.5 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 10.7, 10.8 ó 10.9; 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 10.12; 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 10.7, 10.8 ó 10.9.

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 10.4.

Sección 10.6 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. Sólo 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 10.7, 10.8 ó 10.9. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta después que el "Croupier" haya anunciado "No más apuestas".

Sección 10.7 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 10.4, 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 10.10, determinará la posición de comienzo para repartir las cartas. Si el Concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada por la Sección 10.15, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la Sección 10.15 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 (7) cartas.
- D. Luego de que las siete (7) 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 (4) 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 (7) cartas, todas las “manos” se considerarán nulas a tenor con lo dispuesto en la Sección 10.13. 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 10.8 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 10.4, 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 (7) cartas moviéndose de derecha a izquierda, y continuará alternándose de esta manera hasta que hayan grupos de siete (7) cartas.
- D. Una vez se hayan repartido siete (7) grupos de siete (7) cartas, el “Croupier” determinará si quedan exactamente cuatro (4) cartas desplegadas boca abajo sobre el "layout".
 - 1) Si quedan cuatro (4) 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 (4) 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 (7) 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 (7) grupos y ha colocado las cuatro (4) cartas restantes en el anaquel de descarte ("discard rack"), el "Croupier" entonces, utilizando uno de los procedimientos autorizados por la Sección 10.10, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el Concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la Sección 10.15, todas tales apuestas serán determinadas y pagadas y los procedimientos dispuestos en la Sección 10.15 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 (7) 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 10.9 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 (7) 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 10.5, 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 10.10, determinará la posición de comienzo para entregar los grupos de cartas. Si el

Concesionario ofrece la apuesta adicional autorizada a tenor con la Sección 10.15, todas tales apuestas adicionales serán determinadas y pagadas, y los procedimientos dispuestos en la Sección 10.15, 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 (4) cartas desplegadas boca abajo sobre el "layout".
 - 1) Si quedan cuatro (4) 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 10.10 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) o (C) de esta Sección.

- B. El "Croupier" agitará el agitador y los dados de Pai Gow Poker descritos en la Sección 10.3 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 (3) dados.

- 3) Los ejemplos son los siguientes:
 - i. Si los dados totalizan ocho (8), el "Croupier" recibiría la primera carta o grupo de cartas; o
 - ii. Si los dados totalizan catorce (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 10.7, 10.8 ó 10.9, 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 10.11 Procedimientos para completar cada ronda de juego; Acomodar las "manos"; Pago y recogido de apuestas; Proporciones de pago y 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 (5) cartas deberá ser igual o mayor en rango que la "mano menor" de dos (2) cartas. Por ejemplo, si la "mano" de dos (2) cartas contiene un par de sietes (7), la "mano" de cinco (5) cartas deberá contener por lo menos un par de sietes (7) y las tres (3) 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 (7) cartas visibles al "Croupier" en todo momento. Una vez el jugador haya acomodado una "mano mayor" y una "mano menor", y colocado las dos

- (2) "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 (4) cartas].
- H. Si la apuesta resulta en "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 veinticinco centavos (.25¢), o al próximo múltiplo de veinticinco centavos (.25¢). 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 10.12 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 aquéllas que conflijan con las disposiciones de esta Sección, en cuyo caso las disposiciones de esta Sección regirán toda ronda de juego donde el jugador sea el banco.

- B. Un jugador no podrá ser el banco al comienzo del juego. Para propósitos de esta Sección, el comienzo del juego significará la primera ronda de juego luego de que se requiere que el "Croupier" barajee las cartas a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (C) de la Sección 10.3.
- 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 por ciento (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 cincuenta por ciento (50%) y la sala de juegos cubre el por ciento (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 10.11. 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 10.7 y 10.8 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 10.3. 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 10.7 y 10.9 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 10.8, 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 10.11. 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 sub inciso 1 del párrafo (I) de esta Sección a la posición de comienzo determinada a tenor con la Sección 10.11 y los sub incisos 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 10.9 y 10.10 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 10.10. 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" "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. Toda la apuesta perdedora se recogerá 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 (5%) de comisión ("vigorish") a tenor con lo dispuesto en la Sección 10.11. 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 "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 (5%) de comisión ("vigorish"), a tenor con lo dispuesto en la Sección 10.11, 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 (5%) de comisión ("vigorish") sobre la cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la Sección 10.11.

Sección 10.13 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 10.11, 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 10.11, y se requerirá que el banco vuelva a acomodar sus “manos” en la manera sometida a la Compañía a tenor con la Sección 10.11 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 10.8, 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 10.8, 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 10.14 Un jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta

- A. Excepto por lo dispuesto en el párrafo (F) de la Sección 10.13, 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 10.15 Apuesta adicional permisible

- A. Si un Concesionario, a tenor con lo dispuesto en la Sección 10.10 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 cuál 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 10.7 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 sub inciso 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 permitirá límite mínimo de un dólar (\$1.00) en todas las mesas. El límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado en la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente.
- C. Toda apuesta adicional hecha de conformidad con esta Sección no tendrá relación alguna con las demás apuestas hechas por el jugador en el juego de Pai Gow Poker.

Sección 10.16 Límites

- A. A solicitud de un Concesionario, la Compañía autorizará mesas de Pai Gow Poker con límite de juego de un dólar (\$1.00) mínimo a diez mil dólares (\$10,000.00) máximo por jugada.
- B. Al establecer los límites en las mesas de Pai Gow 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 Pai Gow Poker con un límite de cien dólares (\$100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos dos mil dólares (\$2,000.00).
- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en la mesa.
- D. 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 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.
- E. 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 10.17 Pai Gow Poker - Equipo

- A. Pai Gow Poker se jugará en una mesa que tenga en un lado sitios para los jugadores, y en

el lado opuesto un sitio para el "Croupier". El paño que cubre la mesa de Pai Gow Poker tendrá impreso el nombre del casino.

- B. Cada Pai Gow Poker "layout" deberá ser aprobado previamente por la Compañía y deberá, como mínimo, contener lo siguiente:
- 1) Seis (6) espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno (1) al seis (6);
 - 2) Dos (2) espacios separados localizados debajo de cada espacio para apostar los cuales serán designados para colocar la mano mayor y la mano de segundo rango o mano menor de dicho jugador;
 - 3) Si el Concesionario ofrece una apuesta adicional según se autoriza en la Sección 10.15 de este Reglamento, un espacio separado para cada jugador, designado para colocar dicha apuesta adicional por cada jugador, al igual que la proporción de pago para cada apuesta adicional; y
 - 4) Dos (2) espacios separados designados para colocar la mano mayor y la mano de segundo rango o mano menor del "Croupier."
- C. Cada mesa de Pai Gow Poker tendrá una caja para el dinero ("drop box") y una caja para propinas anejadas ambas a un mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al "Croupier" en aquella ubicación aprobada por la Compañía.
- D. Excepto según se dispone en el párrafo (E) de esta Sección, Pai Gow Poker se jugará con un agitador, que se conoce como el "agitador de Pai Gow Poker" ("shaker") que se utilizará para agitar tres (3) dados con forma perfecta de cubo y tamaño no menor de 0.637 pulgada ni mayor de 0.643 pulgada por cada cara, antes de repartir cada mano de Pai Gow Poker para determinar la posición desde donde se comenzará a repartir o dar las cartas. El agitador de Pai Gow Poker será diseñado y construido para contener cualquier característica que la Compañía pueda requerir para mantener la integridad del juego y deberá por lo menos cumplir con las siguientes especificaciones:
- 1) El agitador de Pai Gow Poker deberá ser lo suficientemente grande para contener tres (3) dados y deberá ser diseñado para prevenir que los dados se vean mientras están siendo agitados por el "Croupier"; y
 - 2) El agitador de Pai Gow Poker deberá tener impreso o grabado el nombre o logo del casino.
- E. Como una alternativa para el uso del agitador y dados descrito en el párrafo (D) de esta Sección, un Concesionario puede determinar la posición desde donde se comenzará a repartir las cartas en Pai Gow Poker utilizando un generador de números al azar computarizado ("computerized random number generator") que automáticamente escoge y muestra un número del uno (1) al siete (7), inclusive. Todo generador de números al

azar computarizado ("computerized random number generator") que un Concesionario se proponga a utilizar deberá ser aprobado previamente por la Compañía.

- F. Excepto según se dispone en el párrafo (B) de esta Sección y sujeto a los requisitos de la Sección 8.1 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, Pai Gow Poker se jugará con un paquete de cincuenta y dos (52) cartas con reversos del mismo color y diseño, una carta de corte de color sólido amarilla o verde y una carta para cubrir de color sólido amarilla o verde que se utilizará a tenor con los procedimientos dispuestos en la Sección 10.5 de este Reglamento. El paquete de cartas utilizado en Pai Gow Poker deberá incluir un "joker". Nada de lo dispuesto en esta Sección se entenderá como que prohíbe al Concesionario utilizar paquetes de cartas que están fabricados con dos (2) "jokers" disponiéndose que solo un (1) "joker" será utilizado para el juego de Pai Gow Poker.
- G. Si se utilizara, con la aprobación previa de la Compañía, una máquina de barajar automática, se permitirá al Concesionario utilizar un segundo paquete de cartas para jugar el juego, disponiéndose que:
- 1) Cada paquete de cartas cumpla con los requisitos dispuestos en el párrafo (F) de esta Sección;
 - 2) Los reversos de las cartas de los dos (2) paquetes sean de color distinto;
 - 3) Un (1) paquete de cartas está siendo barajado por la máquina de barajar automática, mientras que el otro paquete está siendo repartido o utilizado para jugar el juego;
 - 4) Ambos paquetes de cartas están siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego, con cada paquete siendo utilizado para cada otra ronda de juego; y
 - 5) Solo las cartas de un mismo paquete podrán ser colocadas en el anaquel de descarte ("discard rack") en cualquier momento.
- H. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 11 - PAI GOW TILES

Sección 11.1 Definiciones

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

- 1) "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.

- 2) “Co-banco” - está definido en el párrafo (E) en la Sección 11.7 de este Reglamento.
- 3) “Mano de Copia” (“Copy Hand”) - significa una mano mayor o una mano menor de un jugador que es idéntica en rango de par o en puntuación y contiene el mismo “tile” de mayor rango que la mano mayor o mano menor correspondiente del “Croupier” o banco.
- 4) “Mano Muerta” (“Dead Hand”) – Un espacio aparte, localizado a la izquierda del “Croupier”, donde se colocarán cuatro (4) “tiles” a los cuales se les llamará la mano muerta (“Dead Hand”).
- 5) “Gongs” - está definido en la Sección 11.2 de este Reglamento.
- 6) “Mano Mayor” (“High Hand”) - significará la mano de dos “tiles” formada con dos de los cuatro “tiles” repartidos en el juego de Pai Gow Tiles, cuyo rango sea mayor que la mano formada con los dos “tiles” restantes.
- 7) “Marcador” (“Marker”) - significará un objeto u objetos utilizado para designar el Banco y el Co-Banco, según sea aprobado por la Compañía.
- 8) “Pares Combinados” (“Matched Pairs”) - está definido en la Sección 11.2 de este Reglamento.
- 9) “Pares Mezclados o No Combinados” (“Mixed or Unmatched Pairs”) - está definido en la Sección 11.2 de este Reglamento.
- 10) “Empuje” (“Push”) - es un empate según se define en el párrafo (I) de la Sección 11.6 de este Reglamento.
- 11) “Rango” (“Rank” or “Ranking”) - significará la posición relativa de una mano de Pai Gow Tiles a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.2 de este Reglamento.
- 12) “Segunda Mano Mayor o Mano Menor” - significará la mano de dos “tiles” formada con dos de los cuatro “tiles” repartidos en el juego de Pai Gow Tiles cuyo rango es menor que la mano formada con los dos “tiles” restantes.
- 13) “Acomodar las Manos” (“Setting the Hands”) - significará el proceso de formar una mano mayor y una mano menor de los cuatro “tiles” repartidos.
- 14) “Par Supremo” (“Supreme Pair”) - significará el par de “tiles” que forma la mano de mayor rango en el juego de Pai Gow Tiles y que se formará con el “tile” seis (2-4) y el “tile” tres (1-2).
- 15) “Valor” - significará el valor numérico de puntuación asignado a un par de “tiles” a tenor con las disposiciones de la Sección 11.2 de este Reglamento.

- 16) "Lavado" ("Washing") - está definido en el párrafo (D) en la Sección 11.3 de este Reglamento.
- 17) "Wongs" - está definido en la Sección 11.2 de este Reglamento.
- 18) "Tiles" - significará las fichas rectangulares utilizadas en el juego de Pai Gow Tiles que cumplan con los requisitos dispuestos en esta Sección de este Reglamento.
 - i. Pai Gow Tiles se jugará con un conjunto de treinta y dos (32) "tiles" rectangulares. Todos los "tiles" del conjunto serán idénticos en tamaño y color.
 - ii. Cada "tile" utilizado en el juego de Pai Gow Tiles:
 - (a) Será hecho de un material no transparente, color negro, en forma rectangular, y será de un tamaño no más pequeño de dos punto cinco (2.5) pulgadas de largo, una (1) pulgada de ancho, y punto treinta y siete (.37) pulgadas de espesor;
 - (b) Tendrá una superficie totalmente plana en cada lado con excepción de la cara de cada "tile", la cual tendrá unos puntos que se extenderán hacia adentro del "tile" exactamente a la misma distancia que todos los demás puntos;
 - (c) Tendrá al dorso de cada "tile" una marca particular de cada casino;
 - (d) Tendrá la textura y terminación de cada lado, con la excepción de la cara, exactamente idéntica a la textura y terminación de todos los demás lados;
 - (e) Tendrá el dorso y los lados idénticos a los de cada "tile" dentro de un conjunto y ningún "tile" dentro de un conjunto tendrá marcas, símbolos o diseños que podrían permitir a una persona saber la identidad de cualquier elemento de la cara del "tile" o que podrían diferenciar a un "tile" de otro dentro de un conjunto; y
 - (f) Tendrá puntos de identificación en la cara de los "tiles" que sean de color rojo o blanco o ambos.
 - iii. Cada conjunto de "tiles" se empaquetará por separado y se sellará completamente de forma tal que cualquier alteración será evidente.

Sección 11.2 Rangos de manos de Pai Gow Tiles

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

<u>Rango</u>	<u>Pares</u>
Primer	<u>Par Supremo</u>
Seis (2-4) y Tres (1-2)	<u>Pares combinados</u>
Segundo	Doce (6-6) y Doce (6-6)
Tercero	Dos (1-1) y Dos (1-1)
Cuarto	Ocho (4-4) y Ocho (4-4)
Quinto	Cuatro (1-3) y Cuatro (1-3)
Sexto	Diez (5-5) y Diez (5-5)
Séptimo	Seis (3-3) y Seis (3-3)
Octavo	Cuatro (2-2) y Cuatro (2-2)
Noveno	Once (5-6) y Once (5-6)
Décimo	Diez (4-6) y Diez (4-6)
Undécimo	Siete (1-6) y Siete (1-6)
Duodécimo	Seis (1-5) y Seis (1-5)

Pares Mezclados o No Combinados

Decimotercero	Nueves Mezclados (3-6 y 4-51)
Decimocuarto	Ochos Mezclados (3-5 y 2-61)
Decimoquinto	Sietes Mezclados (34 y 2-5)
Decimosexto	Cincos Mezclados (14 y 2-3)

Wongs

Decimoséptimo	Doce (6-6) y Nueve (4-5)
---------------	--------------------------

	Doce (6-6) y Nueve (3-6)
Decimoctavo	Dos (1-1) y Nueve (4-5)
	Dos (1-1) y Nueve (3-6)

Gongs

Decimonoveno	Doce (6-6) y Ocho (2-6)
	Doce (6-6) y Ocho (3-5)
Vigésimo	Doce (6-6) y Ocho (4-4)
	Dos (1-1) y Ocho (2-6)
	Dos (1-1) y Ocho (3-5)
	Dos (1-1) y Ocho (4-4)

- B. Al comparar las manos mayores o las manos menores que sean de rango idéntico de par permisible, el “Croupier” o, de ser aplicable, el banco ganará con dicha mano (mano de copia).
- C. Al comparar el rango de las manos mayores o las manos menores que no contienen ninguno de los pares indicados en el párrafo (A) de esta Sección, la mano de mayor rango se determinará a base del “valor” de las manos. El valor de una mano será un número de un solo dígito entre el cero y el nueve, inclusive, y se determinará sumando el número total de puntos contenidos en los dos “tiles” que forman la mano. Si el total numérico de los puntos es un número de dos dígitos, el dígito a la izquierda de dicho número será descartado y el dígito a la derecha constituirá el valor de la mano. Algunos ejemplos de esta regla son los siguientes:
- 1) Una mano compuesta por un dos (1-1) y un seis (3-3) tiene un valor de ocho; y
 - 2) Una mano compuesta por un once (5-6) y un siete (1-6) tiene un total numérico de 18, pero un valor de sólo ocho, ya que el dígito a la izquierda del número 18 (“1”) se descarta.
- D. No obstante lo dispuesto en el párrafo (C) de esta Sección, si los “tiles” que forman un Par Supremo se utilizan por separado, el total numérico del tres (1-2) podrá contarse como un seis y el total numérico del seis (2-4) podrá contarse como un tres. Cuando se cuenta un tres (1-2) como un seis, su rango individual, a tenor con lo dispuesto en el párrafo (f) de esta Sección, será decimoquinto en lugar de decimoséptimo, y cuando se cuenta un seis (2-4) como un tres, su rango individual será el decimoséptimo en lugar del decimoquinto.
- E. Al comparar las manos mayores o las manos menores de valor idéntico, la mano con el “tile” individual de rango mayor se considerará la mano de mayor rango.

F. El rango individual de cada “tile”, con el “Primero” representando el rango mayor, es el siguiente:

<u>Rango</u>	<u>Número de “Tiles”</u>	<u>en Conjunto</u>
Primero	Doce (6-6)	2
Segundo	Dos (1-1)	2
Tercero	Ocho (4-4)	2
Cuarto	Cuatro (1-3)	2
Quinto	Diez (5-5)	2
Sexto	Seis (3-3)	2
Séptimo	Cuatro (2-2)	2
Octavo	Once (5-6)	2
Noveno	Diez (4-6)	2
Décimo	Siete (1-6)	2
Undécimo	Seis (1-5)	2
Duodécimo	Nueve (3-6)	1
Duodécimo	Nueve (4-5)	1
Decimotercero	Ocho (2-6)	1
Decimotercero	Ocho (3-5)	1
Decimocuarto	Siete (2-5)	1
Decimocuarto	Siete (3-4)	1
Decimoquinto	Seis (2-4)	1
Decimosexto	Cinco (1-4)	1
Decimosexto	Cinco (2-3)	1
Decimoséptimo	Tres (1-2)	1

- G. Si el “tile” de mayor rango en cada mano que se compara es de rango idéntico después de aplicar lo dispuesto en el párrafo (E) de esta Sección, la mano se considerará una mano de copia, y la mano del “Croupier” o del banco, de ser aplicable, se considerará la mano de mayor rango.

Sección 11.3 Apertura de una mesa para juego; procedimientos para barajar – Pai Gow Tiles

- A. Luego de recibir un conjunto de “tiles” en la mesa, a tenor con la Sección 11.10 de este Reglamento, el “Croupier” ordenará e inspeccionará los “tiles”, y el supervisor del concesionario asignado a la mesa verificará dicha inspección. Nada de lo dispuesto en esta Sección impedirá que el concesionario limpie los “tiles” antes de llevar a cabo la inspección dispuesta en esta Sección. La inspección de los “tiles” en la mesa de juego requerirá lo siguiente:
- 1) Cada conjunto se ordenará en pares para poder asegurar que el Par Supremo y todos los 15 pares combinados y no combinados, según identificados en el párrafo (A) de la Sección 11.2 de este Reglamento, están en el conjunto.
 - 2) Cada “tile” se colocará al lado del otro para determinar que todos los “tiles” son del mismo tamaño y colorido.
 - 3) El dorso y los lados de cada “tile” se examinará para asegurar que no están dañados, rayados o marcados de forma alguna.
 - i. Si, luego de examinar los “tiles” el “Croupier” encuentra que ciertos “tiles” no son adecuados para ser utilizados, el supervisor de la sala de juegos traerá un conjunto de “tiles” sustituto a la mesa.
 - ii. El conjunto de “tiles” que no es adecuado se colocará en un sobre o envase sellado, identificado con el número de la mesa, la fecha y hora, y deberá ser firmado por el “Croupier” y el supervisor de la sala de juegos.
- B. Luego de la inspección de los “tiles” y la verificación de los mismos llevada a cabo por el supervisor del concesionario asignado a la mesa, se desplegarán los “tiles” sobre la mesa boca arriba, y se colocarán en 16 pares y se arreglarán de acuerdo al rango comenzando con el Par Supremo. Los “tiles” se dejarán en pares para la inspección visual por el primer jugador que llegue a la mesa.
- C. Luego de que el primer jugador haya tenido la oportunidad de inspeccionar visualmente los “tiles”, éstos se colocarán boca abajo sobre la mesa, y se mezclarán completamente por un “washing” de los “tiles” y se agruparán.
- D. El “washing” de los “tiles” será hecho por el “Croupier” y se conocerá como la mezcla (“shuffle”), y se llevará a cabo utilizando los talones de las palmas de las manos. El “Croupier” mezclará los “tiles” en una dirección circular con una mano moviéndose de

derecha a izquierda y la otra mano moviéndose de izquierda a derecha. Cada mano completará por lo menos ocho movimientos circulares para así tener una mezcla al azar. El “Croupier” entonces recogerá cuatro “tiles” al azar con cada mano y los colocará en grupos uno al lado del otro delante del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”), formando ocho grupos de cuatro “tiles.”

- E. Si durante el proceso de agrupar descrito en el párrafo (D) de esta Sección, se vira un “tile” y queda expuesto a los jugadores, se mezclará de nuevo el conjunto de “tiles” completo.
- F. Luego de completarse cada ronda de juego, el “Croupier” virará todos los “tiles” boca abajo y mezclará los “tiles” a tenor con lo dispuesto en el párrafo (D) de esta Sección.
- G. Si no hay actividad de juego en la mesa de Pai Gow Tiles, los “tiles” se virarán boca arriba y se colocarán en 16 pares de acuerdo al rango comenzando con el Par Supremo. Una vez llegue a la mesa un jugador, se seguirán los procedimientos detallados en los párrafos (C) y (D) de esta Sección.

Sección 11.4 Apuestas - Pai Gow Tiles

- A. Todas las apuestas en el juego de Pai Gow Tiles se harán colocando las fichas de apuesta en el espacio de apostar correspondiente que aparece en el “layout” de la mesa de Pai Gow Tiles. No se aceptarán apuestas verbales ni en dinero en efectivo en el juego de Pai Gow Tiles.
- B. Sólo los jugadores que estén sentados en la mesa de Pai Gow Tiles podrán apostar en el juego. Una vez un jugador ha hecho su apuesta y recibido sus “tiles”, ese jugador deberá permanecer sentado hasta que se termine la ronda del juego.
- C. Todas las apuestas en Pai Gow Tiles se harán antes de que el “Croupier” anuncie “No más apuestas”, a tenor con los procedimientos dispuestos en la Sección 11.5 de este Reglamento. No se podrá hacer, aumentar o retirar una apuesta en Pai Gow Tiles después de que el “Croupier” haya anunciado “No más apuestas”.

Sección 11.5 Procedimientos para repartir los “Tiles” – Pai Gow Tiles

- A. Una vez el “Croupier” ha completado la mezcla de los “tiles”, el “Croupier” anunciará “No más apuestas” antes de agitar el agitador de Pai Gow Tiles. El “Croupier” entonces agitará el agitador de Pai Gow Tiles por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados.
- B. El “Croupier” entonces removerá la tapa del agitador de Pai Gow Tiles, sumará los dados y anunciará el total. El total de los dados determinará cuál de los jugadores recibirá el primer grupo de “tiles”.

- C. Para determinar la posición de comienzo para repartir los “tiles”, el “Croupier” contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, tomando la posición del “Croupier” como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa con cada posición de apuesta, sin importar si hay o no una apuesta en la posición, y contando en orden la mano muerta hasta que el conteo iguale el total de los tres dados. Los siguientes son algunos ejemplos de esta regla:
- 1) Si los dados suman nueve, el “Croupier” recibiría el primer grupo de cuatro “tiles”; o
 - 2) Si los dados suman 15, la sexta posición de apuesta recibiría el primer grupo de cuatro “tiles”.
- D. El “Croupier” repartirá el primer grupo de cuatro “tiles”, comenzando con el extremo derecho de los ocho grupos, a la posición de comienzo según determinada en el párrafo (C) de esta Sección, y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, repartirá un grupo de “tiles” a todas las demás posiciones, incluyendo a la mano muerta y al “Croupier”, sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El “Croupier” colocará un marcador encima de su grupo de “tiles” inmediatamente después de repartirlo.
- E. Después de repartir todos los grupos de “tiles”, el “Croupier”, sin enseñar los “tiles”, recogerá cualquier grupo repartido a una posición que no tenga una apuesta y colocará los grupos con la mano muerta en el “layout” a la izquierda del “Croupier” frente al recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”).
- F. Una vez se hayan repartido todos los “tiles” y recogido cualesquiera “tiles” repartidos a las posiciones que no tienen apuestas, el “Croupier” colocará la tapa sobre el agitador de Pai Gow Tiles y agitará el agitador una vez. Entonces se colocará el agitador de Pai Gow Tiles a la derecha del “Croupier”.

Sección 11.6 Procedimiento para completar cada ronda de juego; fijar las manos; pago y recogido de apuestas; proporciones de pago; comisión (“Vigorish”) – Pai Gow Tiles

- A. Luego de completar la repartición de los “tiles”, cada jugador acomodará sus manos colocando los “tiles” en una mano mayor y una mano menor. Al acomodar las manos, los “tiles” se colocarán boca abajo sobre el “layout” en el espacio de apuesta inmediatamente detrás de dicho jugador y separados en dos manos distintas.
- B. Cada jugador en la mesa será responsable por acomodar sus propias manos y ninguna otra persona, con excepción del “Croupier”, podrá tocar los “tiles” de dicho jugador. Cada jugador deberá mantener los cuatro “tiles” visibles al “Croupier” en todo momento. Una vez el jugador ha acomodado una mano mayor y una mano menor, y ha colocado las dos manos boca abajo sobre el espacio correspondiente sobre el “layout”, el jugador no podrá volver a tocar los “tiles”.

- C. Luego de que todos los jugadores hayan acomodado sus manos y colocado los “tiles” sobre la mesa, los cuatro “tiles” del “Croupier” se virarán y el “Croupier” acomodará sus manos arreglando los “tiles” en una mano mayor y una mano menor. La mano mayor se colocará boca arriba a la derecha del “Croupier” y la mano menor se colocará boca arriba a su lado izquierdo.
- D. Excepto por lo dispuesto en el párrafo (E) de esta Sección, el “Croupier” cumplirá con las siguientes reglas al acomodar las manos del “Croupier”:
- 1) Si el “Croupier” tiene un Par Supremo, lo jugará como tal;
 - 2) De ser posible, el “Croupier” siempre jugará un par, wong o gong según se dispone en la Sección 11.2 de este Reglamento;
 - 3) Si el “Croupier” no tiene ninguna de las combinaciones descritas en los subincisos (1) ó (2) del párrafo (D) de esta Sección, el “Croupier” jugará cualesquiera dos “tiles” juntos que tengan un valor igual a nueve, ocho o siete; y
 - 4) Si el “Croupier” no tiene una combinación de las descritas en los subincisos 1 al 3 del párrafo (D) de esta Sección, el “Croupier” jugará el “tile” de mayor rango con el “tile” de menor rango.
- E. Cada concesionario someterá a la Compañía la manera en que requerirá al “Croupier” fijar sus manos, y detallará específicamente cualquier excepción propuesta a las reglas indicadas en el párrafo (D) de esta Sección.
- F. Un jugador puede retirar su apuesta luego de que el “Croupier” haya acomodado sus manos. El jugador deberá anunciar su intención de retirarse antes de que el “Croupier” haya enseñado cualquiera de las dos manos de dicho jugador a tenor con lo dispuesto en el párrafo (G) de esta Sección. Una vez el jugador ha anunciado su intención de retirarse, el “Croupier”:
- 1) Recogerá inmediatamente la apuesta de ese jugador; y
 - 2) Recogerá los cuatro “tiles” repartidos a ese jugador y los agrupará boca abajo a la derecha de la mesa en frente del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”) sin enseñar los “tiles” a persona alguna en la mesa.
- G. Una vez el “Croupier” ha fijado una mano mayor y una mano menor, el “Croupier” enseñará ambas manos de cada jugador, comenzando con el jugador a su extremo derecho y siguiendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El “Croupier” siempre comparará la mano mayor del “Croupier” con la mano mayor de jugador y la mano menor del jugador con la mano menor del “Croupier” y anunciará si la apuesta del jugador ganará, perderá o se considerará un empate (“empuje”).
- H. El “Croupier” recogerá de inmediato todas las apuestas perdedoras y las pondrá en el recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”). También se recogerán todas las manos perdedoras. Una apuesta hecha por un jugador será una apuesta

perdedora si la mano mayor del jugador es idéntica en rango o menor en rango que la mano mayor del "Croupier" y la mano menor del jugador es idéntica en rango o menor en rango que la mano menor del "Croupier" o tiene un valor de cero.

- I. Si una apuesta es un empuje, el "Croupier" no recogerá ni pagará la apuesta, pero recogerá de inmediato los "tiles" de ese jugador. Una apuesta hecha por un jugador se considerará un empuje si:
 - 1) La mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "Croupier", pero la mano menor del jugador es idéntica en rango que la mano menor del "Croupier" ("mano de copia"), menor en rango que la mano menor del "Croupier" o tiene un valor de cero; o
 - 2) La mano mayor del jugador es idéntica en rango a la mano mayor del "Croupier" (mano de copia) o menor en rango que la mano mayor del "Croupier", pero la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "Croupier".
- J. Todas las manos ganadoras permanecerán boca arriba sobre el "layout". Las apuestas ganadoras se pagarán después que todas las manos han sido enseñadas. El "Croupier" pagará las apuestas ganadoras comenzando con el jugador al extremo derecho del "Croupier" y siguiendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. Una apuesta hecha por un jugador ganará si la mano mayor del jugador es mayor en rango que la mano mayor del "Croupier", y la mano menor del jugador es mayor en rango que la mano menor del "Croupier".
- K. Una apuesta ganadora de Pai Gow Tiles será pagada por el concesionario en una proporción de pago de 1 a 1, excepto que el concesionario sacará una comisión, conocida en inglés como "vigorish", del ganador en una cantidad igual al cinco por ciento de la cantidad ganada; disponiéndose, sin embargo, que al cobrar la comisión ("vigorish"), el concesionario podrá redondear dicha comisión a 25 centavos, o al próximo múltiplo de 25 centavos. El concesionario cobrará la comisión ("vigorish") del jugador al momento de efectuar el pago al ganador. Después de efectuar el pago de la apuesta ganadora, y de cobrar la comisión ("vigorish"), el "Croupier" recogerá los "tiles" de ese jugador.
 - 1) Todos los "tiles" recogidos por el "Croupier" se recogerán en forma tal que cada mano pueda reconstruirse rápidamente en caso de duda o disputa, y serán colocados boca arriba a la derecha del "Croupier" en frente del recipiente de inventario de mesa ("table inventory container").

Sección 11.7 Jugador como banco; co-banco; selección del banco; procedimientos para repartir los "Tiles" – Pai Gow Tiles

- A. El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer a todos los jugadores en la mesa de Pai Gow Tiles la oportunidad de servir de banco para el juego. Si el concesionario escoge esta opción, todas las demás disposiciones relacionadas al juego de Pai Gow Tiles aplicarán excepto por aquellas que conflijan con las disposiciones de esta Sección, en cuyo caso las disposiciones de esta Sección regirán toda ronda de juego en donde el jugador sea el banco.

- B. Un jugador no podrá ser el banco al comienzo del juego. Para propósitos de esta Sección, el comienzo del juego significará la primera ronda de juego luego de que se requiere que el “Croupier” agrupe y mezcle los “tiles” a tenor con los procedimientos dispuestos en el párrafo (B) o (G) de la Sección 11.3 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 y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, ofrecer el banco a cada jugador hasta que un jugador acepta el banco. El “Croupier” colocará un marcador designando al banco en frente al jugador que acepte el banco. Si el primer jugador al que se le ofrece el banco lo acepta, en la próxima ronda de juego se ofrecerá el banco al jugador sentado a la derecha de dicho jugador. El ofrecimiento inicial para ser banco se llevará a cabo moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa hasta que regrese al “Croupier”. En ningún momento podrá un jugador ser el banco en dos rondas de juego consecutivas. Si ningún jugador desea ser el banco, la ronda de juego procederá a tenor con las reglas de juego dispuestas en las secciones relacionadas con el juego de Pai Gow Tiles.
- D. Antes de permitir que un jugador sea el banco en una ronda de juego, el “Croupier” determinará que:
- 1) El jugador colocó una apuesta contra el “Croupier” durante la última ronda de juego donde no hubo un jugador sirviendo de banco en el juego; y
 - 2) El jugador tiene suficientes fichas de juego sobre la mesa para cubrir todas las apuestas colocadas por los demás jugadores en la mesa para esa ronda de juego.
- E. El concesionario podrá, a su discreción, ofrecer la opción al banco de que la sala de juegos cubra el 50% de las apuestas hechas durante una ronda de juego. Si el concesionario ofrece esta opción, la misma estará disponible para todos los jugadores en la mesa. Si el banco desea utilizar esta opción, el banco solicitará específicamente al “Croupier” que acepte la responsabilidad del pago de la mitad de todas las apuestas ganadoras. Cuando el banco cubre el 50% y la sala de juegos cubre el 50% de las apuestas ganadoras, el proceso se conocerá como “co-banco” (“co-banking”), y el “Croupier” colocará un marcador (“marker”) designando el banco en frente del jugador que sirve como co-banco. Cuando el “Croupier” es el co-banco, el “Croupier” será responsable por acomodar la mano del banco en la forma sometida a la Compañía a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.6 de este Reglamento. Cuando está en efecto el co-banco, el “Croupier” no podrá apostar contra el banco.
- F. Si un jugador es el banco, el jugador sólo podrá apostar en un espacio de apuesta.
- G. Una vez los “tiles” han sido mezclados, el banco tendrá la opción de efectuar el corte de los “tiles”. El banco señalará a la localización de los “tiles” que él desearía mover. Siguiendo las instrucciones del banco los “tiles” pueden moverse a la derecha o a la izquierda del grupo. Si el banco no desea cortar los “tiles”, no habrá corte.

- H. Una vez el “Croupier” ha determinado que un jugador podrá ser el banco a tenor con lo dispuesto en el párrafo (D) de esta Sección, y después de mezclar los “tiles”, el “Croupier” removerá del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”) las fichas de juego equivalentes a la última apuesta hecha por el jugador contra el “Croupier” o una suma cuyo cómputo haya sido aprobado por la Compañía. Esta cantidad será la cantidad que el “Croupier” apuesta contra del banco. El banco puede ordenar que la suma apostada por el “Croupier”, sea una cantidad menor o que el “Croupier” no apueste durante esa ronda de juego. Cualquier cantidad apostada por el “Croupier” será colocada en frente del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”). Inmediatamente después de recibir los cuatro “tiles” repartidos al “croupier”, el “Croupier” colocará su apuesta sobre tales “tiles” antes de repartir el resto de los “tiles”, en lugar del marcador requerido por la Sección 11.5 de este Reglamento.
- I. Una vez el “Croupier” ha anunciado “No más apuestas”, el banco agitará el agitador de Pai Gow Tiles. Será responsabilidad del “Croupier” asegurar que el banco agita el agitador de Pai Gow Tiles por lo menos tres veces para causar una mezcla al azar de los dados. Una vez el banco ha terminado de agitar el agitador de Pai Gow Tiles, el “Croupier” removerá la tapa que cubre el agitador de Pai Gow Tiles, sumará los puntos en los dados y anunciará el total. El “Croupier” siempre removerá la tapa del agitador de Pai Gow Tiles y si el banco inadvertidamente remueve la tapa, el “Croupier” exigirá que se cubra el agitador de Pai Gow Tiles de nuevo y se agiten los dados otra vez.
- J. Para determinar la posición de comienzo para repartir los “tiles”, el “Croupier” contará de derecha a izquierda alrededor de la mesa, tomando la posición del “Croupier” como la posición número uno, y continuando alrededor de la mesa con cada posición de apuesta, sin importar si hay o no una apuesta en la posición, hasta que el conteo iguale el total de los tres dados.
- K. El “Croupier” repartirá el primer grupo de cuatro “tiles”, con el extremo derecho de los ocho grupos, comenzando a la posición de comienzo según determinada en el párrafo (J) de esta Sección, y moviéndose de derecha a izquierda alrededor de la mesa, repartirá un grupo de “tiles” a todas las demás posiciones, incluyendo a la mano muerta y al “Croupier”, sin importar si hay o no una apuesta en la posición. El “Croupier” colocará un marcador encima de su grupo de “tiles” inmediatamente después de repartirlos.
- L. Después de repartir todos los grupos de “tiles,” el “Croupier”, sin enseñar los “tiles”, recogerá cualquier grupo repartido a una posición que no tenga una apuesta y colocará los grupos con la mano muerta en el “layout” a la izquierda del “Croupier” frente al recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”).
- M. Una vez se hayan repartido todos los “tiles” y recogido cualesquiera “tiles” repartidos a las posiciones que no tienen apuestas, el “Croupier” colocará la tapa sobre el agitador de Pai Gow Tiles y agitará el agitador una vez. Entonces se colocará el agitador de Pai Gow Tiles a la derecha del “Croupier”.
- N. Si los “tiles” repartidos al “Croupier” no han sido recogidos previamente, después de que cada jugador haya acomodado sus dos manos y las haya colocado en el “layout”, se

acomodarán entonces las dos manos del “Croupier.” Una vez el “Croupier” ha formado una mano mayor y una menor, el “Croupier” enseñará las manos del banco y determinará si las manos del “Croupier” son mayores en rango que las manos del banco. Si el “Croupier” gana, los “tiles” del “Croupier” se agruparán boca arriba a la derecha del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”) y encima del grupo se colocará la cantidad apostada por el “Croupier” contra el banco. Si el “Croupier” empuja, el “Croupier” devolverá la cantidad apostada por el “Croupier” contra el banco al recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”). Si el “Croupier” pierde, la cantidad apostada por el “Croupier” contra el banco se moverá al centro del “layout”.

- O. Si el banco está en efecto, una vez el “Croupier” ha determinado el resultado de la apuesta del “Croupier” contra el banco, si alguno, el “Croupier” enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador a su extremo derecho y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El “Croupier” comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o se considerará un empuje contra el banco. Todas las apuestas perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el “Croupier” pagará todas las apuestas ganadoras, incluyendo la del “Croupier”, con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se termina dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el “Croupier” cobrará al banco una cantidad igual a las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha cantidad en el centro del “layout”. El resto de las apuestas ganadoras se pagará con la cantidad que se encuentra en el centro del “layout”. Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y pagar todas las apuestas ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, se cobrará un cinco por ciento de comisión (“vigorish”) a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.6 de este Reglamento. Después de pagar la comisión (“vigorish”), la cantidad restante se entregará al banco.
- P. Si el co-banco (“co-banking”) está en efecto, una vez el “Croupier” ha acomodado la mano de co-banca a tenor con lo dispuesto en el párrafo (S) de esta Sección, el “Croupier” enseñará las manos de cada jugador comenzando con el jugador al extremo derecho del “Croupier” y procediendo de derecha a izquierda alrededor de la mesa. El “Croupier” comparará la mano mayor y la mano menor de cada jugador con la mano mayor y la mano menor del banco y anunciará si la apuesta ganará, perderá o será considerada un empuje contra el banco. Todas las apuestas perdedoras se recogerán inmediatamente y se colocarán en el centro de la mesa. Después de enseñar todas las manos, el “Croupier” pagará todas las apuestas ganadoras, incluyendo la del “Croupier”, con las fichas de juego localizadas en el centro de la mesa. Si se termina dicha cantidad antes de pagar todas las apuestas ganadoras, el “Croupier” cobrará al banco una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes y colocará dicha cantidad en el centro del “layout”. El “Croupier” removerá una cantidad igual a la mitad de las apuestas ganadoras restantes del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”) y colocará dicha cantidad en el centro del “layout”. Si después de recoger todas las apuestas perdedoras y pagar todas las apuestas ganadoras queda un exceso en el centro de la mesa, esta cantidad se contará y el “Croupier” colocará la mitad de la misma dentro del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”). El “Croupier” cobrará un cinco por ciento de comisión (“vigorish”), a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.6 de

este Reglamento, sobre la cantidad restante y colocará dicha comisión (“vigorish”) dentro del recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”). La cantidad restante se entregará al co-banco.

- Q. Inmediatamente después de pagar la apuesta ganadora del “Croupier”, esta cantidad y la apuesta original se devolverán al recipiente de inventario de mesa (“table inventory container”).
- R. Cada jugador que tiene una apuesta ganadora contra el banco pagará al “Croupier” un cinco por ciento de comisión (“vigorish”) sobre la cantidad ganada, a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.6 de este Reglamento.

Sección 11.8 Irregularidades; tirada de dados inválida - Pai Gow Tile

- A. Si el “Croupier” destapa el agitador de Pai Gow Tiles y los tres dados no caen de plano en el fondo del agitador, el “Croupier” anunciará “No hay tirada” (“No roll”) y volverá a agitar los dados.
- B. Si el “Croupier” destapa el agitador de Pai Gow Tiles y un dado o unos dados caen fuera del agitador, el “Croupier” anunciará “No hay tirada” (“No roll”) y volverá a agitar los dados.
- C. Si el “Croupier” suma incorrectamente los puntos en los dados y reparte los “tiles” a las posiciones incorrectas, todas las manos se considerarán muertas y el “Croupier” volverá a mezclar los “tiles.”
- D. Si el “Croupier” enseña alguno de los “tiles” repartidos a un jugador, el jugador tiene la opción de anular la mano. Sin mirar a los “tiles” que no han sido enseñados, el jugador decidirá si jugará o anulará su mano.
- E. Si se enseña un “tile” repartido al “Croupier”, al banco, a una mano muerta o a cualquier posición donde no hay apuesta, todas las manos se anularán y se volverán a mezclar los “tiles.”
- F. Si el “Croupier” no acomoda sus manos en la manera sometida a la Compañía a tenor con lo dispuesto en la Sección 11.6 de este Reglamento, se volverán a fijar las manos de conformidad a lo sometido a la Compañía y se completará la ronda de juego.

Sección 11.9 Un Jugador que apuesta en más de un espacio de apuesta - Pai Gow Tiles

- A. Excepto por lo dispuesto en el párrafo (F) de la Sección 11.7. de este Reglamento, un concesionario podrá, a su discreción, permitir que un jugador apueste en no más de dos espacios de apuesta en la mesa de Pai Gow Tiles, tales espacios estarán adyacentes.
 - 1) Si el concesionario permite que un jugador apueste en dos espacios de apuesta adyacentes, los “tiles” repartidos a cada espacio de apuesta se jugarán por separado. Si las dos apuestas no son iguales, el jugador clasificará y acomodará la

mano con la apuesta mayor antes de clasificar y acomodar la otra mano. Si las cantidades apostadas son iguales, se jugará cada mano por separado de derecha a izquierda, clasificando y acomodando la primera mano antes de que el jugador proceda a clasificar y acomodar la segunda mano. Una vez se ha clasificado y acomodado una mano y colocado boca abajo en el lugar correspondiente sobre el "layout", no podrá cambiarse la mano.

Sección 11.10 "Tiles" de Pai Gow Tiles; recibos; almacenamiento; inspecciones y retiro

- A. Al recibir los conjuntos de "tiles" a ser utilizados en el juego de Pai Gow Tiles del manufacturero o distribuidor, los mismos serán inmediatamente inspeccionados después de su recibo por un supervisor de la sala de juegos y un Inspector para asegurarse de que los sellos en cada paquete están íntegros, enteros e inalterados. Los paquetes que no satisfacen tales criterios serán inspeccionados en este momento para asegurar que los "tiles" cumplan con las normas de la Compañía y que no existe evidencia de alteración. Los paquetes que satisfacen tales criterios, y los paquetes que tienen los sellos íntegros, enteros e inalterados se almacenarán en un gabinete cerrado con llave dentro de un área de almacenaje. Los conjuntos de "tiles" al igual que cualquier equipo que se utilice en el juego de Pai Gow Tiles se colocarán en un área de almacenaje previamente aprobada por la Compañía. El procedimiento para mover los "tiles" de un área de almacenaje al área de juego y su recogido e inspección después de un día de juego deberá ser previamente aprobado por la Compañía.
- B. Todos los sobres y envases utilizados para guardar o transportar los "tiles" serán transparentes.
- 1) El diseño de los sobres o los envases y el método utilizado para sellar los mismos serán de forma tal que cualquier alteración sea evidente.
 - 2) La Compañía aprobará, previo a su utilización, los sobres o los envases y los sellos.
- C. Si durante el transcurso del juego se detecta algún "tile" dañado, se reemplazará el conjunto de "tiles" completo. El procedimiento para remover "tiles" dañados del área de juego deberá ser previamente aprobado por la Compañía y cumplir, por lo menos, con los siguientes requisitos:
- 1) Se colocará el conjunto de "tiles" dañados en un sobre sellado, identificado con el número de la mesa, la fecha y hora y llevará las firmas del "Croupier" y del supervisor de la sala de juegos.
 - 2) El encargado del almacenamiento colocará el sobre o envase en un lugar seguro hasta que lo recoja un oficial de seguridad de la sala de juegos.

- D. Los "tiles" utilizados en Pai Gow Tiles se cambiarán por lo menos cada ocho horas. El supervisor de la sala de juegos recogerá los "tiles" utilizados y los colocará en un sobre o envase sellado.
- 1) Se adherirá una etiqueta a cada sobre o envase para identificar el número de la mesa, la fecha y hora, y llevará la firma del "Croupier" y un supervisor de la sala de juegos.
 - 2) El encargado del almacenamiento guardará los sobres o envases en un lugar seguro aprobado por la Compañía hasta que sea recogido por un oficial de seguridad del casino.
- E. El concesionario removerá cualquier "tile" en cualquier momento durante un día de juego si hay indicaciones de alteraciones, faltas, rayazos, marcas u otros defectos que puedan afectar la integridad u honestidad del juego, o a solicitud de la Compañía.
- F. Todos los sobres o envases de "tiles" utilizados y los conjuntos de "tiles" en reserva que han sido abiertos, serán inspeccionados para alteraciones, marcas, modificaciones, pérdidas o adicionales o cualquier cosa que pueda ser indicio de juego injusto.
- 1) El concesionario ordenará la inspección de todos los conjuntos de "tiles" utilizados durante el día de juego;
 - 2) Los procedimientos para inspeccionar todos los conjuntos de "tiles" incluirán por lo menos lo siguiente:
 - i. Clasificar los "tiles" por pareja;
 - ii. Inspeccionar visualmente los lados y el dorso de cada "tile" buscando alteraciones, marcas o modificaciones; e
 - iii. Inspeccionar los lados y el dorso de cada "tile" con una luz ultravioleta;
 - 3) Se informará de inmediato a la Compañía cualquier evidencia de alteraciones, marcas, modificaciones, "tiles" perdidos o adicionales, o cualquier otro indicio de juego injusto descubierto.
- G. El concesionario someterá a la Compañía para su aprobación los procedimientos para:
- 1) Un sistema de inventario que incluirá el registro de por lo menos lo siguiente:
 - i. El balance de los conjuntos de "tiles" disponibles;
 - ii. Los conjuntos de "tiles" removidos del almacén;
 - iii. Los conjuntos de "tiles" devueltos al almacén o recibidos del manufacturero;

- iv. La fecha de la transacción; y
 - v. Las firmas de los individuos envueltos.
- 2) Una reconciliación diaria de los conjuntos de "tiles" distribuidos y los conjuntos de "tiles" destruidos y cancelados, los conjuntos de "tiles" devueltos al área de almacenaje y, si alguno, los conjuntos de "tiles" en reserva;
 - 3) Un inventario físico de los conjuntos de "tiles" por lo menos una vez cada tres meses y se informará cualquier discrepancia a la Compañía.
- H. Todo concesionario informará de inmediato cualquier discrepancia en el inventario de los conjuntos de "tiles" a la Compañía.
 - I. La Compañía aprobará el método utilizado para la destrucción o cancelación de los "tiles." La destrucción y cancelación de "tiles" se llevará a cabo en un lugar seguro, y la Compañía aprobará las características de ubicación y físicas del mismo.

Sección 11.11 Límites - Pai Gow Tiles

- A. A solicitud de un concesionario, la Compañía autorizará mesas de Pai Gow Tiles con límites de juego de un dólar (\$1.00) mínimo a diez mil dólares (\$10,000.00) máximo por jugada.
- B. AL establecer los límites en las mesas de Pai Gow Tiles, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de cuarenta (40) veces entre el mínimo y el máximo de dicha jugada. Por ejemplo, una mesa de Pai Gow Tiles con un límite de cien dólares (\$100.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos cuatro mil dólares (\$4,000.00).
- C. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en la mesa.
- D. 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.
- E. 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 11.12 Pai Gow Tiles – Equipo

- A. Pai Gow Tiles se jugará en una mesa que tenga en un lado sitios para los jugadores y en el lado opuesto un sitio para el “Croupier”. El paño que cubre la mesa de Pai Gow Tiles tendrá impreso el nombre del casino.
- B. Cada “layout” de Pai Gow Tiles deberá ser aprobado previamente por la Compañía y como mínimo deberá contener lo siguiente:
- 1) Seis (6) espacios separados designados para colocar las apuestas de los jugadores en la mesa con cada espacio numerado del uno (1) al seis (6); y
 - 2) Un espacio aparte, localizado a la izquierda del “Croupier,” donde se colocarán cuatro (4) “tiles” a los cuales se les llamará la mano muerta (“Dead Hand”).
- C. Cada mesa de Pai Gow Tiles tendrá una caja para el dinero (“drop box”) y una caja para propinas anejadas ambas a un mismo lado de la mesa, pero en el lado opuesto al “Croupier” en aquella ubicación aprobada por la Compañía.
- D. Pai Gow Tiles se jugará con un agitador, que se conocerá como el “agitador de Pai Gow Tiles” que se utilizará para agitar tres (3) dados antes de repartir cada mano de Pai Gow Tiles para determinar la posición desde donde se comenzará a repartir los “tiles” de Pai Gow Tiles. El agitador de Pai Gow Tiles será diseñado y construido para contener cualquier característica que la Compañía de Turismo pueda requerir para mantener la integridad del juego y deberá por lo menos cumplir con las siguientes especificaciones:
- 1) El agitador de Pai Gow Tiles deberá ser lo suficientemente grande para contener tres (3) dados y deberá ser diseñado para prevenir que los dados se vean mientras están siendo agitados por el “Croupier”; y
 - 2) El agitador de Pai Gow Tiles deberá tener impreso o grabado el nombre o logo del casino.
- E. Pai Gow Tiles se jugará con un conjunto de treinta y dos (32) “tiles” rectangulares. Todos los “tiles” del conjunto serán idénticos en tamaño y color.
- F. Cada “tile” utilizado en el juego de Pai Gow Tiles:
- 1) Será hecho de un material no transparente, color negro, en forma rectangular, y será de un tamaño no más pequeño de dos punto cinco (2.5) pulgadas de largo, una (1) pulgada de ancho, y punto treinta y siete (.37) pulgadas de espesor;
 - 2) Tendrá una superficie totalmente plana en cada lado con excepción de la cara de cada “tile”, la cual tendrá unos puntos que se extenderán hacia adentro del “tile” exactamente a la misma distancia que todos los demás puntos:

- 3) Tendrá al dorso de cada “tile” una marca particular de cada casino;
 - 4) Tendrá la textura y terminación de cada lado, con la excepción de la cara, exactamente idéntica a la textura y terminación de todos los demás lados;
 - 5) Tendrá el dorso y los lados idénticos a los de cada “tile” dentro de un conjunto y ningún “tile” dentro de un conjunto tendrá marcas, símbolos o diseños que podrían permitir a una persona saber la identidad de cualquier elemento de la cara del “tile” o que podrían diferenciar a un “tile” de otro dentro de un conjunto; y
 - 6) Tendrá puntos de identificación en la cara de los “tiles” que sean de color rojo o blanco o ambos.
- G. Cada conjunto de “tiles” se empacará por separado y se sellará completamente de forma tal que cualquier alteración será evidente.
- H. El “Croupier” será responsable por el agitador de Pai Gow Tiles y los dados contenidos en el mismo, y mientras se encuentren en la mesa nunca se podrán dejar desatendidos.
- I. Ningún dado que se haya colocado en un agitador de Pai Gow Tiles para utilizarse durante el juego podrá permanecer en la mesa por más de veinticuatro (24) horas.
- J. No obstante lo dispuesto en esta Sección, la Compañía podrá autorizar otro tipo de equipo que entienda conveniente.

ARTÍCULO 12 - CARIBBEAN EASY ROLL

Sección 12.1 Descripción General – Easy Roll

- A. Caribbean “Easy Roll”, es un juego de dados rápido, con variadas combinaciones de apuestas, fácil de entender y de jugar, innovador, y que ofrece magníficas oportunidades de ganar. El juego se conoce en forma oficial como “Easy Roll”.

Sección 12.2 Definiciones – Easy Roll

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

- 1) Double “ER” – Significa la combinación de los dos dados en el recuadro de apuestas para dos “Easy Roll”.

- 2) “ER” Silver – Significa la apuesta en rectángulo para la salida de un “Easy Roll” color blanco.
- 3) “ER” Gold – Significa la apuesta en rectángulo para la salida de un “Easy Roll” color dorado.
- 4) “ER” Number – Significa la forma de identificación de una apuesta que se haga en la línea de “Easy Roll” al tope, con la identificación del número apropiado en la apuesta; de igual forma en la acertación de la apuesta al cantar la misma el “Croupier” con la identificación del número apropiado ganador.
- 5) “Push” – Significa la manera de identificar una apuesta que ni pierde ni gana.

Sección 12.3 Personal – Easy Roll

- A. Se usarán de uno a dos “Croupier” a cargo de cada mesa. Los “Croupier” son los responsables de colocar las apuestas, pagar las apuestas ganadoras y cobrar las perdedoras. También se encargarán de vender las fichas a los jugadores, a menos que la casa o concesionario decida usar otro método con ese propósito. Los “Croupier” pasarán los dados a los jugadores, usando la vara de bambú, rattan u otro material de contextura liviana, y cantarán las distintas jugadas, que de acuerdo con el juego, ganen o pierdan. Los “Croupier” también serán los responsables de cantar las jugadas en forma oficial en la mesa de juego.

Sección 12.4 Número de Jugadores – Easy Roll

- A. Tantos como puedan agruparse alrededor de la mesa.

Sección 12.5 Procedimiento – Easy Roll

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

con una tirada. Ganarán los jugadores que acertaron en sus apuestas la combinación lograda en la tirada, y los que no, perderán, o en su lugar, empatarán, si la combinación ganadora es 21, que significa un empate (“Push”), aplicable solamente a las apuestas de las líneas A y B. Las apuestas en el recuadro de la combinación 21, ganarían como es normal.

Sección 12.6 Reglas Generales – Easy Roll

- A. Es necesario que los dados peguen a la banda opuesta al jugador cuando éste tira los dados.
- B. El jugador tomará los dados que le pasa el “Croupier” y deberá tirarlos a rodar inmediatamente. No se permite el frotar, rayar, o retener los dados en sus manos dilatando el juego innecesariamente.
- C. Los dados deberán rodar, no patinar.
- D. Si cualquiera de los dados al caer, lo hiciera sobre una ficha u objeto dentro de la mesa de juego (sobre el paño) la jugada se considera válida. Si el dado cae recostado sobre la banda de la mesa o cualquier otro objeto, la tirada será válida, debiéndose contar el número que aparecería en el tope del dado, de removerse el obstáculo.
- E. Ningún jugador podrá cantar “NO DICE”.
- F. El “Croupier” podrá cantar “NO DICE” cuando a su juicio la tirada es ilegal, esto es, en contravención de las reglas que anteceden. En este caso debe ilustrar al jugador respecto a las reglas.
- G. El tirador tiene el privilegio de pedir que se cambien los dados, antes de salir con una nueva apuesta.
- H. El “Croupier” pasa los dados con la vara y evitará tocarlos con sus manos, a menos que esto sea necesario para inspeccionar los dados o cuando físicamente no pueda hacerlo con la vara porque el número de fichas jugadas en el paño se lo impidan.
- I. La casa tendrá el privilegio de privar a un jugador de su turno de tirar los dados, si éste repetidamente insiste en violar las reglas del juego.

Sección 12.7 Límites – Easy Roll

- A. Los límites autorizados, deberán aparecer en un sitio indicado en cada mesa de juego. Los límites máximos y mínimos establecidos por el concesionario en cada mesa de juego,

por cada turno de operación, podrán ser alterados, solamente al abrirse los turnos correspondientes, siempre y cuando el concesionario o su representante así lo indique. No obstante, esa indicación deberá ser dirigida de inmediato a la atención de quien al momento sea el Inspector y al público en la mesa de juego. Esto deberá hacerse, por lo menos con quince (15) minutos de anticipación, y que el límite y/o máximo se aumente a una cantidad que no exceda los límites autorizados. De la misma forma, el concesionario podría disminuir los límites una vez sean aumentados, siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugadas en la mesa de juego. El concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado. El Inspector deberá verificar que la banca en cada turno operacional, cuenta con la cantidad mínima provista en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, con las sumas adicionales requeridas, si se abren mesas con límites máximos de diez dólares (\$10.00), veinte dólares (\$20.00), cincuenta dólares (\$50.00), cien dólares (\$100.00), y mil dólares (\$1,000.00) para garantizar el pago de deudas de juego por el concesionario. A solicitud del concesionario, la Compañía, autoriza el juego Easy Roll con límites de jugadas de un mínimo de un dólar (\$1.00) a un máximo de mil dólares (\$1,000.00) por jugada, por jugador; disponiéndose que en las jugadas que pagan 33 a 1, y/o las que pagan 16 a 1, el concesionario podrá usar su discreción para limitar el máximo en dichas apuestas hasta un mínimo del diez por ciento (10%) del máximo de la mesa. Al establecer los límites de juego en el Easy Roll, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia, no menor de diez (10) veces, entre el límite mínimo y el máximo de juego de cada mesa. Por ejemplo, una mesa con límite mínimo de un dólar (\$1.00), tendrá un límite máximo de por lo menos diez dólares (\$10.00).

ARTÍCULO 13 - THREE CARD POKER

Sección 13.1 Definiciones

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

- 1) “Apuesta Ante”- significa la apuesta inicial que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.
- 2) “Apuesta Play”- significa una apuesta adicional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a 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.
- 3) “Apuesta Pair Plus”- significa una apuesta opcional hecha por el jugador, en una cantidad pareja a la apuesta “Ante” del jugador, antes que se repartan las cartas

para poder participar contra una tabla de pagos impresa en el paño (“layout”), sin importar el resultado de las jugadas entre el “Croupier” y el jugador.

- 4) “Mano”- significa el grupo de tres cartas repartida a cada jugador y al “Croupier”.
- 5) “Ronda de Juego”- significa un ciclo completo donde todas las apuestas han sido realizadas, todas las cartas han sido repartidas y las apuestas remanentes han sido pagadas y/o cobradas.
- 6) “Remanente” (“Stub”) - se conocerá como la porción sobrante de barajas luego que las mismas han sido repartidas.
- 7) “Palo” (“Suit”) - son las categorías de las barajas: Trébol, Diamantes, Corazones y Espadas.

Sección 13.2 Número de jugadores

- A. En el juego de “Three Card Poker” no se permitirán más de siete jugadores por mesa.
- B. Apuestas – Three Card Poker
 - 1) Todas las apuestas en Three Card Poker se harán colocando fichas de juego en los encasillados correspondientes que aparecen en el “layout” de la mesa. No se aceptarán apuestas verbales ni en efectivo.
 - 2) Sólo los jugadores que estén sentados en la mesa de Three Card 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 de juego.
 - 3) Sólo el jugador apostando en la apuesta “Ante” tendrá derecho a apostar en la apuesta “Pair Plus”.
 - 4) Todas las apuestas “Ante” y “Pair Plus” serán colocadas antes de que el “Croupier” anuncie “No más apuestas”. Luego de ese anuncio no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna.
 - 5) Sólo una “mano” por jugador. 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 cartas visibles al “Croupier” en todo momento. Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas y realice su apuesta de “Play”, el jugador no podrá tocar las cartas otra vez.
 - 6) Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su “mano” antes que el “Croupier” enseñe sus cartas. Cualquier violación podrá resultar en la confiscación de todas las apuestas hechas en esa ronda por los jugadores que se han comunicado.

Sección 13.3 Rango

- A. El rango de las barajas que se utilizan el Three Card Poker, para determinar las “manos” ganadoras, en orden de mayor a menor rango será: AS, Rey, Reina, Jota, Diez (10), Nueve (9), Ocho (8), Siete (7), Seis (6), Cinco (5), Cuatro (4), Tres (3) y Dos (2). Todos los “palos” (“Suit”) de la baraja serán considerados como de igual rango.
- B. Las “manos” de Poker permitidas en el juego de Three Card Poker, de la mayor a las de menor jerarquía son:
- 1) Escalera en Flor (“Straight Flush”) – consiste de tres barajas “palo” con rango consecutivo, con el AS, Rey y Reina como la mayor en rango de las escaleras en flor y la combinación de AS, Dos y Tres como la menor.
 - 2) Tres de una Clase (“Three of a Kind”) – es una “mano” que consiste de tres barajas con el mismo rango, con las tres Ases como las de mayor en rango y el trío de Dos como las de menor rango.
 - 3) Escalera (“Straight”) – consiste de una “mano” de tres barajas con rango consecutivo, sin tener en cuenta su “palo” siendo al AS, Rey y Reina las mayores y el AS, Dos y Tres la combinación de menor rango.
 - 4) Flor (“Flush”) – “mano” de tres barajas que tienen el mismo “palo”.
 - 5) Par (“Pair”) – “mano” de tres (3) cartas que contiene dos barajas con el mismo rango, con dos (2) Ases como las de mayor rango y dos (2) “Dos” (2) como las de menor rango.
- C. Cuando se comparan dos (2) “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 baraja 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 “manos” de mayor rango. Si las “manos” son de rango idéntico después de aplicar esta disposición, las “manos” se considerarán un empuje o empate.

Sección 13.4 Barajada y corte de cartas

- A. Para el juego de Three Card Poker se utilizará un juego de naipes o barajas de las conocidas por “americanas” de cincuenta y dos (52) cartas.
- B. Si un concesionario desea utilizar una máquina de barajo automática tiene que cumplir con los siguientes requerimientos:
- 1) Utilizará dos juegos de barajas cuyas partes posteriores serán de un color distinto una de otra.

- 2) Un paquete debe ser barajado mientras el otro es utilizado para llevar a cabo el juego.
 - 3) Ambos paquetes tienen que ser alternados continuamente.
 - 4) Las barajas de un solo paquete serán puestas en el descarte en cualquier tiempo dado.
- C. A discreción del Concesionario, las cartas serán repartidas utilizando un “zapato” de repartir cartas manual “sabot” o directamente de la “mano” del “Croupier” en cuyo caso tiene que cumplir con la Sección 13.5.

Sección 13.5 Procedimientos para completar cada ronda de juego

- A. Luego de haber completado el procedimiento de barajo, el “Croupier” repartirá una primera carta, boca abajo, a todos los jugadores alrededor de la mesa comenzando con el jugador a su extremo izquierdo. El “Croupier” entonces repartirá una carta boca abajo al espacio designado para la “mano” del “Croupier”. Este procedimiento se repetirá hasta que todos los jugadores y el “Croupier” hayan recibido tres cartas boca abajo.
- B. No obstante a la disposición (A), un concesionario podrá, a su discreción, escoger repartir las cartas de un “zapato” de repartir automático que dispensa las cartas en grupos de tres.
- C. Después de haber sido completado el procedimiento de repartir cartas, el jugador examinará su “mano” teniendo la opción de hacer una apuesta en el “Play” o rendir su “Apuesta Ante”. El “Croupier” ofrecerá esta opción a cada jugador comenzando con el primero a su izquierda y moviéndose según las manecillas del reloj (“clockwise”) sobre la mesa. Una vez que cada jugador haya puesto una apuesta sobre la mesa en el área de “Play” o rendido su apuesta “Ante”, el “Croupier” coleccionará todas las apuestas rendidas y recogerá las barajas asociadas con las mismas en las apuestas donde no hayan jugado el “Pair Plus”, depositándolas en el descarte.
- D. Luego el “Croupier” procederá a revelar sus cartas poniéndolas en tal forma que logre el mayor rango y jerarquía posible. Las “manos” activas serán transigidas por el “Croupier” desde su derecha a su izquierda (“counter clockwise”). Cada apuesta ganadora será pagada en concordancia con el “Pago de Gabela” correspondiente.
- E. Luego de transigidas las “manos”, el pagador recogerá todas las barajas y las pondrá en el descarte junto al remanente.

Sección 13.6 Gabelas de Pago

- A. El pago de gabelas será como sigue:
 - 1) Un jugador cobrará (1 a 1) en el “Ante” y en el “Play” si la “mano” del jugador es de rango mayor a la del “Croupier”. Sin embargo, si el “Croupier” no tuviera en

su “manos” una reina o mejor rango, se le pagará automáticamente parejo (1 a 1) al jugador la apuesta “Ante” y la “Apuesta Play” le será entregado al jugador.

- 2) Un jugador apostando en el “Pair Plus” será pagado de acuerdo a la siguiente tabla de pago:

“MANO”	ANTE BONUS	PAIR PLUS
Escalera en Flor	5 a 1	40 a 1
Tres de una Clase	4 a 1	30 a 1
Escalera	1 a 1	6 a 1
Flor		3 a 1
Par		1 a 1

Sección 13.7 Irregularidades

- A. Una baraja encontrada boca arriba en el “zapato” o en el paquete mientras se está sirviendo el juego no será utilizada y será puesta en el descarte. Si más de una carta fuera encontrada boca arriba en el “zapato” o en el paquete mientras se reparte el juego, se cancelarán todas las “manos” y se procederá a barajar nuevamente.
- B. Una baraja que haya sido sacada por error y no ha sido expuesta, será utilizada como si fuera la próxima sacada del “zapato” o el paquete.
- C. Si a cualquier jugador y/o al pagador se le sirviera un número incorrecto de cartas, las “manos” serán canceladas y se procederá a barajar nuevamente.
- D. Si una o más barajas del pagador son expuestas inadvertidamente antes de que corresponda revelar su “mano”, serán canceladas y se procederá a barajar nuevamente.
- E. Si la barajadora automática se obstruyera, detuviera su proceso de barajo o fallara en completar su ciclo de barajo, se procederá a barajar nuevamente de acuerdo a los procedimientos establecidos.
- F. Si un “zapato” automático está siendo utilizado y éste se obstruyera, pare de barajar o falle en la repartición durante una ronda de juego, la ronda de juego será cancelada y las barajas serán removidas del aparato y re barajadas con cualquier baraja que hubieran sido repartidas.

Sección 13.8 Límites

- A. A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de Three Card Poker con límites de juego de dos dólares (\$2.00) mínimo a dos mil quinientos dólares (\$2,500.00) máximo por jugada.

- B. Al establecer los límites en las mesas de Three Card Poker, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- C. 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 público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación, que el límite mínimo y/o máximo será aumentado. 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.

Sección 13.9 “Six Card Bonus”

- A. El “Six Card Bonus” es una apuesta opcional (“sidebet”). El concesionario tendrá la opción de añadir la apuesta opcional (“sidebet”) “Six Card Bonus”, con la aprobación de la Compañía.
- B. La apuesta está basada en las mejores cinco (5) cartas de póker que pueda hacer con las seis cartas del “Croupier” y el jugador. El jugador usará sus propias tres (3) cartas y las combinará con las tres (3) cartas del “Croupier”.
- C. El jugador es elegible para ganar esta apuesta aún si entrega (“fold”) su “apuesta Ante”. Si el jugador apostó el “Six Card Bonus” y entrega (“fold”) su “mano”, el “Croupier” removerá la apuesta original del Three Card Poker y colocará las cartas del jugador debajo de la apuesta “Six Card Bonus”. Todas las apuestas del “Six Card Bonus” se resolverán a la vez con las apuestas del Three Card Poker.
- D. Apuesta del “Bonus” con límite mínimo de un (\$1.00) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente de la mesa.
- E. Para comenzar cada ronda el jugador debe jugar su apuesta original, si desea podrá apostar la apuesta adicional opcional (“sidebet”) del “Six Card Bonu”s.
- F. El “Croupier” seguirá los procedimientos del juego normal del Three Card Poker.
- G. El pago del “Bonus” es, si en la “mano” del jugador cualifica para el pago del “Bonus”, el “Croupier” le pagará de acuerdo a la Tabla. Si la mano del jugador no cualifica para el pago del “Bonus”, el “Croupier” removerá las cartas.
- H. Se muestra Tabla de Pago a continuación:

<u>"Mano"</u>	<u>"6 Card Bonus"</u>
Royal Flush	1,000 a 1
Straight Flush	200 a 1
Four of a Kind	100 a 1
Full House	20 a 1
Flush	15 a 1
Straight	9 a 1
Three of Kind	8 a 1

Sección 13.10 Progresivo

- A. El concesionario tendrá la opción de añadir un progresivo al juego de Three Card Poker, con la aprobación de la Compañía. El Three Card Poker Progresivo se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en esta Sección, disponiéndose que:
- 1) La cantidad inicial y de reajuste ("reset") que se fije en el contador progresivo sea de, por lo menos, mil dólares (\$1,000.00);
 - 2) El medidor se reiniciará cuando se gana el premio mayor, cuyo pago es el 100% del progresivo.
 - 3) La tasa de incremento para el metro progresivo ("progressive meter") no será menor de catorce por ciento (14%). Disponiéndose que a petición del concesionario la tasa de progresión para el metro progresivo podrá ser reducida hasta un dos por ciento (2%) para utilizarlo; en adición a la base del contador progresivo una vez dicho contador sea reajustado como resultado de una combinación ganadora, según establecido en el inciso (H) de estas reglas. A petición del concesionario, la retención del casino podrá reducirse para utilizar esa disminución porcentual y añadirla al contador progresivo al momento de su reajuste.
 - 4) El jugador puede, 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.
 - 5) Cualquier apuesta de pago ganador se pagará respectivamente del rango de la "mano" del "Croupier".
 - 6) El concesionario mantendrá una cuenta de reserva para el pago del premio progresivo y el total de dicha reserva no será menor del premio progresivo expuesto al público.
 - 7) El concesionario pagará las apuestas ganadoras en la proporción que se indica a continuación:

<u>“Mano”</u>	<u>Pago</u>	<u>*Bonificación</u>
A K Q de espada	100% progresivo	\$100.00
A K Q de una misma pinta que no sea espada	\$500	\$25
Escalera en flor	\$70	
Tres de una clase	\$60	
Escalera	\$6	

***Si un jugador con apuesta progresiva obtiene una escalera real (AKQ de una misma pinta), el resto de los jugadores que hayan hecho una apuesta progresiva, excepto él, tendrá el derecho de cobrar la bonificación según la tabla de pago.**

- B. El pago del premio mayor (AKQ de espada) irá contra la cuenta de reserva (Balance de Progresivo) disponible para dicho propósito. Todo pago adicional incluyendo los premios de bonificación que será pagado de la banca del casino (fichero).
- C. Antes del pago de una apuesta de premio progresivo, un Supervisor de la Sala de Juegos anotará la cantidad de metro progresivo y completará, en un formulario, toda aquella información requerida por la Compañía, según aprobado.
- D. Todo pago progresivo será hecho en presencia de un Supervisor del Concesionario de sala de juegos y de un Inspector, a quien se le entregará copia del formulario de Información al Cliente y Pago.
- E. Cuando un Concesionario decida eliminar permanentemente una mesa de Three Card Poker Progresivo, con la aprobación de la Compañía, se hará conforme a los Incisos (G) y (H) en la Sección 7.14. 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.
- F. Una vez el límite de tiempo, conforme a lo establecido en el párrafo (K) haya expirado, la cantidad en cualesquiera metros progresivos será documentada a tenor con los procedimientos aprobados por la Compañía. La cantidad aportada por el casino, puede ser retenida por el Concesionario y deducida de la cantidad final del metro y la porción restante se entregará a la Compañía para esta depositar en una cuenta especial a ser distribuida de la siguiente manera: Un veintiséis por ciento (26%) a un Fondo Especial a nombre de la Compañía, un treinta por ciento (30%) ingresará al Fondo Educacional, otro treinta por ciento (30%) ingresará al Fondo General de la Universidad de Puerto Rico y un catorce por ciento (14%) se remitirá al Fondo de Desarrollo de la Industria Turística de Puerto Rico.

ARTÍCULO 14 - TRIPLE SHOT

Sección 14.1 Número de jugadores

En el juego de Triple Shot no se permitirán más de seis (6) jugadores.

Sección 14.2 Apuestas

- A. Todas las apuestas en Triple Shot 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 Triple Shot 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". Luego de ese anuncio no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna.
- D. Al comienzo de cada ronda de juego, a cada jugador se le requerirá poner tres apuestas iguales, pero separadas. La primera apuesta será para la carta mayor, la segunda será para el juego de Black Jack y la tercera será para "Poker".
- E. 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 cartas visibles al "Croupier" en todo momento. Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas y las haya puesto detrás de su apuesta, el jugador no podrá tocar las cartas otra vez.
- F. 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.

Sección 14.3 Barajada y corte de cartas

- A. Para el juego de Triple Shot se utilizará un juego de naipes o barajas de las conocidas por "americanas" de cincuenta y dos (52) cartas.
- B. Si el concesionario desea utilizar un máquina de barajo automática tiene que cumplir con los siguientes requerimientos:
 - 1) Utilizará dos juegos de cartas o naipes cuyas partes posteriores serán de un color distinto una de otra.

- 2) Un paquete debe ser barajado mientras el otro es utilizado para llevar a cabo el juego.
 - 3) Ambos paquetes tienen que ser alternados continuamente.
 - 4) Las barajas de un solo paquete serán puestas en el descarte en cualquier tiempo dado.
- C. A discreción del concesionario, las cartas serán repartidas utilizando un “zapato” de repartir cartas manual “sabot” o directamente de la “mano” del “Croupier” en cuyo caso tiene que cumplir con el siguiente requisito:
- D. 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.
- E. 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”).

Sección 14.4 Procedimientos para completar cada ronda de juegos

- A. Luego de haber completado el procedimiento de barajeo, el “Croupier” repartirá una ronda de una carta boca-arriba a cada jugador en una rotación en dirección de las manecillas del reloj, comenzando con el primer jugador a su extremo izquierdo.
- B. Una vez que cada jugador haya recibido su carta, el “Croupier” determinará si él o el jugador tiene la carta mayor. Pagará o recogerá la primera apuesta de derecha a izquierda. En caso de empate el jugador perderá la mitad de su primera apuesta.
- C. Luego de concluido el juego de “Combate”, el “Croupier” repartirá una ronda adicional de cartas de izquierda a derecha para comenzar el juego de Black Jack. Luego de que cada jugador haya recibido su segunda carta boca-arriba, el “Croupier” recibirá su segunda carta boca-abajo.
- D. El “Croupier” procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda. Todo jugador tendrá la opción de doblar su apuesta en cualquier dos cartas, y tendrá la opción de abrir su “mano” de tener (2) dos Ases, en donde se le servirá una sola carta adicional para cada “mano”.
- E. Si el jugador logra recibir seis (6) cartas sin pasarse de veintiuno (21), este no recibirá más cartas y ganará automáticamente.
- F. Siguiendo los procedimientos establecidos para el juego de Black Jack, el “Croupier” procederá a pagar o recoger la segunda apuesta de derecha a izquierda.

- G. Luego de concluido el juego de Black Jack, el “Croupier” repartirá boca-abajo de izquierda a derecha, las cartas necesarias a cada jugador para completar una “mano” de seis cartas.
- H. Cada jugador determinará cuáles son sus mejores cinco (5) cartas, desechando la carta que tenga adicional para completar su “mano de Poker”. El jugador colocará sus cinco (5) cartas detrás de su tercera apuesta.
- I. El “Croupier” coleccionará las cartas desechadas y procederá a verificar las “manos”. Toda “mano” con un par de Ases o mayor resultará ganadora.
- J. Toda “mano” ganadora será pagada a la proporción de pago establecida en la mesa y autorizada por la División de Juegos de Azar.
- K. El “Croupier” procederá a pagar o recoger la tercera apuesta de derecha a izquierda. Las cartas hablarán por sí solas.

Sección 14.5 Proporciones de pagos

- A. La proporción de pago para las apuestas ganadoras en Triple Shot 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. Un concesionario pagará la primera apuesta (Guerra) en una proporción de 1 a 1 (pareja). La segunda apuesta (Black Jack) se pagará según lo estipulado en el Artículo 4. La tercera apuesta (Poker) será pagada en la proporción que se indica a continuación:

Apuesta	Pago
Escalera Flor Real	100 a 1
Escalera misma Pinta	30 a 1
Cuatro de una clase	15 a 1
Casa Llena	7 a 1
Misma Pinta	5 a 1
Escalera	4 a 1
Tres de una clase	3 a 1
Dos pares	2 a 1
Par de Q o mejor	1 a 1

Sección 14.6 Irregularidades

- A. Un fallo en el repartido de cartas en el juego de Poker se solucionará de la siguiente manera:

- 1) Si se repartió menos de seis (6) cartas, se le repartirá las cartas necesarias para completar su "mano".
- 2) Si se le repartió más de seis (6) cartas, el jugador tiene las cartas en su "mano", éste tendrá la discreción de escoger cuál carta va a desechar.
- 3) Una baraja encontrada boca arriba en el "zapato" mientras éstas son "servidas" no será utilizada en el juego y será puesta en el descarte. Si más de una "Baraja" es encontrada boca arriba, entonces todas las "manos" serán canceladas y se procederá nuevamente a barajar las cartas.

Sección 14.7 Límites

- A. A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de Triple Shot con límites de juego de dos dólares (\$2.00) mínimo a diez mil dólares (\$10,000.00) máximo por jugada.
- B. Al establecer los límites en las mesas de Triple Shot, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- C. 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 público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación, que el límite mínimo y/o máximo será aumentado. 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.

Sección 14.8 Triple Shot – Equipo

A no ser que la Compañía, a solicitud del Concesionario, autorice otra cosa, lo siguiente se aplicará el juego de Triple Shot:

- A. Una mesa estándar para el juego de Triple Shot; la superficie de esta mesa será en forma de medialuna y tendrá aproximadamente setenta y cinco (75) pulgadas de largo por treinta y nueve (39) pulgadas de ancho.
- B. La Compañía deberá aprobar el paño que cubra la mesa de Triple Shot, el cual, como requisito mínimo, tendrá que tener impreso lo siguiente:
 - 1) El nombre del Concesionario;
 - 2) Tres espacios en los cuales poner la carta de cada jugador y las apuestas;
 - 3) Un letrero con la tabla de pagos de las apuestas de poker.

- C. Para el juego de Triple Shot, se utilizará el juego de naipes o baraja denominada "americana", que consiste de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "jokers", uno de los cuales se utilizará para cubrir la última carta del paquete y el otro para "cortar" el paquete; no obstante:
- 1) Se utilizarán dos (2) paquetes de cartas cuyos dorsos tengan colores diferentes;
 - 2) Los dos paquetes se alternarán continuamente;
 - 3) En todo momento, sólo se colocarán en el espacio de descarte las cartas de un paquete;
- D. Un receptor para el descarte.
- E. Toda mesa de Triple Shot tendrá una caja de depósito ("drop box") y una caja de propinas, ambas sujetas al mismo lado de la mesa, pero opuestas al "Croupier", en los lugares que la Compañía apruebe.

ARTÍCULO 15 - Texas Hold'em (High) Poker

Sección 15.1 Número de jugadores

- A. En el juego de Texas Hold'em Poker no se permitirán más de once jugadores.
- B. La asignación de mesas se hará en base a una lista de espera, manteniendo un balance equitativo de jugadores en las mesas abiertas. No se reasignará ningún jugador a otra mesa a menos que el jugador voluntariamente lo solicite.
- C. Si un jugador activo se transfiere voluntariamente a otra mesa, deberá portar la misma cantidad de fichas de la mesa anterior. Si por el contrario, el jugador es "víctima" del cese del juego en su mesa, se le requerirá portar el mínimo exigido para comenzar a jugar en la otra mesa, excepto aquellos que al momento del cese le quedaba una cantidad menor.
- D. Se podrá reservar el espacio de juego hasta un máximo de quince (15) minutos, a un jugador que por necesidad lo solicite. El no cumplir con el término será razón suficiente para perder su asiento.
- E. A discreción del Concesionario cada sala de juego podrá operar mesas de Texas Hold'em sin límite ("no limit"), en las cuales el jugador tendrá la oportunidad de apostar todas sus fichas en cualquier momento ("all in").

Sección 15.2 Apuestas

- A. El mínimo de compra para comenzar a jugar será igual o mayor a diez (10) veces el máximo de la mesa y bajo ninguna circunstancia el jugador podrá guardar u ocultar las fichas mientras esté jugando en la mesa. A discreción del concesionario en las mesas “no limit”, se podrá limitar la cantidad máxima de compra a cien (100) veces el mínimo de la mesa. El jugador podrá volver a comprar fichas, pero nunca podrá exceder con dicha compra y el remanente de sus fichas, la cantidad máxima de venta.
- B. Español e inglés serán los únicos idiomas permitidos en la mesa. No obstante, mientras el juego esté en proceso, los jugadores no podrán intercambiar información de la “mano” en juego.
- C. Se le puede requerir a todos los jugadores una apuesta inicial (“Ante”) antes de recibir cartas. La apuesta inicial (“Ante”) será de 10% del máximo de la mesa.
- D. Antes de que se distribuya carta alguna, los dos jugadores inmediatamente a la izquierda del botón (“Dealer”) vienen obligados a hacer una apuesta ciega (“blind bet”). Al primer jugador se le requerirá una apuesta ciega (“small blind”) que será la mitad del mínimo de la mesa y al segundo jugador se le requerirá una apuesta ciega (“big blind”) que será el mínimo de la mesa.
- E. Una vez cada jugador haya recibido dos cartas habrá una ronda de apuestas, esta ronda comenzará con el jugador a la izquierda de la última apuesta ciega (“big blind”).
- F. La ronda de apuestas subsiguientes será resumida revirtiendo la opción de apostar o pasar (“check”) al primer jugador más activo.
- G. Los aumentos de apuestas serán de la cantidad inicial o mayor tomando en consideración el máximo de la mesa. Habrá sólo tres aumentos por ronda de apuestas (excepto cuando queden dos jugadores, en donde no habrá límites ni máximo de apuestas. Dicha excepción está condicionada a que sea en la última ronda de apuestas y ambos jugadores tienen que estar de acuerdo). En las mesas “no limit” los aumentos de apuestas serán tomando en consideración el mínimo de la mesa y no habrá limitación de aumentos por ronda. El jugador podrá apostar todas sus fichas (“all in”) en cualquier momento y será considerado un aumento de apuesta siempre y cuando la cantidad apostada sobrepase por la cantidad mínima de la mesa, la cantidad por apostar.
- H. Los aumentos de apuestas tienen que ser en una misma secuencia, no se permitirán apuestas en intervalos (“String Bets”).
- I. No se permitirá a un jugador jugar más de una “mano”.
- J. Sólo jugadores que estén sentados en la mesa de 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.

- K. Toda apuesta se hará frente al jugador, el “Croupier” es la única persona que puede llevar la apuesta al pote.
- L. No se permitirá dinero en mesa. Todas las apuestas serán realizadas en fichas. Si el jugador se va de la mesa y luego de cambiar sus fichas regresa a jugar nuevamente antes de haber pasado una (1) hora, dicho cliente vendrá obligado comprar la misma cantidad en fichas que tenía antes de irse de la mesa.
- M. Una aseveración verbal de “Me retiro” (“Fold”), “Paso” (“Check”), “Igualo” (“Call”), “Alzo” (“Raise”) o el anuncio de una apuesta de un tamaño en específico, asumiendo que se encuentra dentro de los parámetros del juego que se está realizando, será comprometedor para el jugador si es el turno para actuar de ese jugador.
- N. Se considerará que un jugador ha hecho una apuesta si el jugador empuja hacia adelante las fichas de juego indicando la intención de hacer una apuesta o si suelta fichas de juego a la distancia suficiente del jugador y hacia el pote como para hacerse obvio que la intención es apostarlas.
- O. Un nuevo jugador en la mesa entrando al juego, tendrá que esperar el “big blind” o apostar una cantidad igual al “big blind” para poder jugar inmediatamente.

Sección 15.3 Procedimientos para completar cada ronda de juegos

- A. El orden por el cual se le requerirá a los jugadores apostar o tener la opción de apostar será determinado por un botón llamado (“Dealer”), el cual se usará para indicar un repartidor imaginario. El botón será situado inicialmente con el jugador a la derecha del “Croupier” y rotará alrededor de la mesa en la dirección de las manecillas del reloj con cada ronda de juego.
- B. Se le requerirá a los dos jugadores inmediatamente a la izquierda del botón (“Dealer”) que inicien la primera ronda de apuestas. Al primer jugador se le requerirá una apuesta ciega (“small blind”) que será la mitad del mínimo de la mesa y al segundo jugador se le requerirá una apuesta ciega (“big blind”) que será el mínimo de la mesa.
- C. Toda persona que al momento de verse obligado a hacer una apuesta ciega (“Blind Bet”) y proceda a levantarse de la mesa, incurrirá en una penalidad a adjudicarse al momento de su regreso, de la siguiente manera:
 - 1) Si al momento de ambas apuestas ciegas no se encuentra en mesas tendrá una penalidad equivalente al “small blind”, la cual irá directo al pote y una apuesta de “big blind” forzada para volver a jugar.
 - 2) Si al momento del “small blind” no se encuentra en mesas y había jugado el “big blind” tendrá una penalidad equivalente al “small blind”, la cual irá directo al pote.

- D. El "Croupier" repartirá dos rondas de cartas boca-abajo comenzando con el jugador a la izquierda del botón ("Dealer") y continuando con una rotación en dirección de las manecillas del reloj, el último en recibir una carta será el jugador con el botón ("Dealer").
- E. A continuación de hacer las apuestas ciegas, los jugadores subsiguientes pueden retirarse ("fold"), igualar ("call") o alzar la apuesta ("raise"). La opción de alzar la apuesta también aplicará a los jugadores que hicieron las apuestas ciegas. Luego que el último jugador haya respondido a la apuesta más reciente, se considerará que la ronda de apuestas ha sido completada.
- F. El "Croupier" entonces "quemará" la próxima carta del paquete, procederá a repartir tres cartas comunitarias y las volteará boca-arriba hacia el centro de la mesa.
- G. La ronda de apuestas subsiguientes será resumida revirtiendo la opción de apostar o pasar ("check") al jugador más activo. Jugadores subsiguientes pueden retirarse, igualar, alzar la apuesta, hacer una apuesta inicial o pasar si los jugadores precedentes no han hecho apuesta.
- H. Al completarse la ronda de apuestas, el "Croupier" continuará repartiendo dos rondas de cartas comunitarias boca-arriba, seguido cada vez por una ronda de apuestas, dichas rondas de apuestas comenzarán con el máximo de la mesa. Antes de cada repartición, el "Croupier" "quemará" la carta encima del paquete.
- I. Si después de actuar sobre todas las apuestas quedase más de un jugador, una muestra de las cartas ("showdown") determinará a quien se le otorga el pote.
- J. Cada jugador que quede en el juego formará la mejor "mano" de cinco cartas usando, en cualquier combinación, sus propias dos cartas y las cinco (5) cartas comunitarias en la mesa.
- K. Si la mejor "mano" de cinco (5) cartas que cada uno de los jugadores restantes puede hacer es de las cinco (5) cartas comunitarias, todos los jugadores todavía activos en la "mano" compartirán el pote en partes iguales.
- L. Las "manos" serán transigidas en una rotación de izquierda a derecha comenzando por el jugador de mayor acción (último jugador agresivo). Si algún jugador activo desea ver las cartas que no fueron mostradas por los jugadores en esa ronda, éste tendrá el derecho de ver las mismas.
- M. Al jugador presentar sus cartas, tienen que estar boca arriba. Las cartas "hablan" por sí solas si se muestran boca arriba, de no hacerlo la "mano" se considerará cedida por el jugador.
- N. 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 cartas visibles al “Croupier” en todo momento. Cada jugador es responsable de proteger sus cartas.

- O. Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su “mano”. Toda carta mostrada a un jugador debe ser expuesta a todos los jugadores.
- P. En las mesas de juego “no limit” el concesionario podrá limitar el tiempo en que un jugador debe tomar acción sobre su “mano” (llamar al reloj). Una vez se le llame al reloj, el cliente tendrá un (1) minuto para tomar la decisión sobre su “mano”. Se le advertirá cuando queden diez (10) segundos y de no tomar acción se considerará que el jugador se retira de la “mano” (“fold”).

Sección 15.4 Irregularidades

- A. Un fallo en barajar y cortar las cartas será causa de que todas las cartas se le devuelvan al “Croupier” para un re barajado.
- B. Si se le reparten cartas por error a un jugador no elegible, sólo aquellas cartas repartidas a ese jugador serán descartadas y la ronda de juego continuará.
- C. Si en cualquier momento durante el juego se descubren cartas faltantes o adicionales, se dirá que la ronda de juego está muerta, todas las fichas de juego en el pote se le devolverán al jugador apropiado y el paquete de cartas será reemplazado.
- D. Una carta que se encuentre boca-arriba en el paquete de cartas no se usará en el juego y se pondrá en el grupo de cartas descartadas. Si más de una carta se encuentra boca-arriba en el paquete de cartas, la “mano” será nula.
- E. Un jugador que falle en tomar medidas razonables para proteger su “mano” no tendrá desagravio si su “mano” se convierte en una “mano” “sucias” o si el “Croupier” accidentalmente recoge la “mano”.
- F. Un jugador a quien el “Croupier” le ha recogido una “mano” protegida o se ha “ensuciado” con cartas descartadas, siempre y cuando el jugador haya sido una víctima y no un contribuidor al error, tendrá derecho a un reembolso de todo el dinero que haya puesto en ese pote.
- G. Si las cartas de un jugador accidentalmente se voltean boca-arriba en el proceso de repartir, dicha carta será “quemada” y el jugador recibirá otra carta.
- H. Si al repartir una carta accidentalmente cae fuera de la mesa, la “mano” será anulada.
- I. Cualquier error en repartir cartas podrá ser arreglado siempre que haya sido detectado el error antes de que dos o más jugadores reciban las cartas (“sustancial action”), si no se pudo detectar a tiempo, la ronda seguirá normalmente su rotación, recibiendo el jugador su carta después del último jugador.

- J. Si al momento de quemar una carta para luego presentar las primeras tres (3) cartas conocidas como "Flop", ésta no es quemada, la "mano" será considerada "muerta" (anulada). Si ésta no se quema al momento de virar al cuarta ("Turn") o quinta ("River") carta, la "mano" continuará su curso normal.

Sección 15.5 Límites

- A. Al establecer los límites en las mesas de Texas Hold'em Poker, el Concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia de dos (2) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- B. 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 público de la mesa de juego con por lo menos quince (15) minutos de anticipación, que el límite mínimo y/o máximo será aumentado. 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.

Sección 15.6 Por ciento de descuento para la casa

El concesionario que opere una sala de Poker, cobrará una comisión entre un cinco (5%) y un diez (10%) por ciento hasta el máximo de la mesa por pote.

Sección 15.7 Texas Hold'em Poker – Equipo

A no ser que la Compañía, a solicitud del Concesionario, autorice otra cosa, lo siguiente se aplicará al juego de Texas Hold'em Poker:

- A. Una mesa estándar para el juego de Texas Hold'em Poker; dicha mesa será rectangular u ovalada y medirá aproximadamente cuarenta y cuatro (44) pulgadas de ancho por ciento cinco (105) pulgadas de largo;
- 1) La Compañía deberá aprobar el paño que cubra la mesa de Texas Hold'em Poker, el cual, como requisito mínimo, tendrá que tener impreso el nombre de la sala de juegos;
- B. Para el juego de Texas Hold'em Poker se utilizará el juego de naipes o baraja denominada "americana", que consiste de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "jokers", uno de los cuales se utilizará para cubrir la última carta y el otro para "cortar" el paquete; no obstante:
- 1) Se usarán dos (2) paquetes de cartas con dorsos de diferentes colores;
 - 2) Los dos paquetes se alternarán continuamente;

- 3) En todo momento, sólo se colocarán en el espacio de descarte las cartas de uno de los paquetes;
- C. Un recibidor para el descarte;
- D. Una ficha marcada con las palabras “Small Blind”, y otra, más grande, marcada con las palabras “Big Blind”.
- E. Toda mesa de Texas Hold'em Poker tendrá una caja de depósito (“drop box”) y una caja de propinas, ambas sujetas al mismo lado de la mesa, pero opuestas al “Croupier”, en los lugares que la Compañía apruebe.

ARTÍCULO 16 – 7 Card Stud (High) Poker

Sección 16.1 Número de Jugadores

- A. En el juego de 7 Card Stud no se permitirán más de ocho (8) jugadores.
- B. La asignación de mesas se hará en base a una lista de espera, manteniendo un balance equitativo de jugadores en las mesas abiertas. No se reasignará ningún jugador a otra mesa a menos que el jugador voluntariamente lo solicite.
- C. Si un jugador activo se transfiere voluntariamente a otra mesa, deberá portar la misma cantidad de fichas de la mesa anterior. Si por el contrario, el jugador es “víctima” del cese del juego en su mesa, se le requerirá portar el mínimo exigido para comenzar a jugar en la otra mesa, excepto aquellos que al momento del cese le quedaba una cantidad menor.
- D. Se podrá reservar el espacio de juego hasta un máximo de 15 minutos, a un jugador que por necesidad lo solicite. El no cumplir con el término será razón suficiente para perder su asiento.

Sección 16.2 Apuestas

- A. Español e inglés serán los únicos idiomas permitidos en la mesa. No obstante mientras el juego esté en proceso, los jugadores no podrán intercambiar información de la “mano” en juego.
- B. Bajo ninguna circunstancia el jugador podrá guardar ni ocultar las fichas mientras esté jugando en la mesa.
- C. Se le puede requerir a todos los jugadores una apuesta inicial (“Ante”) antes de recibir cartas. La apuesta inicial (“Ante”) será de 10% del máximo de la mesa.

- D. Una vez que cada jugador haya recibido tres cartas, se le requerirá al jugador con la carta boca-arriba de menor valor una apuesta forzada. La apuesta forzada será de un dólar sobre el diez por ciento (10%) del máximo de la apuesta. En el caso que dos o más cartas tengan el mismo valor, se le asignará rango a las pintas, de mayor a menor como sigue: espadas, corazones, diamantes, tréboles.
- E. Luego de cada ronda de cartas habrá una de apuestas, esta ronda de apuestas comenzará con el jugador con la “mano” mayor en sus cartas boca-arriba.
- F. Los aumentos de apuestas serán de la cantidad inicial o mayor tomando en consideración el máximo de la mesa. Habrá sólo tres (3) aumentos por ronda de apuestas, excepto cuando queden dos jugadores, en donde no habrá límites ni máximo de apuestas. (Dicha excepción está condicionada a que sea en la última ronda de apuestas y ambos jugadores tienen que estar de acuerdo).
- G. Los aumentos de apuestas tienen que ser en una misma secuencia, no se permitirán apuestas en intervalos (“String Bets”).
- H. No se permitirá a un jugador jugar más de una “mano”.
- I. Sólo jugadores que estén sentados en la mesa de 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.
- J. Toda apuesta se hará frente al jugador, el “Croupier” es la única persona que puede llevar la apuesta al pote.
- K. Los jugadores podrán tener fichas y dinero sobre la mesa, sólo podrán apostar hasta el dinero que tengan en la mesa (“Table Stakes”) aunque dichas apuestas sean sólo en fichas.
- L. Una aseveración verbal de “Me retiro” (“Fold”), Paso (“Check”), “Igual” (“Call”), “Alzo” (“Raise”) o el anuncio de una apuesta de un tamaño en específico, asumiendo que se encuentra dentro de los parámetros del juego que se está realizando, será comprometedor para el jugador si es el turno para actuar de ese jugador.
- M. Se considerará que un jugador ha hecho una apuesta, si el jugador empuja hacia adelante las fichas de juego indicando la intención de hacer una apuesta o si suelta fichas de juego a la distancia suficiente del jugador y hacia el pote como para hacerse obvio que la intención es apostarlas.

Sección 16.3 Procedimientos para completar cada ronda de juegos

- A. Luego de haber completado el procedimiento de barajeo, el “Croupier” repartirá dos rondas de cartas boca-abajo y una ronda de cartas boca-arriba a cada uno de los jugadores en una rotación en dirección de las manecillas del reloj, comenzando con el primer jugador a su extremo izquierdo.

- B. Una vez que cada jugador haya recibido tres cartas, comenzará la primera ronda de apuestas. Se le requerirá hacer una apuesta forzada al jugador con la carta boca-arriba de menor valor y en caso que dos cartas sean del mismo valor, se le asignará rango a las pintas siguiendo la Sección 16.2 (D).
- C. A continuación de la apuesta forzada, los jugadores subsiguientes pueden retirarse (“fold”), igualar (“call”) o alzar (“raise”). Se considerará completada la ronda de apuestas después de que el último jugador haya respondido a la apuesta más reciente.
- D. Luego de completar la primera ronda de apuestas, el “Croupier” “quemará” la carta superior del paquete y entonces repartirá otra ronda de cartas boca-arriba a los jugadores restantes en la “mano”. Se dará comienzo a la siguiente ronda de apuestas como sigue:
- 1) Se le requerirá al jugador que muestre la “mano” más alta en sus cartas boca-arriba, que apueste o pase (“check”).
 - 2) Si dos o más “manos” tienen el mismo rango, se le requerirá apostar o pasar (“check”) al jugador más cerca de la izquierda del “Croupier”.
 - 3) Procediendo en rotación igual a las manecillas del reloj, los jugadores subsiguientes pueden retirarse (“fold”), igualar (“call”), alzar (“raise”) o pasar (“check”) si los jugadores precedentes no han hecho una apuesta. Una vez que se haga una apuesta, el jugador siguiente en la rotación puede retirarse (“fold”), igualar (“call”) o alzar (“raise”).
- E. El “Croupier” continuará repartiendo dos rondas de cartas boca-arriba y una ronda de cartas boca-abajo a cada uno de los jugadores restantes, seguido cada vez de una ronda de apuestas. Antes de cada repartición, el “Croupier” “quemará” la carta de encima del paquete.
- F. Si cualquier jugador se retira después de haber hecho una apuesta forzada o en una ronda de pasar (“check”), la posición de ese jugador continuará recibiendo una carta hasta que haya una apuesta subsiguiente en la mesa.
- G. Si no quedasen en el paquete suficientes cartas para darle a cada jugador activo la séptima y última carta, se “quemará” la carta de encima del paquete y se pondrá boca-arriba una carta común en el centro de la mesa que podrá ser usado por todos los jugadores. De tener que recurrir a una carta común, ésta no se tomará en consideración para comenzar la última ronda de apuestas.
- H. Si después de actuar todas las apuestas en la última ronda queda más de un jugador, la muestra de las cartas (“showdown”) determinará a quién se le otorga el pote.
- I. Cada jugador que quede en el juego formará una “mano” de cinco cartas de las siete repartidas. El ganador será el jugador con la “mano” de cinco cartas de más rango.

- J. Las "manos" serán transigidas en una rotación de izquierda a derecha comenzando por el jugador de mayor acción (jugador más agresivo). Si algún jugador activo desea ver las cartas que no fueron mostradas por los jugadores en esa ronda, éste tendrá el derecho de ver las mismas.
- K. Al jugador presentar sus cartas, ambas tienen que estar boca arriba. Las cartas "hablan" por sí solas si se muestran boca arriba, de no hacerlo la "mano" se considerará cedida por el jugador.
- L. 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 cartas visibles al "Croupier" en todo momento y no podrá cambiar el orden en que ha recibido sus cartas boca-arriba. Cada jugador es responsable de proteger sus cartas.
- M. Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su "mano". Toda carta mostrada a un jugador debe ser expuesta a todos los jugadores.

Sección 16.4 Irregularidades

- A. Un fallo en barajar y cortar las cartas será causa de que todas las cartas se le devuelvan al "Croupier" para un re barajado.
- B. Si se le reparten cartas por error a un jugador no elegible, sólo aquellas cartas repartidas a ese jugador serán descartadas y la ronda de juego continuará.
- C. Si en cualquier momento durante el juego se descubren cartas faltantes o adicionales, se dirá que la ronda de juego está muerta, todas las fichas de juego en el pote se le devolverán al jugador apropiado y el paquete de cartas será reemplazado.
- D. Una carta que se encuentre boca-arriba en el paquete de cartas no se usará en el juego y se pondrá en el grupo de cartas descartadas. Si más de una carta se encuentra boca-arriba en el paquete de cartas, será causa de que todas las cartas se le devuelvan al "Croupier" para un re barajado.
- E. Un jugador que falle en tomar medidas razonables para proteger su "mano" no tendrá desagravio si su "mano" se convierte en una "mano" "sucias" o si el "Croupier" accidentalmente recoge la "mano".
- F. Un jugador a quien el "Croupier" le ha recogido una "mano" protegida o se ha "ensuciado" con cartas descartadas, siempre y cuando el jugador haya sido una víctima y no un contribuidor al error, tendrá derecho a un reembolso de todo el dinero que haya puesto en ese pote.
- G. Si la primera o la segunda carta boca-abajo de un jugador accidentalmente se voltea boca-arriba en el proceso de repartir, la tercera carta se repartirá boca-abajo. Si un jugador

recibe dos de las primeras tres cartas boca-arriba, la “mano” del jugador se determinará como muerta y se le devolverá la apuesta inicial si aplica.

- H. Si la última carta se le tira a un jugador boca-arriba, todos los jugadores recibirán su carta boca-arriba.
- I. Si al repartir una carta accidentalmente cae fuera de la mesa, la carta continuará en juego otorgándosele al jugador que correspondía.
- J. Cualquier error en repartir cartas podrá ser arreglado siempre que haya sido detectado el error antes de que dos o más jugadores reciban las cartas (“sustancial action”), si no se pudo detectar a tiempo, la ronda seguirá normalmente su rotación, recibiendo el jugador su carta después del último jugador.

Sección 16.5 Límites

- A. Al establecer los límites en las mesas de 7 Card Stud Poker, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de dos (2) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- B. 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. 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.

Sección 16.6 Por ciento de descuento para la casa

El concesionario que opere una sala de Poker, cobrará una comisión entre un cinco (5%) y un diez (10%) por ciento hasta el máximo de la mesa por pote.

Sección 16.7 7 Card Stud Poker – Equipo

A no ser que la Compañía, a solicitud del Concesionario, autorice otra cosa, lo siguiente se aplicará al juego de 7 Card Stud Poker:

- A. Una mesa estándar para el juego de 7 Card Stud Poker; dicha mesa será rectangular u ovalada y medirá aproximadamente cuarenta y cuatro (44) pulgadas de ancho por ochenta y cuatro (84) de largo;
 - 1) La Compañía deberá aprobar el paño que cubra la mesa de 7 Card Stud Poker el cual, como requisito mínimo, tendrá que tener impreso el nombre de la sala de juegos;

- B. Para el juego de 7 Card Stud Poker se utilizará el juego de naipes o baraja denominada "americana", que consiste de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "jokers", uno de los cuales se utilizará para cubrir la última carta y el otro para "cortar" el paquete; no obstante:
- 1) Se usarán dos (2) paquetes de cartas con dorsos de colores diferentes;
 - 2) Los dos paquetes se alternarán continuamente;
 - 3) En todo momento, sólo se colocarán en el espacio de descarte las cartas de uno de los paquetes;
- C. Un receptor para el descarte;
- D. Toda mesa de 7 Card Stud Poker tendrá una caja de depósito ("drop box") y una caja de propinas, ambas sujetas del mismo lado de la mesa pero opuestas al "Croupier", en los lugares que la Compañía apruebe.

ARTÍCULO 17 – EZ BACCARAT

Sección 17.1 Número de Jugadores

En el juego de EZ 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, la cual será de doce (12) a dieciséis (16) jugadores. No se permitirán personas apostando de pie, ni apostando más de una Sección.

Sección 17.2 Barajada

- A. El "Croupier" del centro de la mesa estará a cargo de hacer el barajeo, pudiendo ser asistido por los otros dos "Croupiers" presentes. Se barajarán los ocho (8) paquetes de cartas hasta formar un solo paquete a ser utilizado para conducir el juego conforme a lo aprobado por la Compañía. Luego de barajadas las cartas, el "Croupier" ofrecerá una carta "joker" o "mono" a cualquiera de los jugadores para que éste 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 el "joker" o "mono" 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 "joker" o "mono" sea la última carta del paquete formado; procediendo de inmediato a introducir el otro "joker" o "mono" en el paquete "cortándolo" de tal manera que divida no menos de veinticinco (25) ni más de sesenta (60) cartas aproximadamente, del paquete formado. La aparición de este segundo "joker" o "mono" en el juego, será indicación de que el paquete está por terminarse. Entonces, se jugará la "mano" ya empezada y una "mano" adicional, pero no se comenzará otra hasta que todas las cartas hayan sido barajadas nuevamente.

- B. Después que las cartas hayan sido barajadas, cortadas y puestas en el "sabot" o "zapato", 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 17.3 Procedimiento

- A. Una vez culminado el proceso de barajar, los jugadores colocaran 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 "banker"), apostando a que se produce un empate (en "Tie") o apostando al dragón 7 (en el logo de EZ Baccarat). El jugador deberá cumplir con los límites de mínimo y máximo de la mesa y solo podrán apostar por empate ("tie") o por el dragón 7 (logo de EZ Baccarat) aquellos jugadores con una apuesta en el punto ("player") o banca ("banker").
- B. Luego de culminada las apuestas, 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 ("banker"), 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 primero y tercero deben corresponder al punto ("player") y las que salieron segunda y cuarta al banquero ("banker"). 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 establecidas en este Reglamento para el pedido de cartas. 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. Siempre que el punto ("player") gane una "mano", el "sabot" o "zapato" se moverá a la derecha al próximo jugador.

Sección 17.4 Objetivo del Juego

- A. El objetivo del 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, una figura y un siete (7) valen siete (7) y ganan sobre un diez (10) y un seis (6) que valen por seis (6). 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". Si solamente el banquero ("banker") tiene un "natural" las apuestas hechas a que gana el punto ("player") perderán, de igual manera si solamente el punto ("player") tiene un "natural" las apuestas hechas a que gana la banca ("banker") perderán. La casa pagará parejo las apuestas ganadoras y recogerá las perdedoras. Dos (2) naturales de igual valor resultaran en un empate en cuyo caso ninguna de las apuestas realizadas al punto ("player") o al banquero ("banker") ganarán o perderán, recogiendo así las apuestas hechas al dragón 7 (Logo de EZ Bacarrat) y pagando las apuestas hechas al empate ("tie") a razón de ocho (8) a uno (1). La apuesta del dragón 7 ganará si la "mano" del banquero ("banker") tiene una suma de siete (7) con tres (3) cartas y ésta a su vez es mayor que la "mano" del punto ("player"); en cuyo caso la "mano" del banquero ("banker") no ganará ni perderá ("push") y se recogerán las apuestas del punto ("player") y el empate ("tie"), las apuestas hechas al dragón 7 (logo EZ Bacarrat) se pagarán cuarenta (40) a uno (1).

- B. El concesionario tendrá la opción de añadir una apuesta adicional conocida como "Panda 8". La apuesta opcional del "Panda 8" ganará si la "mano" del punto ("Player") tiene una suma de ocho (8) con tres (3) cartas y ésta a su vez es mayor que la "mano" del banquero ("Banker"); en cuyo caso la "mano" del punto ("Player") ganará parejo y se recogerán las apuestas del banquero ("Banker"), el empate ("Tie") y "Dragon 7", las apuestas hechas al "Panda 8" se pagarán veinticinco (25) a uno (1). El paño de la mesa constará con un área adicional para las apuestas de "Panda 8" en la parte superior del encasillado (sección) correspondientes a cada jugador. Se permitirán apuestas de "Panda 8" con límite mínimo de un dólar (\$1.00) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente de la mesa.

Sección 17.5 Reglas para el pedido de cartas

- A. Reglas para el punto ("player")

EL PUNTO TIENE	REGLA
<p>Ocho (8) ó Nueve (9)</p> <p>Seis (6) ó Siete (7)</p> <p>Cero (0), Uno (1), Dos (2), Tres (3), Cuatro (4), Cinco (5)</p>	<p>Tiene un Natural. El banquero ("banker") no podrá pedir cartas. El punto ("player") gana a menos que el banquero empate. El banquero ("banker") con nueve (9) derrota al punto ("player") que tenga ocho</p> <p>El punto se queda. No podrá pedir cartas.</p> <p>El punto tendrá que pedir otra carta</p>

- B. Reglas para el banquero ("banker")

EL BANQUERO TIENE	REGLA
Ocho (8) ó Nueve (9)	Tiene un natural. El punto ("player") no puede pedir carta. El banquero ("banker") gana a menos que haya empate. El punto ("player") con nueve (9) gana sobre el banquero ("banker") que tenga ocho (8).
Siete (7)	El banquero ("banker") 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 ("banker") estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido Cero (0) uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), ocho (8) o nueve (9), el banquero ("banker") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta.
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 ("banker") estará obligado a recibir una tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido Cero (0), uno (1), dos (2), tres (3), ocho (8) o nueve (9) el banquero ("banker") 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 ("banker") estará obligado a recibir la tercera carta. Si la tercera carta del punto ("player") ha sido cero (0), uno (1), ocho (8) o nueve (9), el banquero ("banker") tendrá que plantarse sin recibir la tercera carta.
Tres (3) Cero (0), Uno (1) o Dos (2)	Cuando al punto ("player") se le ha echado una tercera carta y esta ha sido cero (0), uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4), cinco (5), seis (6), siete (7) o nueve (9), el banquero

EL BANQUERO TIENE	REGLA
	<p>("banker") 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 ("banker") estará obligado a plantarse sin recibir una tercera carta.</p> <p>El banquero ("banker") estará obligado a recibir una tercera carta.</p>

El punto ("player") estará obligado a plantarse cuando en sus primeras cartas tiene seis (6) o siete (7). Cuando esto suceda, el banquero ("banker") 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).

Sección 17.6 Límites

A solicitud del Concesionario, la Compañía autorizará mesas de EZ 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 EZ 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 EZ 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") o a la de "Dragón 7" (Logo EZ Baccarat) se permitirán límites mínimos de cinco dólares (\$5.00) y 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 de la mesa. Los límites mínimos y máximos establecidos por el Concesionario para cada mesa al abrir cada turno de operación podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente, siempre que el Concesionario o su representante autorizado, indique al Inspector y al público de la mesa de juego, con por lo menos quince (15) minutos de anticipación, que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el Concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados, siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego. El Concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

Sección 17.7 Banca requerida

En adición a la banca mínima establecida en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico, el concesionario deberá tener en caja una cantidad de setenta y cinco mil dólares (\$75,000.00) para garantizar el pago de apuestas, antes de abrir el juego al público.

ARTÍCULO 18 – MINI EZ BACCARAT

Sección 18.1 Número de jugadores

En el juego de Mini EZ 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, la cual será de seis (6) a nueve (9) jugadores. No se permitirán personas apostando de pie, ni apostando más de una Sección.

Sección 18.2 Barajada

Se observarán las mismas reglas indicadas para barajar que en el EZ Baccarat, pero el "Croupier" retendrá siempre el "sabot" o "zapato" y repartirá las cartas del punto y de la banca, excepto en el caso de la mesa 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.

Sección 18.3 Límites

A solicitud del Concesionario, la Compañía autorizará mesas de mini - EZ 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 en las mesas de mini - EZ Baccarat, 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 EZ Baccarat con un límite mínimo de juego de cinco dólares (\$5.00) tendrá un límite máximo de juego de por lo menos doscientos dólares (\$200.00). En las apuestas a la jugada de empate ("tie") o a la de "Dragón 7" (Logo EZ Baccarat) se permitirán límites mínimos de un dólar (\$1.00) y 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 de la mesa. Los límites mínimos y máximos establecidos por el Concesionario para cada mesa al abrir cada turno de operación podrán alterarse durante el transcurso del turno correspondiente, siempre que el Concesionario o su representante autorizado, indique al Inspector y al público de la mesa de juego, con por lo menos quince (15) minutos de anticipación, que el límite mínimo y/o máximo será aumentado a una cantidad que no podrá exceder los límites autorizados. De la misma forma, el Concesionario podrá disminuir los límites una vez aumentados, siempre y cuando no hubiere jugadores ni jugada en la mesa de juego. El Concesionario deberá cumplir con los requisitos de banca de dinero en efectivo y/o cuenta corriente afianzada para satisfacer el pago de deudas de juego en el nuevo límite aumentado.

Sección 18.4 Banca

- A. En adición a la banca mínima establecida en la Sección 3.14 del Reglamento de Juegos de Azar de Puerto Rico:
- 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 18.5 Procedimiento

El procedimiento del juego es idéntico al establecido en las Secciones 5.3 y 16.3 de este Reglamento que reglamentan al juego de Baccarat y EZ Baccarat.

Sección 18.6 Objetivo

El objetivo del juego es idéntico al establecido en las Secciones 5.4 y 16.4 de este Reglamento que reglamentan al juego de Baccarat y EZ Baccarat.

Sección 18.7 Reglas para el juego

Se observaran las mismas reglas indicadas en las Secciones 5.1 y 6.5 de este Reglamento, para el juego de Baccarat y EZ 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 EZ 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.

ARTÍCULO 19 – LUCKY LUCKY BLACK JACK

Sección 19.1 Reglas para el juego

- A. El juego de Lucky Lucky Black Jack se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el Artículo 4, Juego de "Black Jack" según las Secciones 4.1 hasta 4.13, disponiéndose que:

- 1) El juego de Lucky Lucky Black Jack se llevará a cabo con un barajo constante y se utilizarán de seis (6) u ocho (8) paquetes de cartas.
- 2) El paño de la mesa constará con un espacio adicional para que cada jugador a su discreción, pueda hacer una apuesta de bonificación "Lucky Lucky", siempre y cuando haya realizado una apuesta en el encasillado original.
- 3) El jugador podrá realizar una apuesta de bonificación con un mínimo de un dólar (\$1.00) y máximo de veinticinco dólares (\$25.00), sin ser ésta cantidad mayor que la apostada en el encasillado original. El concesionario limitará la apuesta de bonificación, velando porque el pago máximo de la bonificación nunca sea mayor a tres (3) veces el máximo de la mesa.
- 4) Antes que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas, dentro del respectivo encasillado marcado en el paño.
- 5) Una vez se hayan repartido las cartas y antes de que el primer jugador a la izquierda del "Croupier" reciba su tercera carta, el "Croupier" de derecha a izquierda recogerá las apuestas de bonificación perdedoras y pagará las ganadoras.
- 6) El concesionario pagará las apuestas de bonificación ganadoras en la proporción que se indica a continuación, tomando en cuenta las dos cartas del jugador con la carta expuesta del "Croupier":

"MANO"	PAGO
777 de una misma pinta	200 a 1
678 de una misma pinta	100 a 1
777 de cualquier pinta	50 a 1
678 de cualquier pinta	30 a 1
Suma total 21 misma pinta	15 a 1
Suma total 21	3 a 1
Suma total 20	2 a 1
Suma total 19	2 a 1
*De un jugador tener más de una combinación le será pagada la mayor	

- 7) Luego de transigir las apuestas de bonificación el "Croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda para la conducción del juego de Black Jack.

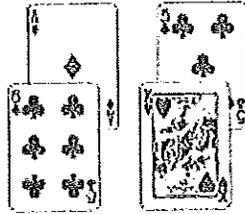
ARTÍCULO 20 – BLACK JACK SWITCH

Sección 20.1 Reglas para el juego

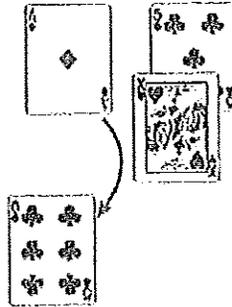
- A. El juego de Black Jack Switch es una modalidad del juego de Black Jack y se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, según el Artículo 4, Secciones 4.1 hasta la 4.13, disponiéndose que:
- 1) En el juego de Black Jack Switch se utilizarán seis (6) u ocho (8) paquetes de cartas.
 - 2) El paño de la mesa constará con un espacio adicional para que cada jugador a su discreción, pueda hacer una apuesta de bonificación llamada "Super Match", siempre y cuando haya realizado las apuestas correspondientes en el encasillado original.
 - 3) El jugador podrá realizar la apuesta de bonificación con mínimo de un dólar (\$1.00) hasta un máximo del mínimo de la mesa.
 - 4) Antes que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas, dentro del respectivo encasillado marcado en el paño. Los jugadores tendrán que jugar la misma cantidad en las dos "manos" originales.
 - 5) Una vez se hayan repartido las cartas y antes de que el primer jugador a la izquierda del "Croupier" reciba su tercera carta, el "Croupier" de derecha a izquierda recogerá las apuestas de bonificación perdedoras y pagará las ganadoras. El concesionario pagará las apuestas de bonificación ganadoras en la proporción que se indica a continuación, tomando en cuenta las primeras cuatro cartas recibidas por el jugador.
 - 6) Luego de transigir las apuestas de bonificación el "Croupier" procederá a preguntarle a cada jugador, comenzando por el primer jugador a su izquierda si desea intercambiar "Switch" sus cartas. Si el jugador desea intercambiar "Switch" sus cartas, el "Croupier" lo hará del siguiente modo:

"MANO"	PAGO
Cuatro de una clase	40 a 1
Dos pares	8 a 1
Tres de una clase	5 a 1

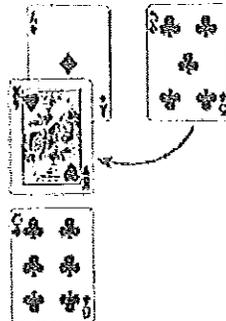
- **Cartas recibidas originalmente:**



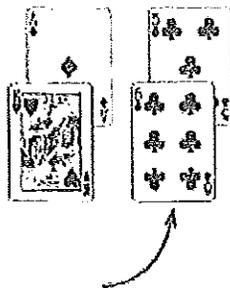
- **Segunda carta de la primera "mano" se baja:**



- **Segunda carta de la segunda "mano" pasa a ser la segunda carta de la primera "mano":**



- La segunda carta de la primera “mano” que está abajo, pasa a ser la segunda carta de la segunda “mano”:



- 7) Luego que cada jugador haya decidido intercambiar "Switch" sus cartas o no, el "Croupier" realizará la conducción según establece el Artículo 4, juego de Black Jack, tomando en cuenta los siguientes cambios en las reglas del juego de Black Jack:
- En el juego de Black Jack Switch no habrá la opción de rendimiento o "Surrender".
 - El "Black Jack" se pagará parejo y será un empate o "push" si el "Croupier" saca "Black Jack".
 - La combinación de un AS con una figura o un Diez, luego de un intercambio de cartas o "Switch" será considerado un veintiuno y no un "Black Jack".
 - Sólo se podrá hacer "Split" o romper parejas una sola vez por cada "mano". (Un total de cuatro "manos" si rompe sus dos apuestas originales).
 - A diferencia del juego de Black Jack, si el "Croupier" saca veintidós (22) se considerará como empate o "Push" con las demás apuestas que queden en la mesa.

ARTÍCULO 21– KING’S BOUNTY BLACK JACK

Sección 21.1– Reglas para el juego

- El juego de King’s Bounty Black Jack se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, según el Artículo 4 juego de Black Jack, de las Secciones 4.1 hasta la 4.13, disponiéndose que:

- 1) El juego de King's Bounty Black Jack se llevará a cabo con un barajo constante y se utilizarán de seis (6) u (8) paquetes de cartas.
- 2) El paño de la mesa constará con un espacio adicional para que cada jugador a su discreción, pueda hacer una apuesta adicional opcional "King's Bounty", siempre y cuando haya realizado una apuesta en el encasillado original.
- 3) El jugador podrá realizar una apuesta de bonificación con un mínimo de un dólar (\$1.00) y máximo de cinco dólares (\$5.00), sin ser esta cantidad mayor que la apostada en el encasillado original.
- 4) Antes que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas, dentro del respectivo encasillado marcado en el paño.
- 5) Una vez se hayan repartido las cartas y antes de que el primer jugador a la izquierda del "Croupier" reciba su tercera carta, el "Croupier" de derecha a izquierda recogerá las apuestas de bonificación perdedoras y pagará las ganadoras.
- 6) El concesionario pagará las apuestas de bonificación ganadoras en la proporción que se indica a continuación, tomando en cuenta las dos cartas del jugador con la carta expuesta del "Croupier":

"MANO"	PAGO
Par de Reyes de Espada + "Croupier" BJ	1,000 a 1
Par de Reyes de Espada	100 a 1
Par de Reyes excepto de Espada	30 a 1
Par (Q's, J's o 10 misma pinta)	20 a 1
Misma Pinta que sumen 20	9 a 1
Par de Reyes de diferentes pintas	6 a 1
Que sume 20 de diferentes pintas	4 a 1

- 7) Luego de transigir las apuestas de bonificación el "Croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda para la conducción del juego de Black Jack.

ARTÍCULO 22- ROYAL MATCH 21

Sección 22.1 Reglas para el juego

- A. El juego de Royal Match 21 se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, según el Artículo 4 juego de Black Jack, de las Secciones 4.1 hasta la 4.13, disponiéndose que:

- 1) El juego de Royal Match 21 se llevará a cabo con un barajo constante y se utilizarán de seis (6) u (8) paquetes de cartas.
- 2) El paño de la mesa constará con un espacio adicional para que cada jugador a su discreción, pueda hacer una apuesta adicional opcional "Royal Match", siempre y cuando haya realizado una apuesta en el encasillado original.
- 3) El jugador podrá realizar una apuesta adicional opcional con un mínimo de un dólar (\$1.00) y máximo de cinco dólares (\$5.00), sin ser esta cantidad mayor que la apostada en el encasillado original.
- 4) Antes que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas, dentro del respectivo encasillado marcado en el paño.
- 5) Una vez se hayan repartido las cartas y antes de que el primer jugador a la izquierda del "Croupier" reciba su tercera carta, el "Croupier" de derecha a izquierda recogerá las apuestas adicional opcional perdedoras y pagará las ganadoras. Si las primeras dos (2) cartas no son de la misma pinta el jugador perderá la apuesta del "Royal Match".
- 6) El concesionario pagará la apuesta adicional opcional ganadora en la proporción que se indica a continuación, tomando en cuenta las primeras dos (2) cartas del jugador con las primeras dos (2) cartas expuesta del "Croupier". Si las cartas del jugador son de la misma pinta del "Croupier", el jugador ganará de acuerdo a la tabla:

"MANO"	PAGO
Royal Match (Rey y Reina de misma pinta)	25 a 1
Dos (2) cartas de la misma pinta	2.5 a 1
Crown Treasure *(opcional)	1,000 a 1

* Crown Treasure es igual a Royal Match del jugador y el "Croupier", es un pago opcional establecido por el casino.

- 7) Luego de transigir la apuesta adicional opcional, el "Croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda para la conducción del juego de Black Jack.

ARTÍCULO 23 – BET THE SET 21

Sección 23.1 Reglas para el juego

- A. El juego de Bet The Set 21 se jugará conforme a las reglas y procedimientos establecidos en el juego de Black Jack, según el Artículo 4 juego de Black Jack, de las Secciones 4.1 hasta la 4.13, disponiéndose que:

- 1) El juego de Bet The Set 21 se llevará a cabo con un baraja constante y se utilizarán de seis (6) u (8) paquetes de cartas.
- 2) El paño de la mesa constará con un espacio adicional para que cada jugador a su discreción, pueda hacer una apuesta adicional opcional "Bet The Set", siempre y cuando haya realizado una apuesta en el encasillado original.
- 3) El jugador podrá realizar una apuesta de bonificación con un mínimo de un dólar (\$1.00) y máximo de cinco dólares (\$5.00), sin ser ésta cantidad mayor que la apostada en el encasillado original.
- 4) Antes que se distribuya carta alguna, los jugadores vienen obligados a hacer sus apuestas colocando el importe de las mismas en fichas, dentro del respectivo encasillado marcado en el paño.
- 5) Una vez se hayan repartido las cartas y antes de que el primer jugador a la izquierda del "Croupier" reciba su tercera carta, el "Croupier" de derecha a izquierda recogerá las apuestas adicionales opcionales perdedoras y pagará las ganadoras.
- 6) El concesionario pagará la apuesta adicional opcional ganadora en la proporción que se indica a continuación, tomando en cuenta las primeras dos (2) cartas del jugador. Si las cartas del jugador son par o par de la misma pinta el jugador ganará de acuerdo a la tabla:

"MANO"	PAGO
Par	10 a 1
Par de la misma pinta	15 a 1

- 7) Luego de transigir la apuesta adicional opcional el "Croupier" procederá a ofrecer cartas a los jugadores, por turno, empezando por su izquierda para la conducción del juego de Black Jack.

ARTÍCULO 24 – ULTIMATE TEXAS HOLD'EM

Sección 24.1 Banca Requerida - Ultimate Texas Hold'em

- A. Todo Concesionario podrá operar con su banca inicial de cincuenta mil dólares (\$50,000.00) en efectivo, mesas de Ultimate Texas Hold'em con máximos de veinte dólares (\$20.00).
- B. No podrán operarse mesas con límites más altos con la banca mínima dispuesta en el párrafo (A). Disponiéndose, que para operar mesas de Ultimate Texas Hold'em con máximos de cincuenta dólares (\$50.00) 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 mesas de Ultimate Texas Hold'em con máximos de cien dólares (\$100.00), se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de cuarenta mil dólares (\$40,000.00) por mesa operada y, para operar mesas de Ultimate Texas Hold'em con máximos de ciento cincuenta dólares (\$150.00), se requerirá una cantidad adicional a la banca mínima de sesenta mil dólares (\$60,000.00) por mesa operada.

- C. Disponiéndose, que la cantidad adicional a la banca mínima para una mesa de Ultimate Texas Hold'em, 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 por cada aumento de veinticinco dólares (\$25.00) adicionales sobre los ciento cincuenta dólares (\$150.00).

Sección 24.2 Definiciones

Las siguientes palabras y términos, cuando se utilicen en las secciones relacionadas con Ultimate Texas Hold'em, tendrán los significados siguientes a menos que se indique claramente lo contrario:

- 1) “Apuesta Ante” - significa la apuesta inicial que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.
- 2) “Apuesta Blind Bonus” - significa una apuesta inicial en una cantidad pareja a la apuesta “Ante” del jugador, que se hace antes de que se repartan las cartas para poder participar en la ronda de juego.
- 3) “Apuesta Play” - significa una apuesta adicional hecha por un jugador, en una cantidad de tres a cuatro veces de la apuesta "Ante", después de recibidas las primeras dos cartas cada jugador, el jugador que opto por “Chequear” podrá apostar el doble una vez vistas las primeras tres cartas comunitarias y parejo una vez vistas las cinco cartas comunitarias.
- 4) “Apuesta Trips Bonus” - significa una apuesta opcional hecha por el jugador, antes que se repartan las cartas para poder participar contra una tabla de pagos impresa en el paño (“layout”), sin importar el resultado de las jugadas entre el “Croupier” y el jugador.
- 5) “Check” - significa que el jugador opta por no apostar en ese momento.
- 6) “Fold” - significa el retiro de un jugador de una ronda de juego optando por no realizar una “apuesta bet” después de vistas las cinco cartas comunitarias y descartando su “mano” de cartas.
- 7) “Palo” (“Suit”) - son las categorías de las barajas: Trébol, Diamantes, Corazones y Espada.

- 8) "Push" - significa que la "mano" del jugador empata con la "mano" que cualifica del "Croupier", la cual no ganará ni perderá.
- 9) "Mano" - significa la mejor combinación de cinco cartas del grupo de dos cartas repartida a cada jugador y las cinco cartas comunitarias.
- 10) "Rango" ("ranking") - significa la posición relativa de una carta o un grupo de cartas según se define en la Sección 23.5.
- 11) "Ronda de juego" - significa un ciclo completo donde todas las apuestas han sido realizadas, todas las cartas han sido repartidas y las apuestas han sido pagadas y/o cobradas.
- 12) "Remanente" ("Stub") - se conocerá como la porción sobrante de barajas luego que las mismas han sido repartidas.

Sección 24.3 Número de jugadores

- A. En el juego de Ultimate Texas Hold'em no se permitirán más de siete jugadores por mesa.
- B. Apuestas – Ultimate Texas Hold'em:
 - 1) Todas las apuestas en Ultimate Texas Hold'em se harán colocando fichas de juego en los encasillados correspondientes que aparecen en el "layout" de la mesa. No se aceptarán apuestas verbales ni en efectivo.
 - 2) Sólo los jugadores que estén sentados en la mesa de Ultimate Texas Hold'em 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.
 - 3) Sólo el jugador apostando en la apuesta "Ante" y "Blind" tendrá derecho a apostar en la apuesta "Trips Bonus".
 - 4) Todas las apuestas "Ante", "Blind" y "Trips Bonus" serán colocadas antes de que el "Croupier" anuncie "No más apuestas". Luego de ese anuncio no se podrá hacer, aumentar o retirar apuesta alguna.
 - 5) Sólo una "mano" por jugador. 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 cartas visibles al "Croupier" en todo momento. Luego de que cada jugador haya examinado sus cartas y realice su apuesta de "Play", el jugador no podrá tocar las cartas otra vez.
 - 6) Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su "mano" antes que el "Croupier" enseñe sus cartas. Cualquier violación podrá

resultar en la confiscación de todas las apuestas hechas en esa ronda por los jugadores que se han comunicado.

Sección 24.4 Apertura de una mesa para juego y barajada

- A. Luego de recibir en la mesa los paquetes de cartas previamente inspeccionados, 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.
- D. Si las cartas fueron barajadas manualmente, 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 Concesionario a su discreción podrá utilizar una máquina de barajar automático.
- E. Se utilizarán dos juegos de barajas cuyas partes posteriores serán de un color distinto una de otra, siendo alternados continuamente dentro y fuera del juego. 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).
- F. A discreción del concesionario, las cartas serán repartidas utilizando un "zapato" de repartir cartas manual "sabot", una máquina de repartir automática o directamente de la "mano" del "Croupier", en cuyo caso 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 y mantendrá las cartas frente a él en todo momento.
- G. Todas las cartas abiertas para ser utilizadas en una mesa de Ultimate Texas Hold'em 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 24.5 Rango - Ultimate Texas Hold'em

- A. El rango de las barajas que se utilizan el Ultimate Texas Hold'em, 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. Todos los "palos" ("suit") de la baraja serán considerados como de igual rango.

B. Las "manos" de poker permitidas en el juego de Ultimate Texas Hold'em, de la mayor a las de menor jerarquía son:

- 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" 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 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 el de Menor Rango.

Sección 24.6 Procedimientos para completar cada ronda de juego

A. Luego de haber completado el procedimiento de barajo, el "Croupier" repartirá una primera carta, boca abajo, a todos los jugadores alrededor de la mesa comenzando con el

jugador a su extremo izquierdo. El "Croupier" entonces repartirá una carta boca abajo al espacio designado para la "mano" del "Croupier". Este procedimiento se repetirá hasta que todos los jugadores y el "Croupier" hayan recibido dos cartas boca abajo. Luego el "Croupier" procederá a repartir cinco cartas comunitarias boca abajo en el centro de la mesa.

- B. No obstante a la disposición (A), un concesionario podrá, a su discreción, escoger repartir las cartas de un "zapato" de repartir automático o repartir de la "mano", en cuyo caso 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.
- C. Después de haber sido completado el procedimiento de repartir cartas, el jugador examinará su "mano" teniendo la opción de hacer una apuesta en el "Play" de tres o cuatro veces la cantidad apostada en el "Ante" o "Check" optando por ver las primeras tres cartas comunitarias. El "Croupier" ofrecerá estas opciones a cada jugador comenzando con el primero a su izquierda y moviéndose según las manecillas del reloj ("clockwise") sobre la mesa.
- D. Una vez que cada jugador haya tomado la decisión de apostar en el "Play" u optado por "Check", el "Croupier" procederá a virar boca arriba las primeras tres cartas comunitarias. El jugador que había optado por "Check" examinará su "mano" teniendo la opción de hacer una apuesta en el "Play" de dos veces la cantidad apostada en el "Ante" o "Check" optando por ver las últimas cartas comunitarias.
- E. Una vez que cada jugador haya tomado la decisión de apostar en el "Play" u optado por "Check", el "Croupier" procederá a virar boca arriba las últimas dos cartas comunitarias. El jugador que había optado por "Check" examinará su "mano" teniendo la opción de hacer una apuesta pareja en el "Play" o "Fold" optando por retirarse, en cuyo caso perderá las apuestas hechas en el "Ante", "Blind Bonus" y "Trips Bonus".
- F. Una vez que cada jugador haya puesto una apuesta sobre la mesa en el área de "Play" o rendido su apuesta "Fold", el "Croupier" coleccionará todas las apuestas rendidas y recogerá las barajas asociadas con las mismas, depositándolas en el descarte.
- G. Luego el "Croupier" procederá a revelar sus cartas poniéndolas en tal forma que logre el mayor rango y jerarquía posible. Las "manos" activas serán transigidas por el "Croupier" desde su derecha a su izquierda ("counter clockwise"). Cada apuesta ganadora será pagada en concordancia con el "Pago de gabela" correspondiente.
- H. Luego de transigidas las "manos", el pagador recogerá todas las barajas y las pondrá en el descarte junto al remanente.

Sección 24.7 Gabelas de Pago

- A. El pago de gabelas será como sigue:

- 1) Si el "Croupier" tuviera en su "mano" un par o mejor rango, y la "mano" del jugador es mayor a la "mano" del "Croupier", este cobrará (1 a 1) en el "Ante" y en el "Play", la apuesta de "Blind Bonus" pagará de acuerdo con la tabla de pago. Si la "mano" del "Croupier" es mayor, éste recogerá las apuestas en el "Ante", "Blind Bonus" y "Play".
- 2) Si el "Croupier" tuviera una "mano" menor a un par, el mismo no cualificará y pasará a entregar la apuesta "Ante" al jugador; si la "mano" del jugador es mayor, se pagará parejo el "play" y el "Blind Bonus" se pagará de acuerdo a la tabla de pago. Si la "mano" del "Croupier" es mayor, éste recogerá las apuestas "Ante" y "Blind Bonus".
- 3) Las apuestas "Trips Bonus" pagarán según la tabla de pago, independientemente si el "Croupier" cualifica o no.
- 4) Tabla de pago del "Blind Bonus" y el "Trips Bonus" será:

"MANO"	"TRIPS BONUS"	"BLIND BONUS"
Escalera Real en Flor	50 a 1	500 a 1
Escalera Real	40 a 1	50 a 1
Cuatro de una Clase	30 a 1	10 a 1
Casa Llena	8 a 1	3 a 1
Misma Pinta	7 a 1	3 a 2
Escalera	4 a 1	1 a 1
Tres de una Clase	3 a 1	

Sección 24.8 Irregularidades – Ultimate Texas Hold'em

- A. Una baraja encontrada boca arriba en el "zapato" o en el paquete mientras se está sirviendo el juego no será utilizada y será puesta en el descarte. Si más de una carta fuera encontrada boca arriba en el "zapato" o en el paquete mientras se reparte el juego, se cancelarán todas las "manos" y se procederá a barajar nuevamente.
- B. Una baraja que haya sido sacada por error y no ha sido expuesta, será utilizada como si fuera la próxima sacada del "zapato" o el paquete.
- C. Si a cualquier jugador y/o al pagador se le sirviera un número incorrecto de cartas, las "manos" serán canceladas y se procederá a barajar nuevamente.
- D. Si una o más barajas del pagador son expuestas inadvertidamente antes de que corresponda revelar su "mano" serán canceladas y se procederá a barajar nuevamente.

- E. Si la barajadora automática se obstruyera, detuviera su proceso de barajo o fallara en completar su ciclo de barajo, se procederá a barajar nuevamente de acuerdo a los procedimientos establecidos.
- F. Si un “zapato” automático está siendo utilizado y éste se obstruyera, pare de barajar o falle en la repartición durante una ronda de juego, la ronda de juego será cancelada y las barajas serán removidas del aparato y re barajadas con cualquier baraja que hubieran sido repartidas.

Sección 24.9 Límites – Ultimate Texas Hold'em

- A. A solicitud del concesionario, la Compañía autorizará mesas de Ultimate Texas Hold'em con límites de juego de dos dólares (\$2.00) mínimo a mil dólares (\$1,000.00) máximo por jugada. Estableciéndose que dicho mínimo y máximo se refiere a la apuesta “Ante”.
- B. Al establecer los límites en las mesas de Ultimate Texas Hold'em, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia no menor de diez (10) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa. Los límites autorizados deberán aparecer indicados en un sitio visible en cada mesa.
- C. Todo jugador apostando el “Ante” y el “Blind Bonus” podrá realizar a su discreción al inicio de cada “mano”, una apuesta de “Trips Bonus” con un mínimo de un dólar (\$1.00) hasta un máximo equivalente a su apuesta en el “Ante”.
- D. 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. 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.

Sección 24.10 Equipo - Ultimate Texas Hold'em

- A. A no ser que la Compañía, a solicitud del Concesionario, autorice otra cosa, lo siguiente se aplicará al juego de Ultimate Texas Hold'em:
 - 1) Una mesa estándar para el juego de Ultimate Texas Hold'em; dicha mesa será en forma de medialuna y tendrá aproximadamente setenta y cinco (75) pulgadas de largo por treinta y nueve (39) pulgadas de ancho;
 - 2) La Compañía deberá aprobar el paño que cubra la mesa de Ultimate Texas Hold'em, el cual, como requisito mínimo, tendrá que tener impreso lo siguiente:
 - i. El nombre del Concesionario;

- ii. Espacios separados en cada posición de apuesta para colocar las cartas de cada jugador;
 - iii. Un espacio separado en cada posición de apuesta para la apuesta "Ante";
 - iv. Un espacio separado en cada posición de apuesta para la apuesta "Blind bonus";
 - v. Un espacio separado en cada posición de apuesta para la apuesta "Play";
 - vi. Un espacio separado en cada posición de apuesta para la apuesta "Trips Bonus";
 - vii. Tabla de proporción de pagos para jugadas de "Blind Bonus";
 - viii. Tabla de proporción de pagos para las jugadas de "Trips Bonus".
- B. Para el juego de Ultimate Texas Hold'em, se utilizará el juego de naipes o baraja denominada americana, que consiste de cincuenta y dos (52) cartas y dos (2) comodines o "jokers", uno de los cuales se utilizará para cubrir la última carta del paquete y el otro para "cortar" el paquete; no obstante:
- 1) Se utilizarán dos (2) paquetes de cartas cuyos dorsos tengan colores diferentes;
 - 2) Los dos paquetes se alternarán continuamente;
 - 3) En todo momento, sólo se colocarán en el espacio de descarte las cartas de un paquete;
 - 4) Un receptor para el descarte;
- C. Toda mesa de Ultimate Texas Hold'em tendrá una caja de depósito ("drop box") y una caja de propinas, ambas sujetas al mismo lado de la mesa, pero opuestas al "Croupier", en los lugares que la Compañía apruebe.

ARTÍCULO 25 - OMAHA POKER HIGH

Sección 25.1 Número de jugadores

- A. En el juego de Omaha Poker High no se permitirán más de once jugadores.
- B. La asignación de mesas se hará en base a una lista de espera, manteniendo un balance equitativo de jugadores en las mesas abiertas. No se reasignará ningún jugador a otra mesa a menos que el jugador voluntariamente lo solicite.

- C. Si un jugador activo se transfiere voluntariamente a otra mesa, deberá portar la misma cantidad de fichas de la mesa anterior. Si por el contrario, el jugador es "víctima" del cese del juego en su mesa, se le requerirá portar el mínimo exigido para comenzar a jugar en la otra mesa, excepto aquellos que al momento del cese le quedaba una cantidad menor.
- D. Se podrá reservar el espacio de juego hasta un máximo de 15 minutos, a un jugador que por necesidad lo solicite. El no cumplir con el término será razón suficiente para perder su asiento.

Sección 25.2 Apuestas

- A. El mínimo de compra para comenzar a jugar será igual o mayor a diez (10) veces el máximo de la mesa y bajo ninguna circunstancia el jugador podrá guardar u ocultar las fichas mientras esté jugando en la mesa.
- B. Español e inglés serán los únicos idiomas permitidos en la mesa. No obstante, mientras el juego esté en proceso, los jugadores no podrán intercambiar información de la "mano" en juego.
- C. Se le puede requerir a todos los jugadores una apuesta inicial ("Ante") antes de recibir cartas. La apuesta inicial ("Ante") será de 10% del máximo de la mesa.
- D. Antes de que se distribuya carta alguna, los dos jugadores inmediatamente a la izquierda del botón llamado ("Dealer") vienen obligados a hacer una apuesta ciega ("blind bet"). Al primer jugador se le requerirá una apuesta ciega ("small blind") que será la mitad del mínimo de la mesa y al segundo jugador se le requerirá una apuesta ciega ("big blind") que será el mínimo de la mesa.
- E. Una vez cada jugador haya recibido dos cartas habrá una ronda de apuestas. Esta ronda comenzará con el jugador a la izquierda de la última apuesta ciega ("big blind").
- F. La ronda de apuestas subsiguientes será resumida revirtiendo la opción de apostar o pasar ("check") al primer jugador más activo.
- G. Los aumentos de apuestas serán de la cantidad inicial o mayor tomando en consideración el máximo de la mesa. A continuación las opciones del concesionario con relación a los límites de apuestas:
 - 1) No habrá límites ni máximo de apuestas.
 - 2) En juego con límite, habrá sólo tres aumentos por ronda de apuestas (excepto cuando queden dos jugadores, en donde no habrá límites ni máximo de apuestas. Dicha excepción está condicionada a que sea en la última ronda de apuestas y ambos jugadores tienen que estar de acuerdo).

- 3) Límite de Pote ("Pot Limit") sólo se le permite a los jugadores aumentar la apuesta ("raise") hasta la cantidad acumulada en el pote al momento de su apuesta, no habrá límite de ronda de apuestas.
- H. Los aumentos de apuestas tienen que ser en una misma secuencia, no se permitirán apuestas en intervalos ("String Bets").
- I. No se permitirá a un jugador jugar más de una "mano".
- J. Sólo jugadores que estén sentados en la mesa de póker 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.
- K. Toda apuesta se hará frente al jugador, el "Croupier" es la única persona que puede llevar la apuesta al pote.
- L. Los jugadores podrán tener fichas y dinero sobre la mesa, sólo podrán apostar hasta el dinero que tengan en la mesa ("Table Stakes") aunque dichas apuestas sean sólo en fichas.
- M. Una aseveración verbal de "Me retiro" ("Fold"), "Paso" ("Check"), "Igualo" ("Call"), "Alzo" ("Raise") o el anuncio de una apuesta de un tamaño en específico, asumiendo que se encuentra dentro de los parámetros del juego que se está realizando, será comprometedor para el jugador si es el turno para actuar de ese jugador.
- N. Se considerará que un jugador ha hecho una apuesta si el jugador empuja hacia adelante las fichas de juego indicando la intención de hacer una apuesta o si suelta fichas de juego a la distancia suficiente del jugador y hacia el pote como para hacerse obvio que la intención es apostarlas.

Sección 25.3 Procedimientos para completar cada ronda de juegos

- A. El orden por el cual se le requerirá a los jugadores apostar o tener la opción de apostar será determinado por un botón llamado ("Dealer"), el cual se usará para indicar un repartidor imaginario. El botón será situado inicialmente con el jugador a la derecha del "Croupier" y rotará alrededor de la mesa en la dirección de las manecillas del reloj con cada ronda de juego.
- B. Se le requerirá a los dos jugadores inmediatamente a la izquierda del botón llamado ("Dealer") que inicien la primera ronda de apuestas. Al primer jugador se le requerirá una apuesta ciega ("small blind") que será la mitad del mínimo de la mesa y al segundo jugador se le requerirá una apuesta ciega ("big blind") que será el mínimo de la mesa.
- C. Toda persona que al momento de verse obligado a hacer una apuesta ciega ("Blind Bet") y proceda a levantarse de la mesa, incurrirá en una penalidad a adjudicarse al momento de su regreso, de la siguiente manera:

- 1) Si al momento de ambas apuestas ciegas no se encuentra en mesa tendrá una penalidad equivalente al "Small Blind" la cual irá directo al pote y una apuesta de "Big Blind" forzada para volver a jugar.
 - 2) Si al momento del "Small Blind" no se encuentra en mesa y había jugado el "Big Blind" tendrá una penalidad equivalente al "Small Blind" la cual irá directo al pote.
- D. El "Croupier" repartirá cuatro rondas de cartas boca-abajo comenzando con el jugador a la izquierda del botón llamado ("Dealer") y continuando con una rotación en dirección de las manecillas del reloj, el último en recibir una carta será el jugador con el botón llamado ("Dealer").
- E. A continuación de hacer las apuestas ciegas, los jugadores subsiguientes pueden retirarse ("fold"), igualar ("call") o alzar la apuesta ("raise"). La opción de alzar la apuesta también aplicará a los jugadores que hicieron las apuestas ciegas. Luego que el último jugador haya respondido a la apuesta más reciente, se considerará que la ronda de apuestas ha sido completada.
- F. El "Croupier" entonces "quemará" la próxima carta del paquete, procederá a repartir tres cartas comunitarias ("Flop") y las volteará boca-arriba hacia el centro de la mesa.
- G. La ronda de apuestas subsiguientes será resumida revirtiendo la opción de apostar o pasar ("check") al jugador más activo. Jugadores subsiguientes pueden retirarse, igualar, alzar la apuesta, hacer una apuesta inicial o pasar si los jugadores precedentes no han hecho apuesta.
- H. Al completarse la ronda de apuestas, el "Croupier" continuará repartiendo dos rondas de cartas comunitarias boca-arriba ("Turn") y ("River") seguido cada vez por una ronda de apuestas, dichas rondas de apuestas comenzarán con el máximo de la mesa –En caso de jugo con límite-. Antes de cada repartición, el "Croupier" "quemará" la carta encima del paquete.
- I. Si después de actuar sobre todas las apuestas quedase más de un jugador, una muestra de las cartas ("showdown") determinará a quién se le otorga el pote.
- J. Cada jugador que quede en el juego formará la mejor "mano" de cinco cartas usando, estrictamente dos cartas de su "mano" y tres cartas de las cinco comunitarias en la mesa.
- K. Las "manos" serán transigidas en una rotación de izquierda a derecha comenzando por el jugador de mayor acción (último jugador agresivo). Si algún jugador activo desea ver las cartas que no fueron mostradas por los jugadores en esa ronda, éste tendrá el derecho de ver las mismas.

- L. Al jugador presentar sus cartas, las cuatro tienen que estar boca arriba. Las cartas "hablan" por sí solas si se muestran boca arriba, de no hacerlo la "mano" se considerará cedida ("muck") por el jugador.
- M. 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 cartas visibles al "Croupier" en todo momento y no podrá cambiar el orden en que ha recibido sus cartas boca-arriba. Cada jugador es responsable de proteger sus cartas.
- N. Ningún jugador podrá intercambiar o comunicar información respecto a su "mano". Toda carta mostrada a un jugador debe ser expuesta a todos los jugadores.

Sección 25.4 Irregularidades

- A. Un fallo en barajar y cortar las cartas será causa de que todas las cartas se le devuelvan al "Croupier" para un re-barajado.
- B. Si se le reparten cartas por error a un jugador no elegible, sólo aquellas cartas repartidas a ese jugador serán descartadas y la ronda de juego continuará.
- C. Si en cualquier momento durante el juego se descubren cartas faltantes o adicionales, se dirá que la ronda de juego está muerta, todas las fichas de juego en el pote se le devolverán al jugador apropiado y el paquete de cartas será reemplazado.
- D. Una carta que se encuentre boca-arriba en el paquete de cartas no se usará en el juego y se pondrá en el grupo de cartas descartadas. Si más de una carta se encuentra boca-arriba en el paquete de cartas será causa de que todas las cartas se le devuelvan al "Croupier" para un re-barajado.
- E. Un jugador que falle en tomar medidas razonables para proteger su "mano" no tendrá agravio si su "mano" se convierte en una "mano" "sucida" o si el "Croupier" accidentalmente recoge la "mano".
- F. Un jugador a quien el "Croupier" le ha recogido una "mano" protegida o se ha "ensuciado" con cartas descartadas, siempre y cuando el jugador haya sido una víctima y no un contribuidor al error, tendrá derecho a un reembolso de todo el dinero que haya puesto en ese pote.
- G. Si las cartas de un jugador accidentalmente se voltean boca-arriba en el proceso de repartir, dicha carta será "quemada" y el jugador recibirá otra carta.
- H. Si al repartir una carta accidentalmente cae fuera de la mesa, la "mano" será anulada.
- I. Cualquier error en repartir cartas podrá ser arreglado siempre que haya sido detectado el error antes de que dos o más jugadores reciban las cartas ("sustancial action"), si no se

pudo detectar a tiempo, la ronda seguirá normalmente su rotación, recibiendo el jugador su carta después del último jugador.

- J. Si al momento de quemar una carta para luego presentar las primeras tres (3) cartas conocidas como “Flop”, ésta no es quemada, la “mano” será considerada “muerta” (anulada). Si ésta no se quema al momento de virar la cuarta (Turn) o quinta (River) carta, la “mano” continuará su curso normal.

Sección 25.5 Límites

- A. Al establecer los límites en las mesas de Omaha Póker, el concesionario vendrá obligado a mantener una diferencia de dos (2) veces entre el mínimo y el máximo de la mesa.
- B. 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. 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.

Sección 25.6 Por ciento de descuento para la casa (“Faba”)

El concesionario que opere una sala de Póker, cobrará una comisión entre un cinco (5%) y un diez (10%) por ciento hasta el máximo de la mesa por pote.

ARTÍCULO 26 - COMMISSION FREE BACCARAT DRAGON BONUS

Sección 26.1 Número de jugadores

En el juego de Commission Free Baccarat Dragon Bonus 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 26.2 Barajada

Se observará igual procedimiento de barajada al establecido en la Sección 5.2 que regula el Juego de Baccarat. La conducción del juego estará a cargo de un solo “Croupier”.

Sección 26.3 Reglas para el juego, procedimiento y objetivo:

- A. En el juego de Commission Free Baccarat Dragon Bonus es una versión del Juego de Mini Baccarat.

- B. El procedimiento y objetivo del juego es idéntico al establecido en el Artículo 5 Baccarat, en las Secciones 5.2 y 5.3 de este Reglamento. Igualmente, el por ciento de descuento para la casa es conforme al provisto en la Sección 5.4.
- C. La forma de jugar es idéntica al Artículo 5 Baccarat y Artículo 6 Mini Baccarat con dos (2) excepciones:
 - 1) Las apuestas del banquero (“Bank”) son empate, si ellos ganan con tres (3) cartas que tienen un siete (7).
 - 2) A las apuestas ganadoras del banquero no se les carga comisión.

Sección 26.4 Apuestas:

- A. Este juego cuenta con dos (2) apuestas adicionales opcionales: “Dragon Bonus” y “Fortune 7”. La apuesta adicional del “Dragon Bonus” gana si:
 - 1) La mano seleccionada para la apuesta “Dragon Bonus” es un ganador natural dos (2) cartas que totalicen ocho (8) o nueve (9) o si
 - 2) La mano seleccionada para la apuesta “Dragon Bonus” no es natural y gana por cuatro o más puntos.
 - 3) La apuesta “Fortune 7” gana, paga cuarenta (40) a uno (1), si el banquero gana con tres (3) cartas que suman un total de siete (7) puntos.
 - 4) La apuesta del “Dragon Bonus” con límite mínimo de un (\$1.00) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente de la mesa.
 - 5) La apuesta del “Fortune 7” con límite mínimo de un (\$1.00) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda el máximo correspondiente de la mesa.
 - 6) Los pagos simples se encuentran a continuación:

Resultado	Paga
*Gana por 9 puntos	30 a 1
*Gana por 8 puntos	10 a 1
*Gana por 6 a 7 puntos	4 a 1
*Gana por 4 a 5 puntos	2 a 1
Ganadores naturales	1 a 1
Empates naturales	Empate

***No natural**

ARTÍCULO 27 – JUEGO DE BINGO

Sección 27.1 Definiciones

A. Los siguientes términos de uso común que se usarán a lo largo de este artículo para describir el juego de Bingo.

1) “Bingo” – Se entiende por juego de Bingo aquel juego de azar en el que la posibilidad de ganar depende de que se consigan formar en los cartones sobre los que se realiza el juego alguna de las combinaciones numéricas susceptibles de obtener premio y que se obtienen mediante un sorteo celebrado a estos efectos en el que están presentes la totalidad de los números del juego.

2) “Sorteo de Bingo” – Evento de desarrollo del juego que se inicia con la venta a los jugadores del cartón o los paquetes de cartones correspondiente a un sorteo y que se desarrolla mediante la extracción o determinación aleatoria de los números que van sorteándose, y que finaliza con la obtención del premio y el pago del premio en el casino.

4) “Premio de Bingo” – Se entiende por premio de Bingo a aquel premio cuya obtención por alguno de los jugadores en una partida determina el final de ésta. La combinación numérica ganadora y la cantidad de números que la componen podrá variar en función de las diferentes clases de juego.

5) “Partida de Bingo Suspendida” – Se entiende por partida de Bingo suspendida a la partida que, una vez iniciada, ha sido interrumpida antes de llegar a su final programado. Las partidas suspendidas pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares del juego.

6) “Partida de Bingo Anulada” – Se entiende por partida de Bingo anulada a la partida que, por razones ajenas al Concesionario y a los jugadores, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en el juego.

7) “Partida de Bingo Aplazada” – Se entiende por partida de Bingo aplazada aquella partida que, por razones ajenas al Concesionario y a los jugadores, no se inicia en partida el momento programado para ello. La partida aplazada, salvo que las reglas particulares del juego aprobadas por la División establezcan lo contrario, supone el aplazamiento de los resultados de la partida.

8) “Designador” – Significa un objeto utilizado en el proceso de selección de números, tal como una pelota tipo “ping pong”, sobre el cual se imprimen las letras y los números de Bingo.

9) “Cartón” – Se entiende por cartón a la representación gráfica (tarjeta o papel) en la que los jugadores basan su participación en el juego, integrados por combinaciones numéricas distribuidas en un número predeterminado de líneas horizontales y de columnas verticales. Los cartones sólo serán válidos para una partida y no existirán dos iguales participando en la misma partida

10) “Cartón impreso desechable” – Significa un cartón de Bingo impreso no reutilizable fabricado con números pre impreso.

11) “Dispositivo Electrónico de Control de Cartones de Bingo” (denominado “EBM” por sus siglas en inglés “Electronic Bingo Card Monitoring Device” en este Artículo) – Significa un dispositivo electrónico que es utilizado por un jugador de Bingo para controlar los cartones de Bingo comprados en un evento de Bingo. Un EBM es un medio para que los jugadores de Bingo registren los números anunciados por el Anunciador del Bingo, y compara los números ingresados por el jugador con los números contenidos en los cartones previamente guardados en la memoria electrónica del dispositivo. Un EBM también identifica el patrón ganador, e indica únicamente al jugador de Bingo cuando se obtuvo un patrón ganador de Bingo.

12) “Verificación electrónica” – Significa la verificación del Bingo que se hace ingresando el número del espacio libre del cartón de Bingo ganador en la computadora que contiene un “software” pre programado para esta finalidad.

13) “Sistemas de equipos y vídeos” – Incluye los equipos que facilitan la realización de un Bingo, tales como bolilleros, tableros, monitores de TV, cámaras, verificadores electrónicos y piezas de recambio para dichos equipos.

14) “Número del espacio libre”, “número central”, “número del cartón” o “número de cara” – Significa el número que generalmente figura en el espacio central de un cartón de Bingo que identifica el patrón exclusivo de los números que figuran en ese cartón.

15) “Fabricante” – Significa una persona que modifica, convierte, agrega o elimina piezas de un equipo completo de Bingo u otro equipo de juego.

16) “Paquete” – Significa un conjunto de cartones de Bingo (puede ser libreta por ejemplo con una página con cinco (5) representaciones de cartones ensamblados en el orden de los juegos que se jugarán. Esto puede incluir o no juegos especiales, juegos en los cuales el ganador se lleva todo y premios gordos.

17) “Número de Permutación” – Significa un grupo de cartones de Bingo predefinidos, cada uno de los cuales tiene un número de cartón pre impreso. Esto define la colección única de cartones de Bingo. A 9,000 números de permutación en el espacio libre del centro del cartón de Bingo contienen 9,000 cartones de Bingo únicos. Por ejemplo, los números de cartones pueden fluctuar entre el 1 al 9,000; 9,001 al 18,000; 18,001 al 27,000.

18) “Selección aleatoria” o “seleccionado al azar” – Significa un proceso de selección de designadores de números para producir números aleatorios durante un juego de Bingo, en el cual cada designador o número de la población restante tiene las mismas posibilidades o probabilidades de ser seleccionado.

19) “Número de serie” – Significa un número exclusivo mostrado o impreso por el fabricante en cada grupo de cartones de Bingo de una partida.

20) “Sesión” – Significa un periodo de tiempo durante el cual se realizan uno o más juegos de Bingo que comienzan con la selección de la primera bola para el primer juego y finaliza cuando alguien gana el último juego.

21) “Anunciador” – Significa empleado del Concesionario en una sala de juego que posee una Licencia de Empleado vigente y emitida válidamente por la División de Juegos de Azar, dicho empleado será del Área de Mercadeo y/o “Croupier” del Área de las Mesas.

22) “Marcador de Bingo” – Cualquier marcador que el jugador utiliza para marcar el número que se llamó o se sorteó en el cartón.

Sección 27.2 Reglas Básicas de Juego de Bingo

A. El juego de Bingo será el tipo de Bingo Americano que se desarrolla con setenta y cinco (75) números, en cartones integrados por combinaciones numéricas de veinticuatro (24) números distintos entre sí, distribuidos en una matriz de cinco (5) filas por cinco (5) columnas, con un vacío en el centro del cartón (cuadro en blanco o espacio libre) que contiene un número de permutación.

Las columnas se definen por cada una de las letras de la palabra de Bingo y cada una de éstas tiene los números dentro de los siguientes rangos:

- 1) En la columna “B” se encuentran los números comprendidos entre el 1 y el 15.
- 2) En la columna “I” se encuentran los números comprendidos entre el 16 y el 30.
- 3) En la columna “N” se encuentran los números comprendidos entre el 31 y el 45. Hay un espacio vacío que coincide con el centro del cartón de Bingo.
- 4) En la columna “G” se encuentran los números entre el 46 y el 60.
- 5) En la columna “O” se encuentran los números entre el 61 y el 75.

B. El juego consiste en completar el patrón o figura predeterminado, dentro del cartón de Bingo. Los patrones podrán coincidir con cualquier figura y serán establecidos por el Concesionario en sus reglas particulares debidamente aprobadas por la División y conocidos por los jugadores antes del inicio de la partida.

Sección 27.3 Procedimientos Generales de Operación

A. Exhibición del juego – Todos los sistemas deberán utilizar un panel de juego luminoso u otro medio para mostrar al público las bolas sorteadas y el patrón de juego ganador de la jugada.

B. Sorteo de bolas – Las bolas se sortearán de a una por vez de una máquina que mezcla las bolas o mediante un generador electrónico de números aleatorios certificado por un laboratorio y verificado por la División para ser utilizado en el juego del Bingo.

C. Ventas de paquetes – Existirá una forma sencilla de determinar la cantidad de paquetes vendidos.

- D. Lugar de ventas de los cartones – La venta de cartones de Bingo será en el casino en un Punto de Venta o Estaciones de Caja Principal (“Cage”) y/o Estaciones de Venta Portátiles o Remotas.
- E. Venta, jugar y conducción del Juego de Bingo - No se permitirá la venta, jugar y la conducción del Juego del Bingo a personas menores de dieciocho (18) años de edad. El Concesionario podrá establecer los pagos, reglas especiales, progresivo y costo de los cartones (tarjeta, papel y/o libreta) con la previa autorización de la División.
- F. Lugar de juego de Bingo – El lugar de la conducción del Juego de Bingo se efectuará en las salas de juegos. Cuando el casino no provea el espacio suficiente para la conducción del juego de Bingo se podrá llevar a cabo la conducción a solicitud del Concesionario y con previa autorización de la División, en un lugar cerca del casino o en las facilidades del Hotel como las salas de actividades o conferencias (“Ballroom”) con cámaras al equipo y/o dispositivo electrónico de Bingo incluyendo los bolas de Bingo, bolilleros, tablero o mesa de Anunciador, Anunciador, Gerencial o Supervisor del Anunciador, monitor o pantalla de TV o proyector (para mostrar el bolo seleccionado, el tablero o mesa de bolos seleccionados o imágenes virtuales del bolo seleccionados o del tablero de bolos seleccionados y si fuera el caso, progresivo aprobado por la División).
- G. Los empleados del Área de la Caja Principal (“Cage”) no podrán ser escogidos como Anunciadores del juego de Bingo.
- H. La Conducción de juego de Bingo – La conducción del Juego de Bingo será por los empleados del Área de Mercadeo o “Croupier” del Área de Juegos de Mesas, acompañado por un Gerencial del Área de Mercadeo o Gerencial del Área de Juegos de Mesas.
- I. Progresivo (“Link”) – El Concesionario podrá establecer un progresivo y determinar la base a comenzar. El progresivo se jugará por una cantidad determinada por el Concesionario que hará el jugador cuando compre los cartones, si el jugador no juega dicha cantidad determinada no tendrá derecho al progresivo. Cuando un jugador se gana un premio progresivo, el Concesionario deberá informar al Inspector de Juegos de Azar y le entregará una documentación del progresivo del juego de Bingo que contenga el nombre del Jugador, el número del cartón y la cantidad del progresivo, esta documentación deberá ser entregada al Cajero del “Cage” para el cuadro de Caja Principal (“Cage”) y Contabilidad. El Concesionario deberá establecer los controles internos aprobados por la División para la grabación de la pantalla del progresivo y cuando el jugador gané el progresivo. Cuando un Concesionario decide eliminar el progresivo de Bingo con la aprobación de la División, se establecerá un límite de tiempo para la notificación al público en el Área del Bingo y/o casino; la cantidad del progresivo será documentada a tenor con los procedimientos o controles aprobados por la División; la cantidad inicial o base puede ser retenida por el Concesionario y se hará un sorteo de premio especial de la cantidad restante para los jugadores de Bingo aprobado por la División.

- J. De surgir un premio reclamados entre dos o más jugadores al mismo tiempo, se verificará los cartones y de ser cierto se dividirá el monto total en partes iguales.
- K. Partida Suspendida, Partida Anulada y Partida Aplazada – El Concesionario podrá suspender, anular o aplazar un evento o partida de Bingo por razones ajenas al Concesionario y a los jugadores. Deberá notificar a los jugadores, a la División y al Inspector de Juegos de Azar.

Sección 27.4 Requisitos de Puntos de Ventas Caja Principal (“Cage”) y/o Estaciones de Ventas Portátiles o Remotas

- A. Declaración General – Cada sistema de Bingo debe tener un dispositivo o una instalación para la venta de cartones de Bingo y las herramientas de cobro y contabilización necesarias para determinar las ventas realizadas a través del sistema de Bingo.
- B. Requisitos de Contabilización – El sistema debe tener la capacidad de registrar e imprimir reportes con detalles sobre las ventas e información contable. Dicha información puede incluir, entre otros datos, el precio de las caras de los cartones o paquetes, la cantidad de caras o paquetes vendidos, el total de ventas de caras electrónicas e impresas y el total pagado.
- C. Requisitos de Copia de Seguridad – El sistema debe tener un programa de copia de seguridad y archivo que permita que el operador guarde la información esencial en caso de que falle el sistema. Esta copia de seguridad puede ejecutarse automáticamente al finalizar cada sesión o puede ser un proceso manual que se ejecute, según lo desee el operador.
- D. Requisitos de reportes contables y de ventas – El sistema deberá tener reportes contables y de ventas con detalles de todas las transacciones financieras en el sistema. Así mismo, deberá llevarse en el sistema un registro de los acontecimientos significativos relacionados con la contabilidad y las ventas y deberá darse al operador la opción de imprimir dicho registro cuando se lo requiera.
- E. Requisitos de acceso de configuración – Los menús de elemento de interfaz ajuste/configuración no deben estar disponibles, salvo que se utilice un método de acceso autorizado.
- F. Ajustes y correcciones de ventas – El sistema permitirá la realización de ajustes de medidores y correcciones de los datos de ventas, si correspondiera, a través de un menú de auditoría controlado por contraseña. Se deberá llevar en el sistema un registro de todos los cambios contables, incluidos el nombre y número de licencia de empleado de casino expedida por la División de Juegos de Azar, la persona autorizada para realizar los cambios, la fecha del cambio, la hora del cambio y los elementos detallados que se ajustaron. Este registro de auditoría también deberá poder ser impreso cuando se lo solicite.

- G. Estaciones de Venta Portátiles o Remotas – El sistema puede tener la capacidad de admitir unidades de venta remota siempre que cada unidad comunique todas las ventas a la estación central de ventas, ya sea mediante comunicaciones por radio o mediante transmisión directa a las estaciones. Las terminales remotas de ventas pueden tener todas las capacidades operativas de la estación central de ventas Caja Principal (“Cage”), con excepción de las funciones de auditoría que únicamente pueden realizarse en la estación central de ventas Caja Principal (“Cage”). Una persona podrá realizar venta portátil en un lugar fuera del área de la sala de juegos a discreción del Concesionario con la previa aprobación de la División, siempre y cuando cumpla con la Sección 27.3 en el párrafo (G).

Sección 27.5 Requisitos de la Mesa de Anunciador

- A. Declaración General – Un sistema de Bingo puede tener una Mesa de Anunciadores u otro medio a través del cual las bolas o los números seleccionados se ingresen en el sistema con fines de validación. La Mesa de Anunciador no tendrá la capacidad de vender o modificar la información de ventas.
- B. Información sobre sorteo de bolas – La Mesa de Anunciadores tendrá un bolillero manual o un generador electrónico de números aleatorios aprobado para determinar el orden de las bolas sorteadas. Cada bola sorteada deberá ser anunciada antes de marcar el tablero luminoso. Si el sistema utiliza dispositivos EBM, la información sobre la bola sorteada deberá ingresarse en el sistema en el mismo momento en que se anuncia el número. La Mesa de Anunciadores deberá tener algunos medios para corregir los errores de ingreso de las bolas sorteadas hasta el momento de cierre del juego.
- C. Verificación del cartón ganador del Bingo – El sistema deberá tener un medio a través del cual todos los números de permutación de los cartones o los números de serie electrónicos estén dentro de una base de almacenamiento de datos para verificar el cartón ganador. El número o los números de cartón ganador, si más de un cartón obtuviera el Bingo de forma simultánea, se ingresarán en el sistema y el sistema verificará su validez. Un registro impreso de todas las bolas sorteadas y de la cara de cada cartón de juego que ganó cada partido, según lo establezca la División.

Sección 27.6 Requisitos del Servidor y Base de Datos

- A. Declaración General – Un Sistema de Bingo Electrónico contendrá una base de almacenamiento de datos de todos los cartones de una permutación. No se permitirá modificar o cambiar la cara de los cartones de juego. El acceso a la base de almacenamiento de datos será controlado por autorización con contraseña u otro método seguro.
- B. Reloj del Sistema – Un Sistema de Bingo debe mantener un reloj interno que marque la hora (con formato de 24 horas que sea entendido por el formato de fecha/hora local) y la fecha actuales. Dicho sistema se utilizará para establecer las siguientes funciones:
- 1) Sellado de tiempo para acontecimientos importantes;

- 2) Reloj de referencia para la presentación de reportes; y
 - 3) Sellado de tiempo de todas las ventas y acontecimientos de sorteo.
- C. Función de Sincronización – Si se admiten varios relojes, el sistema deberá tener una función mediante la cual pueda actualizar todos los relojes de los componentes.
- D. Requisitos de reportes contables del sistema – El sistema u otro equipo deberán tener la capacidad de producir reportes contables generales que incluyan la siguiente información:
- 1) El nombre del Concesionario;
 - 2) La fecha del juego y la cantidad total de cartones y paquetes vendidos;
 - 3) Las ventas de los juegos regulares y por paquetes;
 - 4) Toda la información sobre juegos especiales que se requiera para validar un Bingo (por ejemplo: Color, patrones especiales, cartones especiales, números gratuitos, números pares e impares, etc.);
 - 5) Cómputos de los juegos en los cuales el ganador se lleva todo y bonificaciones;
 - 6) Reconciliación del efectivo adeudado y del efectivo recibido;
 - 7) Todo el dinero recibido del juego del Bingo;
 - 8) Gastos con efectivo y cheques;
 - 9) El total de efectivo, gastos y depósitos;
 - 10) La firma de la persona que prepara el reporte y la fecha; y
 - 11) Otros reportes que requiera la División específica.
- E. Reportes del cronograma de juego – En el sistema deberá poder imprimirse un reporte que detalle el cronograma de juego y los tipos de juegos realizados en la sesión. No se permitirán cambios en los parámetros de juego una vez iniciado el juego.

Sección 27.7 Requisitos del Dispositivo Electrónico de Marcar Cartones de Bingo (EBM)

- A. Declaración General – EBM no significará ni incluirá ningún dispositivo en el cual se introduzcan monedas, boletos o fichas para activar el juego.
- B. Limitación de cartones de Bingo – El EBM tendrá la capacidad de limitar la cantidad de cartones de Bingo por juego, si fuese requerido por la División.

- C. Borrado de EBM – Cada EBM estará programado para borrar automáticamente todos los cartones de Bingo electrónico y los números de cara de los cartones de Bingo guardados en el dispositivo:
- 1) Al apagarse el dispositivo después de haberse jugado el último juego de Bingo del evento; o
 - 2) Mediante alguna sincronización secundaria o método de borrado.
- D. Selección de cartones – No podrá diseñarse un EBM que permita que los jugadores de Bingo diseñen sus propios cartones de Bingo mediante la selección, el cambio o la colocación de números en un cartón, salvo que la División lo permita.
- E. EBM sin un sistema de “in situ” – Si el EBM no se usa en conjunto con un sistema “in situ” que requiere una organización para ingresar los números de cara del cartón de Bingo de los cartones de Bingo impresos desechables, debe existir un método para limitar la cantidad de cartones cargados en el dispositivo. El límite lo establecerá la División. Así mismo, el sistema deberá tener un medio para configurar la limitación, si fuese requerida por la División. Un sistema “in situ” no podrá participar en ningún tipo de transacción de venta, anulación o recarga, salvo que el EBM esté conectado al sistema “in situ” y se comunique con éste.
- F. Impresión de los cartones de Bingo – Una función de recepción para los cartones de Bingo electrónico debe estar integrada al sistema “in situ” y debe registrar e imprimir una copia que se entrega al jugador, el número de identificación del dispositivo, la fecha, el número de los cartones de Bingo electrónico comprados o cargados y el monto total cobrado por los cartones de Bingo electrónico.
- G. Impresión de la información del juego de Bingo – Un sistema “in situ” podrá proporcionar los números ganadores y los patrones de juego requeridos para todo el evento de Bingo en una copia impresa. La copia impresa deberá estar disponible a solicitud en el evento de Bingo.
- H. EBM o mal funcionamiento del sistema “in situ” – Si se detecta un mal funcionamiento o problema con un EBM o sistema “in situ” que pueda afectar la seguridad o integridad del juego de Bingo, de los dispositivos de control del cartón de Bingo, o del sistema “in situ”, el sistema deberá registrar el mal funcionamiento y notificarlo inmediatamente al personal de operaciones lo antes posible.
- I. Copia de seguridad de EBM – Se recomienda que, independientemente de la cantidad de EBM disponibles para el juego, la organización licenciada reserve como mínimo un (1) dispositivo como dispositivo de seguridad, en caso de que funcione mal un dispositivo de juego que se esté usando.
- J. Verificación de cartones de Bingo – Los números que figuran en un cartón de Bingo identificado por un EBM como un cartón de Bingo ganador deberán ver verificados ante

la presencia de la mayoría de los jugadores o deberán ingresarse en el verificador de cartones electrónicos.

Sección 27.8 Requisitos del Generador Mecánico de Números Aleatorios (RNG)

- A. Método mecánico de mezclado de bolas – En los sitios de juego que no utilizan un RNG (“Random Number Generator”) electrónico para extraer las bolas ganadoras, debe utilizarse un dispositivo mecánico que use flujo de aire para mezclar y sortear las bolas de forma aleatoria con el fin de determinar las letras y los números o símbolos que serán anunciados. Dicho dispositivo se deberá construir de la siguiente forma:
- 1) Debe permitir que los participantes observen en su totalidad el mezclado de las bolas, y
 - 2) La operación no puede ser interrumpida para cambiar la ubicación aleatoria de las bolas en el receptáculo de salida del dispositivo, salvo cuando el dispositivo se encuentre apagado.
- B. Bolas de Bingo – Un conjunto de bolas, cada una de ellas con un número exclusivo y las letras B, I, N, G u O, aunque no es necesario que figuren las letras B, I, N, G, O si las bolas se usan para juegos de Bingo de velocidad o de cara oculta. Se deben cumplir los siguientes requisitos adicionales sobre las bolas de Bingo:
- 1) El conjunto de bolas completo debe estar disponible para que los jugadores lo inspeccionen antes del comienzo de una sesión de Bingo para determinar que todas las bolas se encuentran presentes y en condiciones operativas;
 - 2) Cada bola numerada deberá tener el mismo peso que cada una de las otras bolas y no debe contener defectos; y
 - 3) Cada conjunto de bolas en juego debe distinguirse de los otros conjuntos de bolas en juego.
- C. Resultado del RNG – Deberá existir un método para mostrar el Resultado del RNG para los números anunciados en todos los juegos de Bingo. La pantalla deberá ser visible para todos los jugadores y deberá indicar claramente todos los números anunciados.

Sección 27.9 Reportes Requeridos

- A. Declaración General – Los sistemas de contabilización, servidores de juego y seguimiento de jugadores deberán contener la siguiente información contable y ser capaces de generar, a solicitud, reportes contables de dicha información:
- 1) La información que se debe mantener sobre cada juego realizado incluye lo siguiente:

- i. Fecha y hora de comienzo y finalización del juego,
 - ii. Información de ventas “in situ”,
 - iii. Distribución de dinero “in situ”,
 - iv. Total de reintegros “in situ”,
 - v. Conteo de cartones en juego “in situ”,
 - vi. Número de identificación de los cartones ganadores,
 - vii. Lista ordenada de las bolas o los números sorteados,
 - viii. Montos de los premios al comienzo y finalización del juego.
- 2) La información de ventas requerida deberá incluir lo siguiente:
- i. Total de ventas diarias “in situ”,
 - ii. Resumen de distribución de comisiones “in situ”,
 - iii. Ventas, premios y reembolsos de juego por juego “in situ”,
 - iv. Resumen diario de red por juego y “in situ”,
- 3) La información de la cuenta del jugador deberá contener lo siguiente:
- i. Los recibos impresos emitidos con la cuenta de cualquier jugador deberán incluir un sello de hora/fecha.
 - ii. Todas las transacciones de los jugadores deberán mantenerse cronológicamente por número de cuenta.
 - iii. La capacidad de generar, a solicitud, un historial de cuenta impreso, incluidas todas las transacciones, y un resumen impreso del juego (total de compras, depósitos, ganancias y débitos de las cuentas activas en el juego durante las 24 horas anteriores).
 - iv. El “software” proporcionará un resumen de cuenta del jugador al finalizar cada juego. Este resumen enumerará todas las cuentas respecto de las cuales se realizaron transacciones durante ese día de juego e incluirá el total de compras, el total de depósitos, el total de créditos (ganancias), el total de débitos (cobros) y un saldo final.

Sección 27.10 Objetivo del juego de Bingo

- A. El objetivo del juego del Bingo consiste en formar, en los cartones adquiridos por el jugador y sobre los que se materializa el juego, alguna de las combinaciones numéricas susceptibles de obtener premio, que se obtienen mediante un sorteo de Bingo celebrado a estos efectos y en el que está presente la totalidad de los números del juego.
- B. El juego se desarrolla sobre un número predeterminado de números que serán objeto de sorteo de parte del Concesionario. La participación se basa en cartones adquiridas por los jugadores y que presentan combinaciones numéricas distribuidas en un número predeterminado de líneas horizontales y de columnas verticales, sin que nunca haya una columna sin número, obteniendo premio el primer jugador que forme alguna de las diferentes combinaciones preestablecidas en las reglas particulares del juego para la clase que corresponda.

Sección 27.11 Disposiciones Generales

- A. Los Sistemas de Bingo y Bingo Electrónicos – Un Sistema de Bingo y Bingo Electrónico es un sistema de control de juegos cuya función principal es proporcionar registros, búsquedas y reportes de los acontecimientos significativos de juego, recopilar información financiera y mostrar y verificar los cartones ganadores. La finalidad de este artículo es proporcionar orientación sobre la certificación de los siguientes tipos de sistemas de Bingo y Bingo Electrónicos:
 - 1) Juegos de sorteos manuales que utilizan cartones impresos con el empleado del Concesionario llamado Anunciador;
 - 2) Juegos de sorteos electrónicos que utilizan cartones impresos con Anunciador;
 - 3) Juegos de sorteos manuales que utilizan dispositivos electrónicos de marcación de cartones con Anunciador;
 - 4) Juegos de sorteos electrónicos que utilizan dispositivos electrónicos de marcación de cartones con Anunciador;
 - 5) Juegos de sorteos manuales que utilizan una combinación de cartones impresos y dispositivos electrónicos de marcación de cartones con Anunciador;
 - 6) Juegos de sorteo electrónico que utilizan una combinación de cartones impresos y dispositivos electrónicos de marcación de cartones con Anunciador.
- B. Los juegos de sorteos electrónicos que utilizan terminales de juegos serán considerados tragamonedas o máquinas tragamonedas, según definidas en el Reglamento de Juegos de Puerto Rico.
- C. Cualquier solicitud de determinaciones, procedimientos y reglas que no estén contenida antes expuesto, se solicitará por escrito a la División para evaluación de aprobación.

- D. Todo manufacturero de equipo de Bingo y cartones de Bingo deberá tener licencia de Licencia de Empresa con la División.
- E. Todo equipo o aparato electrónico de Bingo debe estar certificado por un laboratorio y verificado por la División para ser utilizado en el juego del Bingo.

ARTÍCULO 28 - 21 + 3 (BLACK JACK + 3 CARD POKER)

Sección 28.1 Reglas de Juego y procedimiento en mesa

- A. El juego de 21 + 3 ("Black Jack + 3 Card Poker") es una apuesta opcional en el juego de Black Jack que combina la opción de una apuesta de tres cartas basadas en las combinaciones de póker y luego se jugará conforme las reglas y procedimientos establecidos, según el Artículo 4, juego de Black Jack. El juego se llevará a cabo en una mesa de Black Jack.
- B. Al comienzo de cada ronda de juego, los jugadores podrán hacer una apuesta opcional a la apuesta regular del juego de Black Jack; en el espacio provisto a la derecha de su área de apuesta, identificada con un 3 ("3 Bet Area"). El "Croupier" procederá a servir las primeras dos cartas de los jugadores y su primera carta según procede en el juego regular de Black Jack.
- C. La primera carta del "Croupier" en combinación con las dos primeras cartas de los jugadores con la apuesta adicional en el espacio identificado con un 3 ("3 Bet Area") formará una mano de tres (3) cartas. El "Croupier" entonces procederá a recoger o pagar de acuerdo a la combinación de las tres (3) cartas, de derecha a izquierda de la mesa.

Se le pagará al jugador de acuerdo a la mano ganadora, según la siguiente tabla de pago:

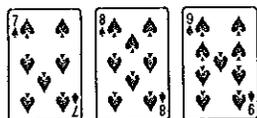
"Mano"	"Pago"
Flush (Misma Pinta)	9 a 1
Straight (Escalera)	9 a 1
Three of a Kind (Tres de una Clase)	9 a 1
Straight Flush (Escalera Misma Pinta)	9 a 1

- D. En la versión 21+ 3 "Extrema" (21+ 3 "Xtreme") se le pagará al jugador de acuerdo a la mano ganadora, según la siguiente tabla de pago:

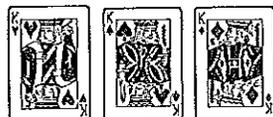
"Mano"	"Pago"
Flush (Misma Pinta)	5 a 1
Straight (Escalera)	10 a 1
Three of a Kind (Tres de una Clase)	20 a 1
Straight Flush (Escalera Misma Pinta)	30 a 1

- E. Una vez todas las manos con la apuesta opcional en el espacio identificado con un 3 (“3 Bet Area”) hayan sido resueltas, el juego de Black Jack continuará de manera usual, según el Artículo 4, juego de Black Jack.
- F. La apuesta mínima en el espacio identificado con un 3 (“3 Bet Area”) será de \$1.00 con un máximo de apuesta de un 10% del máximo de la mesa.
- G. Manos de póker ganadoras para la apuesta del 21 + 3:

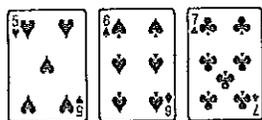
- 1) “Straight Flush” (Escalera Misma Pinta): Consiste de una combinación de tres cartas de la misma pinta y rangos consecutivos.



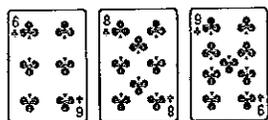
- 2) “Three of a Kind” (Tres de una Clase): Consiste de una combinación de tres cartas del mismo rango.



- 3) “Straight” (Escalera): Consiste de una combinación de tres cartas con rangos consecutivos, independientemente de la pinta.



- 4) “Flush” (Misma Pinta): Consiste de una combinación de tres cartas con la misma pinta, independientemente de su rango.



ARTÍCULO 29 – FREE BET BLACK JACK

Sección 29.1 Procedimientos

Free Bet Black Jack es una variante del Artículo 4 del juego de Black Jack. Free Bet Black Jack también se caracteriza por la apuesta opcional de “empate a 22” (“Push” 22).

Equipo necesario: Los Casinos deben usar marcadores especiales "Free Bet", los cuales indican cuando un jugador ha optado por "doblar gratis" ("Free Double") o "separar gratis" ("Free Split").

Sección 29.2 Reglas

Free Bet Black Jack sigue las reglas básicas del Artículo 4 del juego Black Jack, con las siguientes características:

- A. Doblar gratis ("Free Double Down") en las primeras dos cartas en un total duro de 9, 10 u 11. No se podrá doblar gratis ("Free Double Down") en las primeras dos cartas en un total suave ("soft") de 9 (AS y 8), 10 (AS y 9) u 11 (AS y 10); sin embargo, el jugador podrá doblar ("Down for Double") con su apuesta.
- B. Separar gratis ("Free Split") en todos los pares excepto con valor de 10, ejemplo: (10-10, J-J, Q-Q, K-K, 10-J, 10-Q, 10-K, J-Q, J-K, Q-K).
- C. Se permite el doblar gratis ("Free Double Down") después de separar ("Split") o el separar gratis ("Free Split"), siguiendo las reglas del Artículo 4 del juego de Black Jack en las Secciones 4.10 y 4.11. El jugador inmediatamente podrá doblar gratis ("Free Double Down") como se indica con la regla de la Sección 29.2 (A)
- D. Se permite el separar gratis ("Free Split") hasta cuatro (4) veces, siguiendo las reglas del Artículo 4 del juego de Black Jack en la Sección 4.10.
- E. Todos los rompimientos de parejas o "separar" ("Split") son permitidos y el jugador podrá apostar una cantidad igual a su apuesta original siguiendo las reglas del Artículo 4 del juego de Black Jack en la Sección 4.10, pero no podrá separar gratis ("Free Split") los pares con valor de 10, según indica la Sección 29.2 en la (A).
- F. El jugador podrá doblar ("Down for Double") su apuesta cuando la puntuación de sus primeras dos cartas, a solicitud y discreción del Concesionario, la Compañía autorizará, si la suma total de las cartas es de 2 a 11, (excepto si obtuviere un "natural" o "Black Jack"), siguiendo las reglas del Artículo 4 del juego de Black Jack en la Sección 4.11, pero en el Free Bet Black Jack, el jugador podrá doblar ("Down for Double") de 2 a 8 con una cantidad igual a su apuesta original y solamente podrá doblar gratis ("Free Double Down") en un total duro de 9, 10 u 11, como lo indica la Sección 29.2 en la (A).
- G. El "Croupier" empata en 22 ("Push") y se procederá como se indica en la Sección 29.5.
- H. El Black Jack paga 3 a 2, según el Artículo 4 del juego de Black Jack.

Sección 29.3 Free Split

Los jugadores pueden separar cualquier par excepto los valores de 10, ejemplos: (10-10, J-J, Q-Q, K-K, 10-J, 10-Q, 10-K, J-Q, J-K, Q-K) sin hacer una apuesta adicional. El pagador pondrá un marcador de "Free Bet" a la derecha de la apuesta original (desde el punto de vista del "Croupier") y continuará con el juego de manera normal. En este punto hay tres posibles situaciones:

- A. Que el jugador le gane al "Croupier".
 - 1) El "Croupier" le pagará al jugador su apuesta original y una cantidad equivalente a sus marcadores "Free Bet" al separar.
- B. El jugador pierde contra el "Croupier".
 - 1) El "Croupier" escogerá la apuesta original y los marcadores "Free Bet Black Jack".
- C. El "Croupier" y el jugador empatan.
 - 1) El "Croupier" indicará empate, no tendrá acción sobre la apuesta original y recogerá los marcadores "Free Bet Black Jack".

Podrá "separar" hasta cuatro (4) veces, siguiendo el Artículo 4 del juego de Black Jack en la Sección 4.10.

Cada mano separada ganará por sus propios méritos (Ejemplo: el jugador puede perder la apuesta original en el primer "Split" y ganar las apuestas "Free Bet" consecutivas). Si abriendo un par, y el primer par se pierde, las cartas serán puestas debajo de la apuesta hasta que la "mano" haya sido establecida o a menos que el segundo par pierda también.

Sección 29.4 Free Double

Los jugadores pueden doblar ("Double Down") en las primeras dos cartas duras en un total de 9, 10 u 11 sin hacer una apuesta adicional, como lo indica la Sección 29.2 en la (A). El jugador pondrá un marcador "Free Bet Black Jack" a la derecha de la apuesta original y se continuará con el juego de manera normal. En este punto hay tres posibles situaciones:

- A. El jugador le gana al "Croupier".
 - 1) El "Croupier" le pagará al jugador la apuesta original y la cantidad equivalente por los marcadores "Free Bet Black Jack" para doblar.
- B. El jugador pierde contra el "Croupier".

- 1) El "Croupier" recogerá la apuesta original y los marcadores "Free Bet Black Jack".

C. El jugador y el "Croupier" empatan.

- 1) El "Croupier" indicará empate, no habrá acción sobre la apuesta original y recogerá los marcadores "Free Bet Black Jack".

Está permitido doblar gratis ("Free Bet") después de separar ("Split"), previniendo que el jugador totalice en sus dos cartas duras de 9, 10 u 11, como se indica en la Sección 29.2 en la (A).

Sección 29.5 Push 22

Si el "Croupier" al "pasarse" con un total de 22, todas las apuestas de los jugadores empatarán. La opción de "empate 22" ("Push 22") gana, si el "Croupier" se "pasa" con un total de 22.

La apuesta opcional de "empate 22" ("Push 22") pagará 11 a 1. Se permitirán límites mínimo de un dólar (\$1) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda de tres (3) veces del máximo de la mesa ("Payout"). Ejemplo: En una mesa de límite mínimo de un dólar (\$1) y máximo de cien dólares (\$100), en la apuesta opcional de "empate 22" ("Push 22") el mínimo es de un dólar (\$1) y el máximo permitido es de veintisiete dólares (\$27), se pagará 11 a 1 (\$27 por 11) con un pago total ("Payout") de \$297 y no se permitirá que no exceda de trescientos dólares (\$300) que es tres (3) veces del máximo de la mesa.

A solicitud y discreción del Concesionario, la Compañía autorizará en la apuesta opcional de "empate 22" ("Push 22") de acuerdo a la siguiente tabla de pago:

MANO DEL CROUPIER	PAGO
MISMA PINTA ("DEALER SUITED 22")	50 a 1
MISMO COLOR ("DEALER COLORED 22")	20 a 1
OTRAS CARTAS ("DEALER OTHER 22")	8 a 1
MANO NO 22 ("DEALER HAND NOT 22")	pierde (lose)

Nota: Los jugadores con Black Jack son pagados antes que el pagador establezca su mano, de tal forma no es afectado por la regla de "Push 22".

Sección 29.6 Pot of Gold

La apuesta opcional "Pot of Gold" se paga basada en la cantidad de "marcadores de apuestas gratis" ("Free Bet Black Jack Lammers") que haga en total en su "mano", o en otras palabras, por cada marcador plástico usado en la totalidad de su "mano". El máximo de "veces" es de siete (7), asumiendo que el jugador separa ("Split") podrá romper nuevamente hasta máximo de cuatro (4) veces [con 3 rompimientos de parejas gratis ("Free Splits")] y "doblar gratis" ("Free Double Down") en cada una.

La apuesta opcional de "Pot of Gold" se permitirá el límite mínimo de un dólar (\$1) y el límite máximo de la apuesta lo determinará el máximo autorizado de la mesa operada, de manera que el pago de dicha apuesta no exceda de tres (3) veces del máximo de la mesa ("Payout"). El máximo lo determinará la paga mayor (100 a 1) de la tabla de pago de "Pot of Gold".

La apuesta opcional de "Pot of Gold" es de acuerdo a la siguiente tabla de pago:

"APUESTA GRATIS" ("POT OF GOLD")	PAGA
7	100 a 1
6	100 a 1
5	100 a 1
4	50 a 1
3	30 a 1
2	12 a 1
1	3 a 1

Sección 29.7 Procedimientos adicionales del Push 22 y Pot of Gold

Free Bet Black Jack le permite al jugador realizar apuestas "gratis". Éstas deben ser ofrecidas por el "Croupier" en caso de que el jugador tenga la oportunidad de separar ("Split") en cualquier par excepto las cartas con valor de 10, según la Sección 29.2 en la (B) y "doblar" ("Double Down") en cartas con sumas totales de duros de 9,10 y 11, según la Sección 26.2 en la (A).

Una vez realizada la apuesta básica para el juego de Black Jack, el jugador puede optar por apostar al "empate 22" ("Push 22") y/o "Pot of Gold". Al determinarse el valor inicial de las primeras dos cartas y reconocer la no posibilidad de recibir los "marcadores" ("lammers") de "Free Bet Black Jack" se recogerá la apuesta hecha en el "Pot of Gold".

La apuesta del "empate 22" ("Push 22") se dejará hasta el momento en que el "Croupier" complete la mano:

- A. Al hacer punto, se recogerá la apuesta realizada sobre la opción de "empate 22" ("Push 22"). Pagará las apuestas opcional sobre el "Pot of Gold" y procederá conforme al juego,

de pagar las apuestas ganadoras y de recoger las apuestas perdedoras (“Take and Pay”), recogiendo a su vez los “marcadores” (“lammers”) de Free Bet Black Jack.

- B. Al pasarse (“Over”), distinto a pasarse en 22, se recogerá la apuesta opcional realizada de “empate 22” (“Push 22”), se procederá a pagar las apuestas opcionales de “Pot of Gold” y se pagará las apuestas básicas recogiendo a su vez los marcadores (“lammers”) de Free Bet Black Jack.
- C. Al pasarse (“Over”) justo en 22, el “Croupier” utilizará el marcador indicador de “Dealer 22/Push”, declarando el empate y procederá a pagar el “empate a 22” (“Push 22”) y el “Pot of Gold” correspondiente.

Excepciones:

Al “pasarse” (“Over”) con un solo jugador, al este “pasarse” (“Over”), y habiendo jugado a el “empate 22” (“Push 22”), el “Croupier” recogerá la apuesta original (al pasarse en una apuesta secundaria se dejará la apuesta encima de las cartas) y se pondrá las cartas del jugador debajo de la opción “Push 22”. El “Croupier” abrirá su carta tapada (“Hold Card”) y recogerá las apuestas del “empate 22” (“Push 22”).

Con varios jugadores, el pagador deberá llevar su mano hasta una decisión y entonces procederá conforme a las reglas del Artículo 4 del juego de Black Jack y de este Artículo.

Un Black Jack con un sólo jugador, el “Croupier “ procederá conforme al Artículo 4 del juego de Black Jack y si el jugador colocó la apuesta opcional de “empate 22” (“Push 22”), el “Croupier” pondrá las barajas del jugador bajo la apuesta de “empate 22” (“Push 22”), entonces el “Croupier” abrirá su carta tapada (“Hold Card”) y cobrará la apuesta del “empate 22” (“Push 22”).

Con varios jugadores, el pagador deberá llevar su mano hasta una decisión y entonces procederá conforme al Artículo 4 del juego de Black Jack y éste Artículo.

ARTÍCULO 30 - DISPOSICIONES MISCELÁNEAS

Sección 30.1 Separabilidad

Si cualquier disposición de este Reglamento fuera declarada inconstitucional o ilegal por un tribunal de jurisdicción competente, dicha determinación no afectará ni invalidará el resto del Reglamento, sino que su efecto quedará limitado a la parte, Sección, párrafo, inciso, subinciso o cláusula que hubiere sido declarado inconstitucional o ilegal.

Sección 30.2 Cláusula Derogatoria

Por la presente se derogan todos los reglamentos promulgados por la Compañía antes de la vigencia de este Reglamento relacionados con los juegos que se llevan a cabo en las salas de juegos en Puerto Rico, así como las normas, cartas circulares o memorandos anteriores emitidos por la Compañía incompatibles con estas disposiciones.

Sección 30.3 Vigencia

Este reglamento entrará en vigor a los treinta (30) días a partir de su presentación en el Departamento de Estado.

Aprobado por la Junta de Directores de la Compañía de Turismo de Puerto Rico, por la Directora Ejecutiva de la Compañía de Turismo de Puerto Rico, en San Juan, Puerto Rico el 19 de octubre de 2015.



Alberto Bacó Bagué
Presidente
Junta de Directores
Compañía de Turismo de Puerto Rico



Ingrid I. Rivera Rocafort
Directora Ejecutiva
Compañía de Turismo de Puerto Rico