

COMISIÓN
DE JUEGOS



**REGLAMENTO PARA LA FISCALIZACIÓN OPERACIONAL E INTERCONEXIÓN
DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA**

TABLA DE CONTENIDO

Sección 1.1 Base Legal	5
Sección 1.2 Título	5
Sección 1.3 Autoridad Legal	5
Sección 1.4 Propósito	6
Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad	6
Sección 1.6 Reglas de Interpretación	6
Sección 1.7 Definiciones	7
Sección 2.1 Aprobación de equipo de juego; Retención por la Comisión de Juegos; Evidencia de manipulación	15
Sección 2.2 Aparatos eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos prohibidos	17
Sección 2.3 Lista Principal de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Movimiento de equipo de juego	17
Sección 2.4 Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Sellos oficiales	19
Sección 2.5 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con Licencia de Transición	20
Sección 2.6 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta – Requisitos de Tecnología	21

Sección 2.7 Operación de una Máquina de Juegos de Azar en Ruta según fue aprobada	23
Sección 2.8 Costo de Inversión en Tecnología Requerida – Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y Sistema de Interconexión	23
Sección 3.1 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y equipos relacionados	24
Sección 3.2 Divulgación requerida v prohibición de material promocional	24
Sección 3.3 Localización de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta	25
Sección 3.4 Requisitos de Transportación	26
Sección 3.5 Pago de Premio y créditos acumulados	27
Sección 3.6 Banca mínima	28
Sección 3.7 Procedimiento para efectuar intervenciones en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta	29
Sección 3.8 Conservación y destrucción de los libros, registros y documentos.....	30
Sección 3.9 Cumplimiento con Leyes Anti-lavado de Dinero (AML)	32
Sección 4.1 Violaciones	32
Sección 4.2 Multas Administrativas.....	32
Sección 4.3 Penalidades	33
Sección 4.4 Confiscaciones	34
Sección 5.1 Inicio del procedimiento.....	34

Sección 5.2 Vista de mediación	34
Sección 5.3 Conclusión de la vista de mediación.....	35
Sección 6.1 Coordinación Interagencial	35
Sección 6.2 Reglas para la Distribución de Ingresos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta	36
Sección 6.3 Recaudación y Distribución de los Ingresos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta	37
Sección 6.4 Recaudo y Análisis de Varianzas	38
Sección 6.5 Administración de la Ley y Determinaciones Administrativas .	38
Sección 6.6 Jurisdicción de la Comisión de Juegos.....	38
Sección 6.7 Clausula de Derogación	39
Sección 6.8 Cláusula de Separabilidad.....	39
Sección 6.9 Vigencia	39

REGLAMENTO PARA LA FISCALIZACIÓN OPERACIONAL E INTERCONEXIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA

CAPÍTULO 1 DISPOSICIONES GENERALES

Sección 1.1 Base Legal

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

Sección 1.2 Título

Este Reglamento se conocerá como el "Reglamento para la Fiscalización Operacional e Interconexión de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta", promulgado por la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico.

Sección 1.3 Autoridad Legal

En virtud de la facultad conferida a la Comisión de Juegos por los Artículos 2.2 (1) y (23) de la Ley Núm. 81 de 29 de junio de 2019, según enmendada, Conocida como "Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico" y por la Sección 4 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, conocida como la "Ley de Juegos de Azar", según enmendada por los Artículos 132 al 165 de la Ley Núm. 257 de 10 de diciembre de 2018, conocida como la "Ley de Reforma Contributiva", para implementar las disposiciones de esta última, relacionadas a la reglamentación, licenciamiento y fiscalización de todo lo relacionado a la introducción, distribución, adquisición, venta, arrendamiento, transportación, ubicación, colocación, funcionamiento, mantenimiento, operación, uso, custodia y posesión de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en negocios o establecimientos que operen en Puerto Rico. Este Reglamento se promulga de acuerdo con la Ley Núm. 38 de 30 de junio de 2017, según enmendada, conocida como la "Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme del Gobierno de Puerto Rico".

Sección 1.4 Propósito

El propósito de este Reglamento es implementar las Secciones 3 a la 36 de la Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendadas por los Artículos 132 al 165 de la Ley 257 de 10 de diciembre de 2018 en lo que compete a la reglamentación y fiscalización de todo lo relacionado a la introducción, distribución, adquisición, venta, arrendamiento, transportación, ubicación, colocación, funcionamiento, mantenimiento, operación, uso, custodia y posesión de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en negocios o establecimientos que operen en Puerto Rico. Estos propósitos deben ser entendidos e interpretados dentro del marco y esfera de los poderes, finalidades y objetivos de la Comisión de Juegos.

Sección 1.5 Alcance y Aplicabilidad

Este Reglamento aplicará a todos los procedimientos administrativos de fiscalización operacional, supervisión, distribución de ingresos y reglamentación dentro de la autoridad y competencia de la Comisión de Juegos relacionado a la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

Sección 1.6 Reglas de Interpretación

- A. Las disposiciones de este Reglamento se interpretarán liberalmente a fin de permitir a la Comisión de Juegos y su División de Juegos de Azar, llevar a cabo sus funciones y asegurar que se alcancen todos los propósitos de la Ley y este Reglamento, así como que se cumplan las funciones delegadas a la Comisión de Juegos a través de su ley habilitadora, Ley Núm. 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada.

- B. En casos especiales y por justa causa, el Director Ejecutivo podrá recomendar a la Comisión de Juegos, luego de ser revisado por la División legal de la Comisión, flexibilizar las disposiciones de este Reglamento de manera que prevalezca el interés público cuando su estricto y literal cumplimiento derrote sus propósitos. Cualquier flexibilidad que se proponga, el Director Ejecutivo deberá ponerlas por escrito y deberá enviarlas electrónicamente para la revisión de los miembros de la Junta de la Comisión de Juegos de manera oportuna. La Junta de la Comisión de Juegos, debe aprobar afirmativamente el ajuste de cualquier disposición antes de su implementación. La aprobación de la Junta solo se puede solicitar si la División Legal de la Comisión emite una opinión de que el ajuste propuesto del Reglamento se ajusta a la autoridad de la Comisión o de estos reglamentos.

- C. Según lo establece la Ley Núm. 81 de 29 de junio de 2019, conocida como la “Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico” (“Ley 81-2019”), entre otros asuntos, transfirió todas las funciones relacionadas a las actividades de juegos de azar a la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico. De conformidad con el Artículo 7.3 la Ley Núm. 81-2019 los reglamentos, cartas circulares y demás documentos administrativos que gobiernen la operación de las funciones que mediante la Ley 81-2019 se transfirieron a la Comisión, y que se encontraban vigentes al momento, se mantendrán vigentes siempre y cuando sean cónsonos con la Ley 81-2019, y hasta tanto sean expresamente alterados, modificados, enmendados, derogados o sustituidos por el Secretario de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico. Así mismo, dispone que se sustituirá por el nombre de la entidad consolidada por Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico en todas las disposiciones de las reglamentaciones aplicables. A esos efectos, una vez se inicie el proceso de consolidación o transferencia de jurisdicción de las funciones de las actividades de juegos de azar, entre otros, se sustituye o enmienda en todas sus partes, en este Reglamento, las referencias a la “Compañía de Turismo de Puerto Rico” o “Compañía” por la “Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico”. Así mismo, toda referencia en el Reglamento a divisiones o títulos de puestos se sustituirán por el nombre, título u oficina que la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico determine al momento de la consolidación.
- D. En caso de discrepancia entre el texto original en español del Reglamento y su traducción al inglés, prevalecerá el texto en español.

Sección 1.7 Definiciones

- A. Los siguientes términos, usados en este Reglamento, tendrán el significado que a continuación se expresa:
1. **Agente Inspector** - Empleado o persona designada de la Comisión de Juegos, con funciones relacionadas a las disposiciones de la Ley y este Reglamento.
 2. **Bitácora** – Registro de Intervenciones, mal funcionamiento, reclamaciones o cualquier otro incidente ubicado dentro de una Máquina de Juegos de Azar en Ruta.
 3. **“Coin In”** - Significa los créditos apostados por un jugador en una máquina de juegos de azar, los cuales son registrados en un contador. Los billetes insertados en el validador de billetes no forman parte del *Coin In*.

4. **Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico (“Comisión de Juegos”)** - Según lo establece la Ley Núm. 81 de 29 de junio de 2019, conocida como, “Ley de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico” (“Ley 81-2019”), entre otros asuntos, transfirió todas las funciones relacionadas a las actividades de juegos de azar a la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico.
5. **Compañía** - Significará la Compañía de Turismo de Puerto Rico, una corporación pública del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, creada por la Ley Núm. 10 de 18 de junio de 1970, según enmendada.
6. **Contador** - Significa el aparato mecánico, eléctrico o electrónico que automáticamente cuenta el número de billetes depositados por un jugador en una máquina de juegos de azar.
7. **Créditos (Credits)** - Significa el número de créditos reflejados en la pantalla de la máquina al final de una jugada o el balance disponible para jugar luego de insertarle dinero y los cuales pueden ser cambiados por el jugador, en efectivo, en cualquier momento.
8. **Derechos de Licencia** - Significa los derechos que viene obligado a satisfacer cada año, todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño del Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, y de una máquina con componentes de juegos de azar que opera en el periodo de transición concedidas en virtud de las disposiciones de la Ley y este Reglamento.
9. **Director de la División de Juegos de Azar/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos**– Significa el Director de la División de Juegos de Azar/Director Ejecutivo de la Comisión o funcionario debidamente autorizado por el Director Ejecutivo.
10. **Director Ejecutivo** - Significa el Director Ejecutivo de la Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos o su representante debidamente autorizado.
11. **Distribuidor y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** – Cualquier persona que se dedique a distribuir o proveer bienes y servicios relacionados a las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y sus componentes requeridos para la operación, incluyendo, sin limitarse a, personas naturales, sociedades, corporaciones, asociaciones, compañías, u otra entidad legal.

12. **División de Juegos de Azar o División** - Significa unidad de la Comisión de Juegos encargada específicamente de monitorear y fiscalizar las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta autorizadas por el Gobierno de Puerto Rico.
13. **Dueño** - Significa aquella persona o empresa dueña de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o de máquinas de entretenimiento de adultos conforme a la Ley.
14. **Dueño Mayorista de Máquinas u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** - Significa la persona o empresa que sea propietaria de un mínimo de cien (100) o hasta un máximo de doscientas cincuenta (250) Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, con capacidad para ubicar, operar y administrar dichas máquinas en negocios. El Dueño Mayorista de Máquinas pudiera ser a su vez un Dueño de Negocio, pero nunca podrá ubicar más de diez (10) máquinas en un mismo Negocio y que haya tenido Máquinas de Entretenimiento para Adultos con evidencia de pago de marbete, según establecido en la Ley.
15. **Dueño de Negocio** - Significa la persona que lleva a cabo una actividad comercial en calidad de propietario, arrendatario o que posee el control del establecimiento donde se han de instalar las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
16. **Empresa-** Incluirá personas naturales, sociedades, corporaciones, asociaciones, compañías u otra entidad legal y cualquier unión o grupo de individuos asociados, aunque no constituya una entidad legal, con la intención de hacer negocios.
17. **Empresa de Servicios de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** - Toda empresa que fabrique, venda, arriende, almacene, distribuya, repare, fabrique los componentes de los juegos de azar, programas, sistemas de interconexión, sistemas de seguridad o provea servicios de mantenimiento a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en Puerto Rico. En ninguna circunstancia, la Comisión de Juegos se considerará una Empresa de Servicio de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
18. **Equipo** - Significa cualquier computadora, servidor de computadora, u otro aparato, ya sea electrónico, eléctrico o mecánico, requerido o utilizado en las máquinas y en los sistemas de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
19. **Gastos de Tecnología** - Incluye todos los gastos necesarios para acceder, capturar y administrar los datos del sistema.

20. **Jugada** - Significa la participación de un jugador por medio de una transacción monetaria en cualquiera de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, según se evidencie dicha participación en un contador dentro de la máquina.
21. **Jugador** - Significa aquella persona de dieciocho (18) años o más, que participe activamente en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
22. **Juego de Azar** - Significa el juego electrónico dentro del sistema de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, administrados mediante un sistema central de computadora localizado en la misma máquina.
23. **Ley** – Ley Núm. 11 de 22 de agosto de 1933, conocida como la "Ley de Juegos de Azar", según enmendada.
24. **Ley de Dispositivos de Juegos de Azar (*Gambling Device Act of 1962*)** - Ley Federal la cual requiere el registro de cualquier persona o entidad relacionada a los negocios de manufactura, reparación, reacondicionamiento, compra, venta, arrendamiento, uso o hacer disponible para otros cualquier dispositivo de juegos de azar antes de que dicho dispositivo entre de manera interestatal o por comercio foráneo, conforme a lo establecido en el 15 U.S.C. secciones 1171-1178, según enmendada.
25. **Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme** - Ley Núm. 38 de 30 de junio del 2017, según enmendada.
26. **Licencia** - Se refiere a toda autorización emitida por la Comisión de Juegos a favor de un Dueño Mayorista, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor, Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y de una máquina con componentes de juegos de azar que opera en el periodo de transición concedido en virtud de las disposiciones de este Reglamento conforme a la intención de la Ley.
27. **Licencia de transición** – Se refiere a una autorización limitada a un (1) año emitida por la Comisión de Juegos para una Máquina de Juegos de Azar en Ruta que por sus características y componentes no cumplen con todos los parámetros tecnológicos establecidos en la Ley y Reglamento. Esta Licencia se otorgará una sola vez según definido en este Reglamento.
28. **Mantenimiento y operación de sistema** – Se refiere a los costos operacionales de la División relacionados a la supervisión y fiscalización del sistema.

29. **Manufacturero (Fabricante)** – Cualquier persona natural, sociedad, corporación, asociación, compañía u otra entidad legal que se dedique a fabricar y/o ensamblar máquinas de juegos de azar y los componentes requeridos para la operación de las máquinas.
30. **Máquinas de Entretenimiento de Adultos** - Se refiere a las máquinas que no contienen los mecanismos o dispositivos característicos de las máquinas de juegos de azar, según establecidos por el Tribunal Supremo de Puerto Rico y la Ley, que se entenderá como aquel dispositivo eléctrico, electrónico, electromecánico o digital diseñado para operar con monedas, billetes o alguna forma de transferencia monetaria, que necesita principalmente la habilidad del jugador o cliente adulto para interactuar con la misma. Contiene material y/o juegos que están señalados como de adultos. Ésta incrementa en dificultad y niveles, según el juego. El resultado de su operación es solamente entretenimiento para el jugador o cliente adulto y no provee remuneración, pagos, premios o algún equivalente para beneficio del jugador o cliente adulto.
31. **Máquinas de Juego Electrónico para Adultos** – Se refiere a las máquinas que no contienen los mecanismos o dispositivos característicos de las Máquinas de Juegos de Azar, según establecidos en esta Sección. Se excluyen de este término las máquinas de entretenimiento para uso exclusivo de niños y jóvenes, máquinas expendedoras de cigarrillos, comidas, refrescos o sellos de correo, máquina de cambio de monedas, teléfonos públicos y las máquinas tragamonedas en las salas de juego en los hoteles de Turismo, autorizadas a tenor con la Ley Núm. 221 de 15 de mayo de 1948, según enmendada. Disponiéndose que el término “máquinas de entretenimiento para uso exclusivo de niños y jóvenes” se refiere a todas aquellas máquinas que no premian al jugador o que premian al jugador con juguetes o boletos para ser intercambiados por juguetes u otros premios que no constituyen dinero en efectivo y son entregados en los predios donde la máquina está localizada.
32. **Máquinas de Juegos de Azar en Ruta** – Se refiere a las máquinas que usan un elemento de azar en la determinación de premios, contiene en alguna forma de activación para iniciar el proceso de la apuesta y hacen uso de una metodología adecuada para la entrega de resultados determinados. Disponiéndose, sin embargo, que no se refiere a las Máquinas de Entretenimiento de Adultos, según definidas en la Ley, siempre y cuando no contengan los mecanismos o dispositivos característicos de juegos de azar definidos en este párrafo. Las funciones de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta pueden estar lógicamente separadas en partes múltiples o distribuidas a través de múltiples componentes físicos, pero deberán contener los siguientes mecanismos o dispositivos:

- a) un validador de billetes para aceptar apuestas que son registradas en un contador dentro de la máquina;
 - b) un dispositivo de bloqueo (“knock-off switch”) para borrar los créditos del contador una vez le son pagados al jugador ganador;
 - c) un dispositivo o mecanismo que haga a la máquina funcionar con total autonomía del jugador, por un ciclo o espacio de tiempo predeterminado y que provoca que el resultado del juego o de la operación que la máquina realiza sea decidido por suerte o al azar; y
 - d) que cumpla con todos los requisitos tecnológicos establecidos en la Ley y este Reglamento.
33. **Máquina Vendedora** - Significa cualquier máquina que no ostente licencia y marbete vigente de máquinas de juegos de azar.
34. **Marbete** - Significa la etiqueta que se adhiere en la parte superior izquierda de la pantalla del gabinete de la máquina de juegos de azar, asignado y fijado por la Comisión de Juegos una vez la misma es aprobada para uso como Máquina de Juegos de Azar en Ruta. La misma tendrá que contener tecnología electromagnética, RFID, por sus siglas en inglés.
35. **Microunidad de Procesamiento (MPU o Micro Processing Unit)** - Tarjeta de control o unidad principal de procesamiento que contiene los programas de juego a utilizarse en cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta, la cual el Oficial de Juegos Electrónicos certificará.
36. **Negocio** - Significa local o establecimiento fijo y permanente autorizado por la Oficina de Gerencia de Permisos Estatal o Municipal, a realizar toda aquella operación comercial de venta al detal de productos o servicios, donde se instalen u operen Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
- Para ser catalogado como Negocio, es requisito indispensable que la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta no represente el único, ni el mayor ingreso de la actividad comercial del establecimiento, por lo que para ser considerado como Negocio deberá contar con otras actividades comerciales, a fin de que los ingresos generados por las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta sean un complemento y no la fuente principal de ingresos de dicho establecimiento.
37. **Oficial de Juegos Electrónicos** - Significa el empleado o persona designada de la División de Juegos de Azar de la Comisión de Juegos, con funciones relacionadas a las disposiciones de esta Ley.

38. **Oficial Examinador** - Abogado o técnico legal nombrado por el Director Ejecutivo/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos para presidir las vistas administrativas y adjudicar los procesos formales para la resolución de controversias y Querellas presentadas bajo este Reglamento.
39. **Orden o Resolución Final** - Pronunciamiento que adjudica los derechos u obligaciones que correspondan a las partes, o que imponga un curso de acción o resolución final a una controversia.
40. **Permiso de Uso** - Documento que expide la Oficina de Gerencia de Permisos (OGPe) del Gobierno de Puerto Rico o el equivalente de un gobierno municipal para la utilización de terrenos, edificios, o estructuras para fines en particular.
41. **Persona** – Cualquier persona natural o jurídica, incluyendo sociedades, corporaciones, asociaciones, compañías u otra entidad legal.
42. **Premio** – Resultado de una combinación ganadora por una jugada realizada en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, la cual dicho premio nunca será mayor de mil dólares (\$1,000) por jugada, según establecido en la Ley. El mismo debe ser pagado al instante en su totalidad mediante transferencia monetaria o de crédito con tarjetas o papel o método electrónico.
43. **Programa** - Significa la propiedad intelectual e instrucciones reunidas o compiladas, incluidas en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y sus componentes, incluyendo procedimientos y documentación asociada relacionada a la operación de una computadora, un programa de computadora o una red de computadoras. Dicho programa será previamente evaluado y certificado por un laboratorio independiente autorizado por la División.
44. **Querella** - Significa una reclamación escrita, debidamente juramentada y presentada por una Persona ante la Comisión de Juegos solicitando que le sea reconocido un derecho y/o concedido un remedio por algún acto u omisión en violación de la Ley, este Reglamento u Orden de la Comisión de Juegos.
45. **Querellante** - Significa la Persona que imputa la comisión de una violación a la Ley o al Reglamento, y solicita que se le reconozca un derecho o se le conceda un remedio.

46. **Reglamento de Procedimientos Adjudicativos y de Subasta de la Compañía de Turismo de Puerto Rico** - Reglamento Núm. 8844 de 3 de noviembre de 2016.
47. **Sello** - Etiqueta, placa, marca o dispositivo adherido o colocado para identificar la certificación de la máquina y la Micro unidad de Procesamiento (MPU) luego de ser verificado y aprobado por la Comisión de Juegos.
48. **Sistema** - Significa el sistema de conectividad que funcionará como una conexión centralizada de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en todo Puerto Rico con la Comisión de Juegos como ente fiscalizador de las mismas. Ofrecerá transparencia total al Gobierno de Puerto Rico sobre el cumplimiento de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con todas las disposiciones de la Ley.
49. **Sistema Central de Computadora** - Significan los equipos, programas y todos los componentes de la red o redes utilizadas en la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, que permiten establecer unos controles para propósitos de contabilidad y seguridad de las operaciones. El Sistema Central de Computadora deberá mantener, entre otros aspectos, un récord electrónico de la data de transacciones de jugadas, así como cualquier otro requisito de auditoría que el Director/ Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos pueda requerir.
50. **Solicitante** - Significa toda persona interesada en obtener una licencia para ser Dueño Mayorista de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Distribuidor, y Proveedor de Bienes y Servicios para Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
51. **Solicitud** - Significa la petición presentada formalmente a la Comisión de Juegos por un Solicitante a los fines de obtener y/o renovar una licencia, de acuerdo con las disposiciones establecidas por la presente Ley.
52. **Tasación** - Estimado del valor del activo, el cual se incluirá como parte de la información en la Solicitud, ajustado por la depreciación acumulada.
53. **Validador de Dinero** - Significa el dispositivo que acepta dinero en efectivo o monedas, que esté conectado a una Máquina de Juegos de Azar y convierte el valor del dinero en créditos para jugar en las mencionadas máquinas.”

CAPÍTULO 2

EQUIPOS DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA

Sección 2.1 Aprobación de equipo de juego; Retención por la Comisión de Juegos; Evidencia de manipulación

- A. Toda máquina a ser autorizada como Máquina de Juegos de Azar en Ruta deberá ser evaluada personalmente y certificada por los Oficiales de Juegos Electrónicos de la División de Juegos de Azar.
- B. Todo dispositivo de Juegos de Azar y los componentes que interactúan con éste cumplirán con las especificaciones técnicas publicadas en carta circulares emitidas por la Comisión de Juegos, las cuales, entre otras, incluirá:
 - 1. Límite máximo de pago de premios será de \$1,000 por jugada;
 - 2. El cómputo matemático de la retención teórica no será mayor a 17%; y
 - 3. Capacidad para conectarse y transmitir al sistema los datos financieros y uso de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta.
- C. Los dispositivos de juegos de azar instalados en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deben haber sido previamente certificados por un laboratorio independiente autorizado por la Comisión de Juegos.
- D. Queda prohibido utilizar en un establecimiento autorizado Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, materiales de juego, o cualquier otro accesorio relacionado que no haya sido previamente inspeccionado y aprobado por la Comisión de Juegos o que haya sido adquirido de una Persona o establecimiento no autorizado por la Comisión de Juegos.
- E. A solicitud de la Comisión de Juegos, todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño de Negocio, Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o Proveedor de Bienes y Servicios a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta hará disponible para revisión, inspección y aprobación, todo equipo y material de juego, y cualquier otro accesorio relacionado, incluyendo, pero sin limitarse a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, programas de computadora, equipo de interconexión, comunicación, servidores, estaciones de control y monitoreo y/u otros equipos relacionados a la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, antes de su uso inicial o después de instalar, modificar, reemplazar o mover el mismo a/o dentro de un establecimiento autorizado.
- F. La Comisión de Juegos podrá, a su discreción, requerir a todo Fabricante de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño Mayorista u Operador de Máquinas

de Juegos de Azar en Ruta, un prototipo o ejemplo de cualquier modelo de equipo de juego o de cualquier otro aparato que se utilice en un establecimiento autorizado, para ser inspeccionado y/o realizar pruebas de cumplimiento. Éste será devuelto al finalizar dicha prueba.

G. La inspección de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta incluye, pero no se limita a:

1. Verificar la identificación;
2. Revisar los cristales y monitores para constatar que tiene adherido el Marbete requerido por este Reglamento;
3. Certificar que el juego de azar está aprobado para nuestra jurisdicción;
4. Certificar que la máquina cumple con los requisitos de interconexión;
5. Adherir el Sello al MPU; y
6. Validar que contenga un aviso que indique: "Todo mal funcionamiento de la Máquina invalida toda jugada y pago".

H. Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que desee cambiar o reemplazar los programas o MPU que tenga operando en cualquiera de sus Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, deberá solicitar por escrito a la Comisión de Juegos una inspección de los mismos antes de llevar a cabo cualquier cambio; disponiéndose, que todo programa deberá cumplir con las normas establecidas y estar previamente aprobado por la Comisión de Juegos.

I. Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, Dueño de Negocio, sus empleados o agentes tendrán el deber de informar inmediatamente a la Comisión de Juegos de conocimiento o sospecha razonable sobre:

1. Manipulación o alteración del equipo autorizado por la Comisión de Juegos, de forma tal que cambie el uso para el que se obtuvo una Licencia;
2. Relocalización o intención de relocalizar el equipo sin que medie la correspondiente autorización de la Comisión de Juegos; o
3. Para fines de este inciso, el equipo autorizado incluye, pero no se limita a, Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, programas de computadora, equipo de interconexión, comunicación, servidores, estaciones de control y monitoreo, sistemas de pago y/o equipos relacionados.

- J. El personal autorizado por el Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos intervendrá con toda Máquina de Juegos de Azar en Ruta cuyos dispositivos no cumplan con las disposiciones establecidas en la Ley o este Reglamento.

Sección 2.2 Aparatos eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos prohibidos

Ninguna persona podrá poseer en un establecimiento autorizado, con la intención de usar o de cualquier manera usar, en cualquier juego, por sí mismo o en conjunto con otros, ninguna calculadora, computadora u otro equipo electrónico, eléctrico, electromecánico o mecánico para proveer apuestas, torneos, y/o competencias con el propósito de otorgar remuneración, pagos, premios o algún bien equivalente para beneficio del jugador o cliente adulto. Igualmente se prohíbe la instalación de dispositivos para simular juegos, interferir con la operación regular de la Máquina y la comunicación de ésta con el sistema.

El uso de estos aparatos para las acciones descritas está prohibido y estará sujeto a la imposición de multas administrativas, penalidades y confiscación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, según dispone este Reglamento.

Sección 2.3 Lista Principal de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Movimiento de equipo de juego

- A. Todo Dueño Mayorista u Operador someterá a la Comisión de Juegos anualmente, una lista comprensiva de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en su poder a la que se le conocerá como "Lista Principal de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta".
- B. La Lista Principal de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta incluirá, como mínimo, la siguiente información:
1. Fecha en que se preparó la Lista;
 2. Descripción de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta:
 - a) Número de serie de gabinete;
 - b) Marca y Modelo del MPU;
 - c) Marbete, si aplica;

- d) Juegos de azar (programa) y versión de programas en cada máquina;
- e) Número de serie del MPU;
- f) Fabricante;
- g) Tipo de gabinete (vertical de piso, sobre mesa, montaje en pared);
- h) Manual de usuario incluido en la máquina por el fabricante, para cada modelo de la Lista; y
- i) Cualquier otro dato o descripción que identifique particularmente las máquinas en la Lista.

- 3. Localización exacta de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta, utilizando coordenadas de geolocalización, es decir, latitud y longitud en formato decimal. La Comisión de Juegos podrá requerir que cada máquina autorizada contenga un dispositivo de geolocalización electrónica.
- 4. Cualquier otra información que pueda ser requerida por la Comisión de Juegos.

C. El movimiento o cambio de localización de cualquier Máquina de Juegos de Azar en Ruta requerirá que se presente el formulario oficial de Solicitud de Traslado de las máquinas provisto por la Comisión de Juegos para estos fines dentro de los quince (15) días previos a la movilización. La Solicitud de Traslado deberá incluir la siguiente información:

- 1. Fecha y hora en que el proceso de relocalización está programado;
- 2. Descripción de las máquinas que se relocalizarán, incluyendo el número de serie de cada máquina a ser relocalizada.
- 3. Nombre e identificación de los individuos o compañías responsables por el movimiento de las máquinas a las nuevas localizaciones;
- 4. Método de transportación

5. Localización actual; en un diagrama de piso; y
 6. Localización propuesta, en un diagrama de piso.
- D. La Máquina de Juegos de Azar en Ruta a ser trasladada, ya debe de haber sido inspeccionada, certificada y aprobada por la Comisión de Juegos previamente y tener adherido el Marbete correspondiente.

Sección 2.4 Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta; Sellos oficiales

- A. Toda Máquina de Juegos de Azar en Ruta autorizada tendrá las siguientes características de identificación:
1. Certificado de licencia emitido por la Comisión de Juegos;
 2. Un Marbete de impreso permanente, estampado y fijado visiblemente en la parte superior izquierda de la pantalla del gabinete de la máquina. El mismo será asignado y fijado por Comisión de Juegos a cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta aprobada. Las siguientes son características del Marbete:
 - a) Expondrá un número de identificación único;
 - b) Hará referencia al número del certificado de inspección; y
 - c) Será asignado a una máquina específica y no podrá ser removido o trasladado para uso en otra Máquina de Juegos de Azar en Ruta.
 3. Un Sello de seguridad entre el MPU y el dispositivo de interconexión, si aplica.
- B. Si un Marbete se extravía o es removido, mutilado o destruido por razones fuera del control del tenedor de la Licencia, el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o Dueño de Negocio será responsable de solicitar la sustitución del Marbete. Dicha Solicitud se hará mediante una declaración jurada ante Notario Público, detallando los pormenores del incidente o las circunstancias que dieron base a la pérdida, remoción, mutilación o destrucción. Una vez radicada la Solicitud en la División de Juegos de Azar se asignará un Oficial de la División, el cual realizará una investigación y determinará si recomienda la expedición del Marbete para la máquina que lo tenía asignado.
- C. El Dueño de Negocio, Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, que, por sí o a través de terceras Personas, o la Persona que mutile,

remueva, destruya o traslade, sin autorización de la Comisión de Juegos, el Marbete de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta estará sujeto a las multas y penalidades que se especifican en este Reglamento y el la Ley.

- D. El Dueño de Negocio, Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que tenga en su posesión Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con un Marbete que no es el autorizado para dicha máquina, ya sea por ser un Marbete genuino autorizado y asignado a otra máquina o por ser un Marbete falsificado o no autorizado por la Comisión de Juegos, estará sujeto a las multas y penalidades que se especifican en este Reglamento y en la Ley.

Sección 2.5 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con Licencia de Transición

La División implementará para las máquinas existentes una Licencia de Transición para que los Dueños de Máquinas y Operadores actualicen sus Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y realicen las modificaciones necesarias para cumplir con los requerimientos establecidos en la Ley para las mismas.

- a. Cada Licencia de Transición tendrá un costo de mil quinientos dólares (\$1,500.00) por un año por máquina.
- b. Será requisito completar un informe mensual de los ingresos generados por las máquinas con Licencia de Transición.
- c. Esta licencia temporera permitirá la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que no cumplen con los requisitos de la Ley y carecen de la capacidad de interconectarse con el Sistema Central de Computadora.
- d. La Licencia de Transición tendrá vigencia por un término máximo de un (1) año. El periodo para solicitar la Licencia de Transición será durante los primeros seis (6) meses en que el sistema esté disponible para interconexión. El periodo transitorio será para atemperar las máquinas con características de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta a los requisitos técnicos definidos por la Ley y Reglamento para las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
- e. La Licencia de Transición no exime del cumplimiento de los requisitos no técnicos establecidos en la Ley y el Reglamento de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
- f. El Dueño de la Máquina y/o el Operador será responsable de pagar la totalidad de los premios otorgados por las máquinas con Licencia de Transición.

- g. Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta al momento de interconectarse al Sistema deben cumplir con todos los requisitos técnicos establecidos en esta Ley.
- h. Luego de culminado el periodo de transición, la operación y/o posesión de máquinas con elementos de juegos de azar que no estén en cumplimiento y/o no estén licenciados estará prohibida y su uso estará sujeto a las penalidades establecidas en esta Ley.

Sección 2.6 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta – Requisitos de Tecnología

Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta tendrán al menos la siguiente tecnología, para cumplir con los requisitos de conexión al sistema.

contarán, como mínimo, con la siguiente tecnología para cumplir con el requerimiento de conexión al sistema:

- A. La instalación de un sistema de conectividad (sistema) que haga uso de la tecnología Banda Ancha (“broadband”) alámbrica o inalámbrica con el propósito de permitir la conexión centralizada de las máquinas en toda la Isla, con el mandato de ofrecer transparencia total al Gobierno de Puerto Rico sobre el cumplimiento de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con todas las disposiciones de la presente Ley. El costo de dicha instalación será costado por el Dueño Mayorista de Máquina u Operador.
- B. El sistema de conectividad instalado en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta debe cumplir, como mínimo, con los siguientes requisitos tecnológicos:
 - 1. El Sistema debe ofrecer una solución que permita la conectividad de todas las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta que sean autorizadas en Puerto Rico.
 - 2. La conexión del sistema debe tener la habilidad de ofrecer detalles financieros y el uso específico de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta a nivel individual y colectivamente por Operador.
 - 3. El Sistema debe permitirle a la Comisión de Juegos el acceso directo a toda la información.
 - 4. La tecnología debe ofrecerles a sus usuarios, la capacidad de generar reportes sobre las finanzas asociadas con cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta.

5. El Sistema debe ofrecer una transparencia total ante la Comisión de Juegos, en aras de que este último pueda realizar sus funciones de fiscalización. Esto debe incluir, como mínimo, el acceso a informes de actividad diaria por máquina, incluida la cantidad de usuarios, la cantidad de minutos por día que uno o más jugadores usan la máquina, la cantidad de minutos por día que la máquina está disponible para usar, las ganancias por usuario, y los ingresos brutos de la máquina por día. La información y los requisitos de informes adicionales pueden ser autorizados por carta circular.
6. El Sistema debe tener la capacidad de integrarse con otras tecnologías.
7. El Sistema debe ofrecer una réplica del procesamiento y resguardo dentro de Puerto Rico, y una adicional de resguardo y réplica fuera de Puerto Rico, para garantizar la seguridad de la información, así como la comunicación y conocimiento de la localización de cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta.
8. La conectividad, dispositivos, plataforma de comunicación y “hardware/software” del Sistema debe ser suplido por un mismo proveedor para garantizar integridad de la solución. El proveedor debe también poder crear los dispositivos y componentes necesarios, al igual que su distribución, instalación, mantenimiento y operación.
9. El Sistema debe utilizar como vía principal de comunicación, una tecnología de “banda ancha inalámbrica” (“Wireless broadband”) o alámbrica, a través del internet la cual permite conectividad de sus sensores por toda la Isla cuya red ofrezca servicios de calidad.
10. El Sistema debe ser creado específicamente para las necesidades de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta locales y con la habilidad de personalizar las necesidades de la Comisión de Juegos que fiscalizará el proceso.
11. El Sistema debe tener una capacidad operativa para recopilar el cien por ciento (100%) de las transacciones de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
12. El Sistema debe tener la capacidad de enviar reportes de ubicación diarios bajo un rastreo satelital conocido por sus siglas en inglés como GPS o geolocalización, que alerte de cualquier desconexión de la máquina a un lugar que no sea permitido en esta Ley y que asista al Oficial de Juegos Electrónicos autorizado por la Comisión de Juegos a realizar inspecciones.

- C. El Sistema será certificado por un laboratorio independiente autorizado por la Comisión de Juegos, cumpliendo con las especificaciones técnicas para el sistema que serán publicadas en carta circular por la División.
- D. Requisitos tecnológicos adicionales podrán ser publicados mediante carta circular en español e inglés, en la página web de la Comisión.

Sección 2.7 Operación de una Máquina de Juegos de Azar en Ruta según fue aprobada

- A. Cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta deberá operar según fue aprobada originalmente por la Comisión de Juegos. Se prohíbe hacer cambios o alterar la Máquina de Juegos de Azar en Ruta a menos que se obtenga, antes de instituir el cambio, la aprobación de la Comisión de Juegos.
- B. Toda Máquina de Juegos de Azar en Ruta será operada y jugada, en todo momento, de conformidad con las representaciones hechas a la Comisión de Juegos y al público.

Sección 2.8 Costo de Inversión en Tecnología Requerida – Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y Sistema de Interconexión

- A. Toda persona que posea una licencia de Máquina de Juegos de Azar en Ruta será responsable de que la Máquina de Juegos de Azar en Ruta cumpla con todos los requisitos de tecnología establecidos en la Ley y este Reglamento. El costo por los equipos o sistemas necesarios para cada máquina o negocio será costado por el Dueño Mayorista de Máquina u Operador. Este costo será informado mediante carta circular de la Comisión de Juegos y la proporción aplicable del Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta u Operador No Mayorista será pagada a la Comisión de Juegos. Bajo ninguna circunstancia, el Gobierno de Puerto Rico invertirá dinero para la implementación ni operación de la tecnología.
- B. La instalación de un sistema de conectividad (sistema) que haga uso de la tecnología Banda Ancha alámbrica o inalámbrica con el propósito de permitir la conexión centralizada de las máquinas en toda la Isla, con el mandato de ofrecer transparencia total al Gobierno de Puerto Rico sobre el cumplimiento de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta con todas las disposiciones de la Ley. El costo de dicha instalación será costado por el Dueño Mayorista de Máquina u Operador.

- C. El costo de conexión al sistema de Cómputo Centralizado correrá a cargo del Propietario Mayorista u Operador de la máquina. El costo de conexión al Sistema de Cómputo Centralizado y el procedimiento para el pago del costo de conexión se publicarán mediante cartas circulares.

CAPÍTULO 3

FISCALIZACIÓN DE MÁQUINAS DE JUEGOS DE AZAR EN RUTA

Sección 3.1 Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y equipos relacionados

- A. Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta será responsable de que el MPU de toda Máquina de Juegos de Azar en Ruta cumpla con lo siguiente:
1. Estar sellado por la Comisión de Juegos conforme a lo dispuesto en la Sección 3.4 de este Reglamento.
 2. Tener grabado el número de serie de la Máquina de Juegos de Azar en Ruta.

Sección 3.2 Divulgación requerida v prohibición de material promocional

- A. Todos los Negocios que operen Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en sus establecimientos deberán incluir un letrero, visible desde las referidas máquinas, que lea como sigue:

"Sólo para jugadores Mayores de dieciocho (18) Años."

"El límite Máximo de un premio por jugada que puede otorgar la máquina es de mil dólares (\$1,000.00),"

"Cualquier mal funcionamiento cancela todas las jugadas"

***“Los juegos de azar pueden crear adicción.
Si jugar le causa problemas económicos,
familiares y ocupacionales, llame a la línea
PAS de ASSMCA 1-800-981-0023.”***

La línea PAS de ASSMCA, podría cambiar sin la necesidad de enmendar este Reglamento, en orden de reflejar el número de teléfono real.

- B. Será ilegal para todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o Dueño de Negocio anunciarse en tal forma que promocióne, haga publicidad o reseñe de alguna manera que en su establecimiento están Máquinas de Juegos de Azar en Ruta. No podrán utilizar los términos “casinos”, “sala de juegos” o cualquier terminología análoga a ésta con la intención de hacer referencia a la actividad.
- C. Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o Dueño de Negocio vendrá obligado a orientar a todo cliente, el cual exprese tener problemas respecto al asunto de juego compulsivo. Deberá referir los mismos a la División de Juegos de Azar para cumplimentar el Formulario de Auto-Exclusión. A su vez, tendrán que tener visible en los lugares donde operan las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, el material informativo brindado por ASSMCA.

Sección 3.3 Localización de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta

- A. Las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberán estar situadas en negocios que, como mínimo, se encuentren a cien (100) metros lineales de distancia de una escuela pública o privada y/o centro de cuidado, de lugares regulados por la Ley Núm. 83 de 2 de julio de 1987, según enmendada, conocida como “Ley de la Industria y el Deporte Hípico de PR”, o de una iglesia o congregación que aspire al sosiego espiritual.
- B. Se prohíbe localizar Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en:
 - 1. Todo negocio que se encuentre a una distancia de mil (1,000) metros lineales de la colindancia de todo hotel con casino. Se excluye de la referida zona los cascos urbanos de los municipios que queden dentro de dicho perímetro.
 - 2. Todo negocio que tenga instaladas Máquinas de Entretenimiento para Adultos, según definidas en este Reglamento.

3. El exterior de un Negocio autorizado para operar Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
- C. No se permitirá instalar Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o de cualquier tipo en establecimientos que no guarden un mínimo de cien (100) metros lineales de distancia de otro negocio donde previamente ya se haya autorizado localizar dichas Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
1. En caso de duplicidad o de error en la expedición de la Licencia o Marbete para la operación de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, en términos de la localización de éstas, la División de Juegos de Azar de la Comisión de Juegos procurará determinar aquella Licencia que se expidió primero, considerando la información disponible y/o provista por los tenedores de las Licencias en controversia.
 - a) La Licencia que se expidió primero, prevalecerá sobre aquella otra en controversia, la cual será cancelada.
 - b) El tenedor de la Licencia que se cancele tendrá derecho a un reembolso inmediato, por el importe total pagado por el periodo en el que se determinó el error, mas no tendrá derecho a que se le permita operar las máquinas en la localidad que erróneamente se autorizó.

Sección 3.4 Requisitos de Transportación

- A. Antes de transportar o mover cualquier Máquina de Juegos de Azar en Ruta a Puerto Rico, o dentro de Puerto Rico de un local autorizado hasta otro local autorizado en, o fuera de Puerto Rico, el fabricante, distribuidor, vendedor, o cualquier otra persona que cause que tal Máquina de Juegos de Azar en Ruta sea transportada o movida deberá, por lo menos diez (10) días antes de cualquier movimiento o transportación de cualquier máquina, notificar por escrito y suministrar la siguiente información a la Comisión de Juegos:
1. El nombre completo y la dirección de la persona que transporta o mueve dicha máquina;
 2. El nombre completo y la dirección de la persona dueña de dicha máquina, incluyendo el nombre de cualquier dueño nuevo en el caso de que la titularidad se esté cambiando en conjunto con la transportación o movimiento de la máquina;

3. El método de embarque o movimiento y el nombre de la compañía o las compañías de transporte;
 4. El nombre completo y la dirección de la persona a quien se le está enviando la máquina y el destino de dicha máquina, si es distinto a dicha dirección;
 5. La cantidad de máquinas que se están transportando o moviendo y el número de serie, la denominación y la descripción de cada máquina;
 6. La fecha y hora de entrega a o remoción de cualquier local autorizado en Puerto Rico;
 7. El puerto de entrada, o de salida; y
 8. La razón para transportar la máquina.
- B. Cada Dueño Mayorista u Operador deberá obtener de la Comisión de Juegos la aprobación y proveer una notificación del movimiento de cualquier Máquina de Juegos de Azar en Ruta, según lo requiera este Reglamento. Se mantendrá un récord del movimiento de las máquinas a tenor con el párrafo (c) de la Sección 3.3 de este Reglamento.
- C. La persona que transporta o mueve cualquier Máquina de Juegos de Azar en Ruta deberá proveer a la compañía de transporte una factura y, además, una copia de la misma se mantendrá con la máquina en todo momento durante el proceso de embarque. Dicha factura contendrá la siguiente información:
1. El número de serie de la máquina que se está transportando;
 2. El nombre completo y la dirección de la persona de quien se obtuvo la máquina;
 3. El nombre completo y la dirección de la persona a quien se está enviando la máquina; y
 4. Las fechas de embarque.

Sección 3.5 Pago de Premio y créditos acumulados

- A. El límite máximo de un premio por jugada que puede otorgar las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta es de mil (\$1,000) dólares, sin considerar los créditos acumulados y/o bonos pendientes de pago.
- B. Cuando un jugador solicite el pago de los créditos acumulados en la Máquina de Juegos de Azar en Ruta o cuando se realice el pago manual de un premio otorgado por la Máquina de Juegos de Azar en Ruta, el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o el Dueño del Negocio, según acuerden entre ellos, deberá:
1. Verificar la validez de los créditos reclamados o la combinación ganadora en el caso de ser el pago de un premio manual;
 2. Emitir un comprobante de pago en el sistema;
 3. Recopilar la información del jugador conforme lo que sea requerido por el Departamento de Hacienda;
 4. Retener del pago una contribución sobre los premios obtenidos en las máquinas de juegos de azar, determinada de acuerdo a la siguiente:

Si el premio fuere:	La contribución será:
-No mayor de \$500.00	0%
-En exceso de \$500.00	2%
 5. Realizar el pago al jugador.

El Departamento de Hacienda reglamentará el mecanismo a utilizarse para el recaudo de esta contribución, procurando que las máquinas contarán con la mayor tecnología para hacer viable este recaudo.

Sección 3.6 Banca mínima

Cada Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta deberá asegurarse de mantener una reserva de dinero diaria, equivalente a quinientos dólares (\$500.00) por cada máquina localizada en cada negocio donde operen sus máquinas. Dicha reserva podrá ser una combinación de dinero en efectivo, cuenta de cheques registrada con balance disponible o métodos electrónicos con fondos disponibles.

Sección 3.7 Procedimiento para efectuar intervenciones en las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta

- A. Cuando un jugador notifique cualquier mal funcionamiento de una máquina a un empleado de Dueño de Negocio, Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta o cuando un empleado autorizado de éstos se percate de dicho mal funcionamiento, deberá verificar el código que presenta la máquina y obtener cualquier información que pueda ser provista por el jugador.

- B. Si el empleado autorizado determina que la máquina requiere una intervención interna, el empleado autorizado deberá proceder de acuerdo con los procedimientos establecidos en este Reglamento o determinaciones administrativas realizadas a estos fines.

- C. Si el mal funcionamiento no se puede corregir desde la parte de afuera de la máquina, el empleado autorizado procederá a abrirla y, luego de corregir el desperfecto y cerciorarse que la reparación fue correcta, procederá a llenar la bitácora que se provea para las intervenciones del empleado autorizado que estará ubicada dentro de la máquina. El empleado autorizado intervendrá también en otras situaciones aparte de las descritas, tales como el cambio de focos de luz fundidos, el cambio de comparadores de moneda y otras intervenciones de menor cuantía autorizadas por el Director de la División/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos o su representante autorizado.
 - 1. La bitácora tendrá espacios para proveer la siguiente información:
 - a) El número de serie de la máquina que requiere mantenimiento;
 - b) la fecha y la hora que la máquina se volvió inactiva o que se reportó que requería mantenimiento;
 - c) Fecha y hora de la apertura de la máquina
 - d) la hora;
 - e) nombre del empleado autorizado;
 - f) propósito para abrir la máquina;
 - g) Descripción del trabajo realizado dentro de la máquina para solucionar el problema inicial;

- h) Día y hora del cierre de la máquina;
 - i) la firma del empleado autorizado.
- D. Si el desperfecto requiere la intervención de un técnico, se procederá a poner la máquina fuera de servicio y se documentará en la bitácora de la máquina.
- E. En caso de un mal funcionamiento que conlleve la intervención de un técnico, el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta solicitará la intervención de un Oficial de Juegos Electrónicos de la División para la certificación de la máquina luego de ser intervenida.
- F. Todo funcionamiento defectuoso de la máquina invalidará todo juego o pago.
- G. Los empleados con acceso al funcionamiento interno de las máquinas y las conexiones al sistema informático centralizado deben tener una verificación de antecedentes. La extensión de la verificación de antecedentes podrá establecerse en normas internas.

Sección 3.8 Conservación y destrucción de los libros, registros y documentos

Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta tiene la responsabilidad de cumplir con todo otro requisito de conservación de registros impuesto por las leyes y reglamentos federales o de Puerto Rico, en torno a la conservación de libros, registros y documentos. Nada de lo aquí dispuesto se interpretará como una exoneración al Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta de satisfacer cualquier otra obligación de preparar y mantener libros, registros o documentos según exigidos por otras entidades del gobierno federal o estatal.

Todo libro, registro y documento original relacionado con las operaciones del Dueño Mayorista u Operador y las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta será:

- A. Preparado y mantenido en forma completa, exacta y legible;
- B. Conservado “in situ” o en otro lugar seguro aprobado por la División;
- C. Puesto de inmediato a la disposición del personal de la Comisión a toda hora de operaciones. Para propósitos de esta sección, “puesto de inmediato a la disposición” significa que el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta mostrará dicho registro dentro del plazo requerido por la División;

- D. Organizado y con un índice de manera que sea asequible de inmediato al personal de la División; y
- E. Destruído sólo después de que:
 - 1. Expire el período mínimo de conservación de todo libro, registro y documento, el cual no será menor de cinco (5) años, salvo que exista algún periodo mayor de retención en cualquier ley o reglamento aplicable; y
 - 2. Se notifique por escrito a la Comisión.
- F. Si el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta entiende que existe una razón que justifique la destrucción de algún libro, registro o documento antes del período mínimo requerido previamente, deberá solicitar autorización por escrito a la Comisión de Juegos.
- G. Para propósitos de esta Sección, “libros, registros y documentos” se definirá como todo libro, registro o documento relativo a, preparado en o producido por la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, incluso, pero no limitado a, todo formulario, informe, registro contable, libro mayor, libro auxiliar, información creada por computadora, registro de auditoría interna, correspondencia y registro de personal. Esta definición se aplicará independientemente del medio en que se produzca o mantenga el registro, incluso, pero no limitado a papel, medios magnéticos, electrónicos o disco codificado.
- H. Para propósitos de esta sección, “libro, registro y documento original” no incluirá copias de originales, excepto si en dichas copias figuran comentarios o anotaciones originales o partes de formularios originales que tengan varias partes.
- I. Los siguientes libros, registros y documentos originales se conservarán indefinidamente, a no ser que el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta solicite su destrucción y la División la apruebe:
 - 1. Registros de la corporación;
 - 2. Registros de investigaciones efectuadas por la corporación;
 - 3. Archivos del personal actual del Dueño Mayorista u Operador y
 - 4. Todo registro de cualquier libro, registro o documento original destruido, que identifique el período de conservación y la fecha de destrucción.

Sección 3.9 Cumplimiento con Leyes Anti-lavado de Dinero (AML)

Todo Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta cumplirá con todas las leyes y reglamentos estatales y federales con el propósito de identificar y prevenir el lavado de dinero en la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.

Cada Operador deberá notificar a la Comisión de Juegos inmediatamente después del descubrimiento y conocimiento de cualquier violación o incumplimiento con el programa de cumplimiento AML, las políticas y los procedimientos; leyes AML o reglamentos; cualquier programa de cumplimiento normativo, política y procedimiento; o cualquier ley o reglamento que rija al Operador en cualquier jurisdicción, incluyendo los límites territoriales de Puerto Rico.

CAPÍTULO 4 **VIOLACIONES - MULTAS ADMINISTRATIVAS, PENALIDADES Y REVOCACIÓN DE DERECHOS Y PRIVILEGIOS**

Sección 4.1 Violaciones

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

Sección 4.2 Multas Administrativas

- A. La Comisión de Juegos podrá imponer multas administrativas por cualquier violación a sus órdenes, al Reglamento o a la Ley, en una cantidad no menor de cinco mil dólares (\$5,000.00) ni mayor de diez mil dólares (\$10,000.00) por cada violación. Todas las multas impuestas por este reglamento, son pagaderas al Departamento de Hacienda.

Sección 4.3 Penalidades

- A. Todo Dueño de Máquinas de Juego de Azar en Ruta o cualquier otra persona, operador o asistente a un negocio o establecimiento que introduzca en dicho negocio o use o trate de usar en el mismo una máquina, según descrita en este Reglamento consideradas como máquinas de juego de azar sin que la misma ostente licencia y Marbete vigente de Máquina de Juegos de Azar en Ruta, incurrirán en un delito menos grave y si fuere convicta se le impondrá una pena de prisión por un término máximo de seis (6) meses o estará sujeto a una multa no menor de cinco mil dólares (\$5,000.00), ni mayor de diez mil dólares (\$10,000.00), o ambas penas a discreción del tribunal. Cualquier convicción subsiguiente se le impondrá una pena de multa fija de veinte mil dólares (\$20,000.00) y se considerará delito grave con reclusión por un período de tiempo de un (1) año.
- B. Toda Persona que infringiere alguna de las disposiciones de la Ley, o de este Reglamento, será, si fuere convicta, sentenciada con una pena de multa fija de cinco mil dólares (\$5,000.00) o una pena de reclusión por un período de tiempo máximo de seis (6) meses o ambas penas a discreción del tribunal.
- C. Toda persona que prohíba o impida la libre inspección de negocios, establecimientos o locales, por Oficiales o Personal autorizado de la Comisión de Juegos, Agentes de Rentas Internas o del orden público, con el propósito de realizar investigaciones relacionadas con la Ley o este Reglamento, o que admita, aconseje, incite, ayude o induzca a una persona menor de dieciocho (18) años a operar y/o participar de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, será sancionada con pena de multa fija de diez mil dólares (\$10,000.00) y una pena de reclusión por un periodo no menor de un (1) año.
- D. Cualquier negocio que infringiere alguna de las disposiciones de esta Ley o este Reglamento, se expone a que su licencia para expedir bebidas alcohólicas sea revocada por el Gobierno y a la cancelación de la licencia de Dueño Mayorista de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta permanentemente.
- E. Toda persona que infringiere alguna de las disposiciones de la Ley o de este Reglamento, podrá ser sancionado administrativamente con la suspensión temporal o revocación permanente de los derechos y privilegios que disfrute la persona natural o jurídica culpable de la violación, incluyendo el promover la revocación de todas las Licencias otorgadas y administradas por la Comisión de Juegos.
- F. Todas las penalidades impuestas por este Reglamento, serán pagaderas al Departamento de Hacienda.

Sección 4.4 Confiscaciones

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

CAPITULO 5 **PROCEDIMIENTO PARA LA SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS**

Sección 5.1 Inicio del procedimiento

- A. Excepto cuando por ley se establezca de otro modo, el procedimiento adjudicativo de cualquier controversia relacionada a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta se registrará por el Reglamento de Procedimientos Adjudicativos y de Subastas de la Comisión de Juegos, en la medida en que no sean incompatibles con lo dispuesto en este capítulo.
- B. El Director de la División/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos o su representante autorizado llevarán un registro de todas las querellas presentadas, las cuales se inscribirán en el orden en que se reciban las mismas, asignándole a cada una de ellas un número de registro.

Sección 5.2 Vista de mediación

- A. Con el propósito de alentar la solución informal de las controversias relacionadas a Máquinas de Juegos de Azar en Ruta en la forma más rápida, justa y económica para las partes, la Comisión de Juegos podrá celebrar una vista de mediación para promover que las partes lleguen a un acuerdo sin necesidad de llevar a cabo procedimientos ulteriores.
- B. De celebrarse una vista de mediación, la Comisión de Juegos notificará por escrito a todas las partes o a sus representantes autorizados la fecha, hora y lugar en que se celebrará la vista de mediación. La notificación se efectuará por correo o

personalmente con no menos de quince (15) días de anticipación a la fecha de la vista, excepto que, por razón justificada, consignada en la notificación, sea necesario acortar dicho período. Todo proceso de índole adjudicativo se entenderá paralizado cuando una vista de mediación sea notificada.

- C. La vista de mediación será presidida por la persona o mediador que designe la División.
- D. La función de la persona o mediador designado en la vista de mediación será exclusivamente, el promover que las partes lleguen a un acuerdo sin tener que llevar a cabo procedimientos ulteriores.

Sección 5.3 Conclusión de la vista de mediación

- A. Si en la vista de mediación las partes logran llegar a un acuerdo, entonces someterán a la persona o mediador designado, quien lo remitirá al Director de la División/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos, dicho acuerdo por escrito y firmado por las partes dentro de un término no mayor de diez (10) días después de la conclusión de la vista de mediación, en cuyo caso se entenderá terminado el proceso adjudicativo. De lo contrario, el Director de la División/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos someterá el caso a un oficial examinador dentro de un término no mayor de diez (10) días después de concluida la vista de mediación para su adjudicación.
- B. Para propósitos de esta Sección, la vista de mediación se entenderá concluida el día en que:
 - 1. las partes lleguen a un acuerdo;
 - 2. las partes no lleguen a un acuerdo y no se establezca una fecha determinada para la continuación de la vista de mediación;
 - 3. una o varias de las partes dejen de comparecer, sin justa causa, a la vista de mediación; o por cualquier otra razón que el Director de la División/Director Ejecutivo de la Comisión entienda razonable.

CAPÍTULO 6 **DISPOSICIONES FINALES**

Sección 6.1 Coordinación Interagencial

- A. El Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos podrá establecer con el Secretario del Departamento de Hacienda, el Departamento de Justicia, el Departamento de Seguridad Pública de Puerto Rico o cualquier otra entidad gubernamental, incluyendo con los municipios, todo tipo de acuerdos para implementar las disposiciones de la Ley y este Reglamento, incluyendo la intervención coordinada de los representantes de la Comisión de Juegos, los Agentes de Rentas Internas del Departamento de Hacienda y Agentes del orden público, en las inspecciones e intervenciones con los Negocios que posean Máquinas de Juegos de Azar en Ruta.
- B. Asimismo, el Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos establecerá acuerdos con los gobiernos municipales y cualquiera otra agencia estatal o federal para fiscalizar y velar por el cumplimiento de la Ley y este Reglamento.

Sección 6.2 Reglas para la Distribución de Ingresos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta

La distribución del ingreso de la operación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta se detalla a continuación:

- A. Se establece, por virtud de la Ley, que la participación del ingreso para la Comisión de Juegos, según inciso (B.) (1) de esta Sección, se reflejará luego de alcanzar los cuarenta millones de dólares (\$40,000,000.00) provenientes de los ingresos destinados al Fondo General del Departamento de Hacienda por concepto de Licencias de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta y Máquinas de Entretenimiento para Adultos. Excluyendo la tarifa de trescientos dólares (\$300) por máquina, que son transferidos a la Comisión. Sólo después de devengar los \$40,000,000 al fondo General, la Comisión de Juegos recibirá el porcentaje (%) según estipulado en la Ley para ser distribuido.
- B. El ingreso generado por cada Máquina de Juegos de Azar en Ruta será el equivalente al total jugado en la máquina, menos el total pagado en premios para la misma máquina. Dicho ingreso será distribuido de la siguiente manera:
 - 1. Un treinta y tres por ciento (33%) del ingreso se enviará a la Comisión de Juegos.
 - 2. Un sesenta y siete por ciento (67%) del ingreso a ser distribuido entre el Dueño del Negocio y el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta conforme al acuerdo entre éstos.

Sección 6.3 Recaudación y Distribución de los Ingresos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta

Toda persona que posea una licencia de Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta será responsable del proceso de remoción, conteo y contabilización de todo el ingreso de dinero obtenido por la Máquina de Juegos de Azar en Ruta. Además, será responsable de la distribución de todo el ingreso de dinero generado por las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, de conformidad con lo establecido en esta Ley.

El ingreso será remitido quincenalmente a la División de Juegos de Azar y ésta, luego de validar las cantidades contra la información recopilada a través de los sistemas y/o auditorías, remitirá los mismos mensualmente, tomando en consideración lo establecido en la sección 7.2.A., de la siguiente forma:

- A. Cincuenta por ciento (50%) de dicho ingreso será depositado en un fideicomiso creado por Ley, el cual se destinará como aportación para mejorar la compensación de Retiro de la Policía de Puerto Rico. De existir algún sobrante, luego de cubierta la aportación de los planes de retiro de la Policía, el mismo será cubierta dicha aportación, el remanente será última instancia para fines relacionados para el retiro de éstos.
- B. Cuarenta y cinco por ciento (45%) de dicho ingreso se destinará para cubrir la aportación de los municipios a la Administración de Seguros de Salud de Puerto Rico, los cuales serán depositados en el Fideicomiso del Centro de Recaudación de Ingresos Municipales, el cual será enmendado a esos fines, al igual que el Artículo 17 de la Ley 80-1991, según enmendada, conocida como, "Ley del Centro de Recaudaciones de Ingresos Municipales". Dichos fondos serán acreditados al final del cada año fiscal en la misma proporción del pago que los municipios vienen obligados a realizar a la Administración de Seguros de Salud.
- C. Cinco por ciento (5%) de dicho ingreso ingresará a la División para todos los costos relacionados al mantenimiento y operación del sistema.

En caso de que los ingresos recaudados por concepto de Licencias de Máquinas de Entretenimiento de Adultos y Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, excluyendo los \$300 por máquina del cargo por licencia transferido a la Comisión, no lleguen a la cantidad de cuarenta (40) millones de dólares, los primeros recaudos de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta serán remitidos al Fondo General hasta cumplir dicha cantidad. Luego de completar la cantidad antes dispuesta, se comenzará con la distribución mencionada en esta Sección.

La Comisión de Juegos, a través de la División, verificará que todo el proceso de recaudación y distribución de los ingresos obtenidos de las máquinas se lleven a cabo

de conformidad con las disposiciones de esta Ley. Los Dueños Mayoristas de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta proveerán a la Comisión de Juegos las certificaciones de los depósitos, según determine la Comisión de Juegos.

Sección 6.4 Recaudo y Análisis de Varianzas

- A. En caso de identificar diferencias durante el proceso del recaudo entre el metro y el total recaudado, el Dueño Mayorista u Operador de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta solicitará a la División que se realice una investigación de la operación de la máquina y el sistema.
- B. La División/Comisión asignará a un representante autorizado para que realice las pruebas pertinentes y certifique los resultados.
- C. La División/Comisión utilizará la información provista por el sistema para determinar el ingreso de dinero generado por las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta para su distribución, según establecido en la Ley.
- D. La decisión de la División/Comisión se considerará para determinar el pago del ingreso de dinero generado por las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, aun con las disposiciones y facultades de procedimientos adjudicativos a los que tiene derecho bajo este Reglamento.

Sección 6.5 Administración de la Ley y Determinaciones Administrativas

El Director de la División de Juegos de Azar/Director Ejecutivo de la Comisión de Juegos podrá, de tiempo en tiempo, emitir determinaciones administrativas y cartas circulares en relación con la aplicación de cualquier disposición específica de la Ley o de este Reglamento. Todas las cartas circulares deberán estar disponibles en la página web de la Comisión en Español e Inglés.

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

Sección 6.6 Jurisdicción de la Comisión de Juegos

Con la aprobación de la Ley Núm. 257 de 10 de diciembre de 2018, la Comisión de Juegos recibe facultades exclusivas sobre la fiscalización y reglamentación de las Máquinas de Juegos de Azar en Ruta, incluyendo aquellas facultades que antes poseía el Departamento de Hacienda.

Sección 6.7 Clausula de Derogación

Este Reglamento deroga el Reglamento 9174, mejor conocido como “Reglamento para la Fiscalización Operacional e Interconexión de Máquinas de Juegos de Azar en Ruta”

Sección 6.8 Cláusula de Separabilidad

De determinarse por la vía judicial que alguna o algunas secciones de este Reglamento o su aplicación a una persona o circunstancia no son válidas, el mismo continuará en pleno vigor y efecto con respecto a sus restantes secciones y aplicabilidad a personas o circunstancias que sean válidas.

Sección 6.9 Vigencia

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

Aprobado por la Junta de Directores de la Comisión de Juegos del Gobierno de Puerto Rico en su reunión ordinaria celebrada en San Juan, Puerto Rico el ____ de _____ de 2022.

Lcdo. Jaime Rivera Emmanuelli
Director Ejecutivo
Comisión de Juegos

JUNTA DE DIRECTORES DE LA COMISIÓN DE JUEGOS DEL GOBIERNO DE
PUERTO RICO

Manuel Cidre Miranda
Presidente
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

Nannette Martínez Ortiz
Miembro de la Junta
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

Ray J. Quiñones Vázquez
Miembro de la Junta
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

Carlos Mercado Santiago
Miembro de la Junta
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

Dr. Cristobal Méndez Bonilla
Miembro de la Junta
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

Carlos Rodríguez Mateo
Miembro de la Junta
Junta de Gobierno Comisión de Juegos

